



NATURE &
DECOUVERTES

ABSTRATUS

SCULPTER DES MOTS

SCULPTING WORDS

WÖRTER ALS GEBILDE

ESCULTURAS DE PALABRAS

PALAVRAS PARA ESCULPIR

Réf. XXXX



Lire attentivement et conserver soigneusement ce mode d'emploi.

Please carefully read this manual and keep it in a safe place.

Lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch und bewahren Sie sie gut auf.

Lea detenidamente este manual y consérvelo en un lugar seguro.

Leia cuidadosamente este manual e guarde-o em local seguro.

PIÈCES COMPOSANT LE JEU

4 kits de pièces de construction identiques.

Chaque kit contient :

- 3 pièces en acrylique : 1 boîte, 1 sphère, 1 tétraèdre
- 15 pièces en bois : 1 base carrée avec des trous de cheville, 3 chevilles (une légèrement plus fine que les autres), 3 cylindres, 3 cercles, 3 cubes, 2 sphères



36 cartes



36 cartes



36 cartes



36 cartes



16 cartes



1 sablier



4 règles de vote (1 pour chaque couleur de joueur) +
16 marqueurs ronds (4 pour chaque couleur de joueur)



4 règles de score (1 pour chaque couleur de joueur) +
4 cubes (1 pour chaque couleur de joueur)



PRÉPARATION

Prévoyez un grand espace, une grande table ou même le sol en guise d'espace de jeu. Chaque joueur reçoit un kit de pièces de construction. Chacun choisit également une couleur qui l'identifie à présent, puis prend une règle de vote, une règle de notation et un cube de notation de la couleur choisie. Insérez votre cube de notation — côté vide vers le haut — dans la marque 0 de votre règle de notation. Enfin, chaque joueur choisit un ensemble de marqueurs ronds, un pour chaque couleur de joueur.

Formez quatre piles de cartes en fonction de leur niveau d'abstraction croissant :

- 1 : Constructeur de paysages, 2 : Maître des formes,
- 3 : Sculpteur de possibilités, 4 : Architecte de l'impossible.

RÈGLES DU JEU

Celles-ci sont les règles pour un jeu à trois ou quatre joueurs (voir p. 9 pour un jeu à deux joueurs ; pour un jeu à cinq ou six joueurs, consultez la section « Kit d'extension »).

Abstratus se joue sur quatre tours de complexité croissante. Au tout premier tour, chaque joueur prend une carte de la pile Constructeur de paysages. Au début de chaque tour, les joueurs prennent des cartes de la pile dont le niveau d'abstraction correspond au numéro du tour. (Si vous jouez avec des enfants, pensez à n'utiliser que des cartes des deux premiers niveaux d'abstraction tout au long des quatre tours.) Chaque joueur lit ensuite secrètement le mot imprimé sur la face de sa carte. Ensuite, on retourne le sablier et les joueurs sont libres d'utiliser les pièces de leurs kits pour construire une structure qui, espérons-le, représentera leurs mots. Utilisez le sablier pour chronométrer la durée maximale de cette phase de construction (environ 2 minutes).

N'oubliez pas : vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les pièces de votre kit. Vous pouvez choisir le nombre et les pièces que vous utilisez. Il n'est pas permis de créer des lettres ou des symboles avec vos pièces de construction.

Lorsque la phase de construction est terminée, chacun remet sa carte face cachée au seul joueur chargé d'organiser toutes les cartes sur une seule ligne et de les révéler. Cependant, avant de révéler les cartes, ce joueur doit ajouter des cartes de la pile du tour à la rangée, ce qui porte le total à six.

Par conséquent,

- dans un jeu à trois joueurs, vous ajoutez trois cartes ;
- dans un jeu à quatre joueurs, vous ajoutez deux cartes.

Les six cartes sont ensuite mélangées et affichées face visible sur l'aire de jeu, leurs flèches pointant vers la droite.



Prenez garde en retirant une cheville de son trou pour ne pas la casser. Si elle se bloque, tournez la pièce de raccord dans le sens des aiguilles d'une montre tout en faisant tourner la cheville dans le sens opposé jusqu'à ce qu'elle se détache.

VOTE

Il est maintenant temps de deviner quelle structure correspond à quel mot. Chaque joueur aligne sa règle de vote avec la rangée de mots sur l'aire de jeu, de sorte que toutes les flèches pointent vers la droite (voir figure). Important : l'alignement des mots et des règles permet de voter plus facilement.

Regardez bien chaque structure. Considérez quel mot pourrait correspondre à cette structure particulière. Ensuite, prenez un marqueur de la couleur de ce joueur et épinglez-le secrètement dans l'espace de votre règle de vote qui s'aligne avec le mot que vous avez choisi comme correspondance de cette structure (voir figure). Passez à la structure suivante et répétez le processus. Faites de même pour votre propre structure.

Une fois que tous les joueurs ont fini de voter, ils dévoilent leurs règles en même temps.



Joueur 4



Voici la rangée de mots révélée pour cet échantillon :



Marquez les flèches : c'est le début de la rangée.



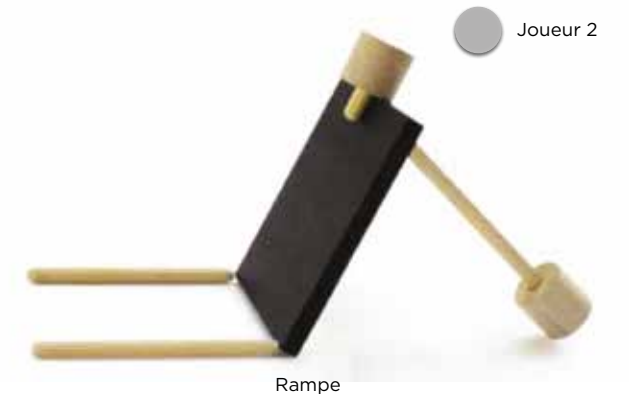
Vous pouvez également créer un tout nouvel ensemble de mots en remplissant les cartes vierges étiquetées Originator of Novelty avec vos idées.



4



Joueur 3



Les joueurs doivent tous révéler leurs règles de vote en même temps. Ils vérifient alors qui a deviné correctement et a marqué des points dans ce tour.

5

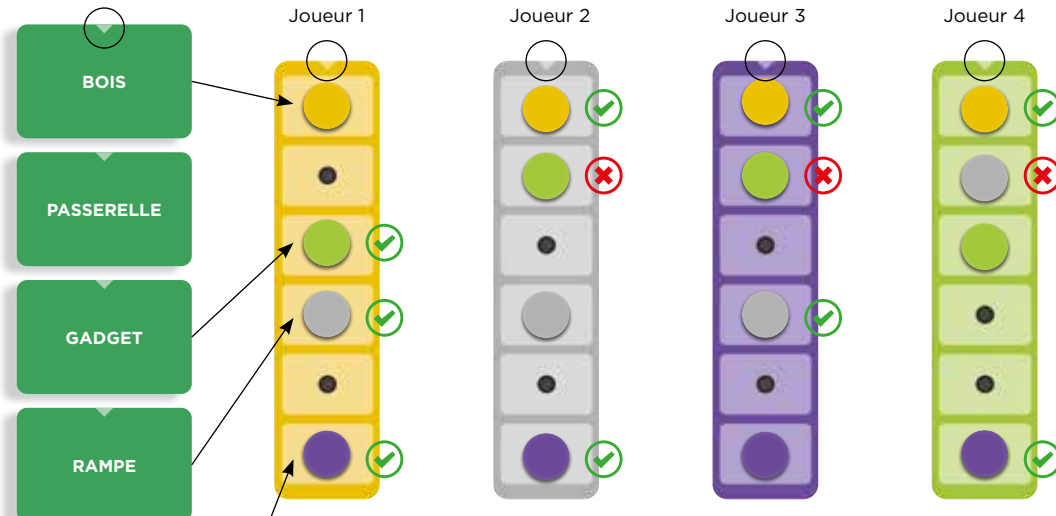
NOTATION

1 POINT Pour chaque mot que vous avez correctement associé à la structure d'un autre joueur	1 POINT Pour chaque autre joueur qui a deviné votre mot correctement
x2 (points doubles) Si vous avez réussi à deviner tous les mots de ce tour	x2 (points doubles) Si tous les autres joueurs ont deviné votre mot

EXEMPLE DE NOTATION

Après avoir aligné toutes les règles de vote sur la séquence de mots, en vous servant des flèches en guise de guide, vous pouvez vérifier facilement qui a bien deviné chaque mot. Notez que chaque joueur a sans doute fait correspondre son propre mot à sa propre structure sur sa règle de vote ; cela vous fournira une clé de réponse pour vous aider dans le processus de notation.

Dans cet exemple, le joueur 1 voulait dire BOIS avec sa sculpture, le joueur 2 a construit une RAMPE, le joueur 3 a fait une CHEMINÉE et le joueur 4 a représenté un GADGET. PASSERELLE et PENTE ont été ajoutés au hasard à la séquence pour porter le nombre total de mots à six.



Tous les autres joueurs ont deviné correctement le mot du joueur 1, il obtient donc 3 points, puis double son score pour un total de 6 points. Il a également deviné avec succès le mot de tous les autres joueurs, il marque donc encore 6 points (3 x 2), pour un total de 12 points.

Deux joueurs (Jaune 1 et Lilas 3) ont deviné correctement le mot de la Joueuse 2, elle marque donc 2 points. Elle a également deviné les mots du Joueur 1 et du Joueur 3, ce qui porte son score à 4 points.

Le mot du Joueur 3 a été identifié avec succès par tous les autres joueurs, il double donc son score de 3 points, pour un total de 6 points. Puisqu'il a deviné correctement les mots de deux autres joueurs (Jaune 1 et Gris 2), son score final est de 8 pour ce tour.

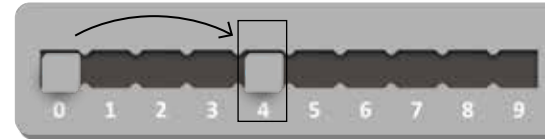
Une seule joueuse (Jaune 1) a fait correspondre le mot du Joueur 4 à sa structure, elle marque donc 1 point. Elle a deviné correctement les mots de deux autres joueurs (Jaune 1 et Lilas 3), pour un score total de 3 points.

Notez que les cubes de notation ont une face vide et cinq autres côtés montrant des valeurs de 1 à 5 qui représentent le chiffre des dizaines. Les valeurs sur les règles de score affichent le chiffre des unités. Voyons comment les joueurs de cet exemple peuvent enregistrer leurs scores.



Joueur 1

Il a marqué 12 points pendant ce tour, il fait alors tourner son cube jaune sur 1, puis le déplace pour marquer 2 sur la règle de notation.



Joueuse 2

Elle a marqué 4 points, elle déplace alors son cube gris, toujours avec le côté vide vers le haut, pour marquer 4 sur sa règle.



Joueur 3

Il a marqué 8 points, il déplace donc simplement son cube lilas pour marquer 8.



Joueuse 4

Elle a marqué 3 points, elle déplace simplement son cube vert pour marquer 3.

LE VAINQUEUR

Ajoutez vos scores à votre compte total tour après tour jusqu'à la fin de la partie. À la fin du quatrième et dernier tour, le joueur ayant le score final le plus élevé est le vainqueur. S'il y a égalité, faites un autre tour.

Il est temps de sculpter !

JEU À DEUX JOUEURS

Dans un jeu à deux joueurs, les joueurs ne sont pas en compétition directe. Au lieu de cela, ils gagnent ou perdent chaque défi en équipe. Il y a un ensemble prédéterminé de mots parmi lesquels choisir et les joueurs construisent deux ou quatre structures à la fois.

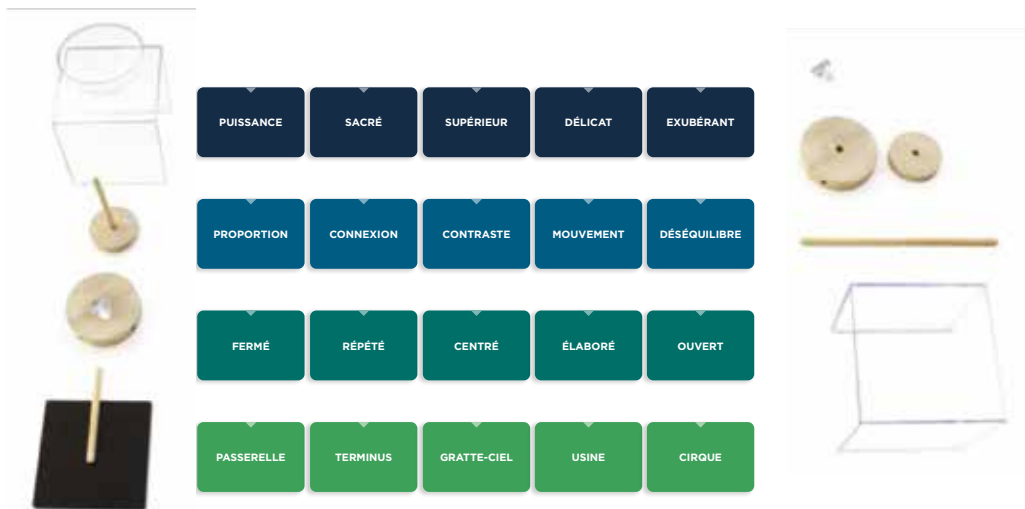
Vous et un ami pouvez jouer Abstratus sur deux modes différents : un Facile et un Difficile.

MODE FACILE

1. Posez neuf cartes choisies au hasard à partir de n'importe quel niveau d'abstraction qui vous vient à l'idée sur la zone de jeu.
2. Chaque joueur choisit secrètement deux mots et les écrit sur une feuille de papier. Si les deux joueurs choisissent les mêmes mots, pas de problème ! Il peut être tout à fait amusant de comparer différentes représentations d'un même mot.
3. Retournez le sablier si vous souhaitez définir une limite de temps pour la phase de construction, mais cela est totalement facultatif en mode Easy. Chaque joueur construit ensuite une structure pour chacun de ses mots secrets. Vous pouvez utiliser deux kits de pièces de sculpture si vous le souhaitez, à condition que les deux joueurs l'aient accepté préalablement.
4. Lorsque le temps est écoulé ou que les joueurs décident qu'ils ont terminé leurs structures, chaque joueur essaie de deviner les mots de l'autre.
5. Les joueurs gagnent le défi s'ils devinent correctement les quatre mots !

MODE DIFFICILE

1. Les joueurs sont assis sur une grille de quatre sur cinq cartes, une rangée de cartes pour chaque niveau d'abstraction (voir figure).
2. Chaque joueur choisit secrètement quatre mots, un de chaque rangée, et les écrit sur une feuille de papier.
3. Retournez le sablier et construisez ! Réfléchissez bien aux mots que vous choisissez, car vous n'aurez qu'un seul kit de pièces de sculpture et environ deux minutes pour construire les quatre mots !
4. Lorsque le temps est écoulé, les joueurs laissent leurs structures telles quelles. À tour de rôle, ils essaient de deviner les quatre mots de chacun. Vous n'êtes pas autorisé à donner d'indice, seulement à préciser le niveau d'abstraction auquel appartient une structure donnée. Votre équipe de deux joueurs remporte le défi si les huit mots sont devinés correctement !

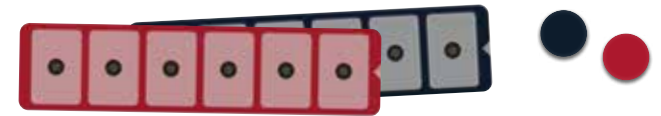


ABSTRATUS

KIT D'EXTENSION



- 2 règles de vote (1 de la couleur de chaque nouveau joueur) + 12 marqueurs ronds (6 de la couleur de chaque nouveau joueur)



- 2 règles de score (1 de la couleur de chaque nouveau joueur) + 2 cubes (1 de la couleur de chaque nouveau joueur)



- 8 marqueurs ronds supplémentaires (2 de la couleur de chaque joueur du jeu de base)



JEU À CINQ OU SIX JOUEURS

Souhaitez-vous une dose supplémentaire d'excitation ? Pensez à acheter le kit d'extension Abstratus, vendu séparément de cette boîte de base. Il vous permet d'ajouter jusqu'à deux nouveaux joueurs au jeu, ce qui le rend encore plus difficile !

Un jeu à cinq ou six joueurs se déroule comme d'habitude, sauf que le vainqueur est soit le joueur qui marque le plus de points au bout de quatre tours, soit celui qui atteint un total de 59 points en premier.

CONSEILS D'ENTRETIEN

Lisez les consignes suivantes avant de jouer, afin que vous puissiez garder vos kits Abstratus en bon état pour une expérience de divertissement infinie.

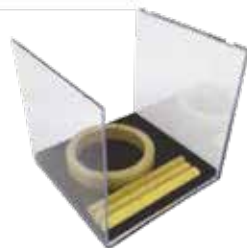
RANGEMENT

Chaque pièce de chaque kit de sculpture a été choisie spécialement pour vous offrir une expérience tactile agréable. Par conséquent, nous recommandons fortement de NE PAS mélanger les pièces des kits individuels. Conservez chaque kit comme indiqué ci-dessous.

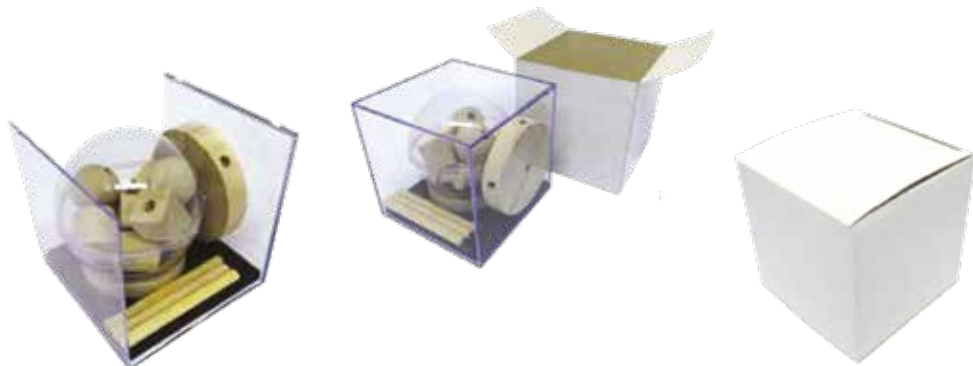
1 - Placez toutes les petites pièces à l'intérieur de la sphère acrylique



2 - Utilisez l'une des moitiés de la boîte en acrylique comme base pour le carré noir, puis montez l'anneau en bois dessus. Ajoutez les trois chevilles en bois comme indiqué.



3 - Équilibrez la sphère acrylique sur l'anneau en bois. Insérez le grand cercle en bois verticalement entre la sphère et l'un des murs de la boîte en acrylique. Enfin, couvrez la moitié inférieure de la boîte en acrylique avec sa moitié supérieure assortie, puis rangez l'ensemble du kit dans son emballage approprié avant de le remettre dans la boîte de jeu.



ENTRETIEN DES PIÈCES EN ACRYLIQUE

Nettoyage

Utilisez un plumeau pour nettoyer les pièces. Vous pouvez également utiliser un chiffon humide ou, si nécessaire, vous pouvez les laver avec de l'eau et un savon neutre.

Restaurer l'éclat d'origine ou supprimer des rayures superficielles

Pour restaurer l'éclat d'origine ou éliminer les rayures superficielles d'une pièce, utilisez un chiffon doux et propre imbibé d'un produit de restauration pour meubles ou de polissage de plastique. Le polissage est également le moyen le plus simple d'éliminer la graisse ou d'autres taches huileuses.

À ne pas faire

N'utilisez pas de tampons à récurer, surtout pas de laine d'acier, pour nettoyer les surfaces acryliques. Évitez de nettoyer une pièce avec un chiffon que vous venez d'utiliser pour polir un autre objet, car les poussières qui s'accrochent au tissu pourraient rayer une pièce en acrylique. N'utilisez pas de nettoyeurs abrasifs, de décapants pour peinture, d'alcool isopropylique ou de diluants, car ils peuvent endommager les composants de votre jeu.

ENTRETIEN DES PIÈCES EN BOIS

- Nos pièces sont 100 % en bois ; elles peuvent varier un peu en termes de teinte et de texture, mais ces variations sont parfaitement naturelles. Il ne s'agit pas d'un défaut ; c'est une caractéristique charmante que seul le bois naturel peut vous offrir.
- Évitez l'exposition à la lumière directe du soleil
- Une lumière excessive peut endommager le bois et changer sa couleur. Rangez les pièces en bois à l'abri du soleil, à moins que vous ne recherchiez spécifiquement à obtenir un effet de vieillissement.
- Soyez prudent lors du nettoyage
- Attention à vos produits de nettoyage. Beaucoup d'entre eux sont assez abrasifs et peuvent tacher ou rayer les pièces de jeu. Il est préférable d'utiliser un chiffon sec ; vous pouvez également utiliser un chiffon imbibé d'eau et de savon neutre, à condition de laisser les pièces en bois sécher ensuite.
- L'eau et l'humidité sont à proscrire
- L'eau et le bois ne vont pas de pair. Rangez vos composants de jeu à l'abri de toute source d'humidité, car l'eau fait gonfler le bois. L'humidité de l'air est également nocive.

RESPONSABILITÉ SOCIALE ET ENVIRONNEMENTALE

Ludens Spirit et Zebra 5 s'engagent à travailler en collaboration avec Anjos da Mata Atlântica, une initiative environnementale visant à planter des forêts tropicales urbaines et des forêts-savanes dans la région du Grand São Paulo, dans le sud-est du Brésil.

Avec l'aide des communautés locales, cette initiative plante des espèces indigènes rares qui ont pratiquement disparu des vastes étendues urbaines, contribuant ainsi au rétablissement de la biodiversité brésilienne.

www.facebook.com/anjosdamataatlantica/

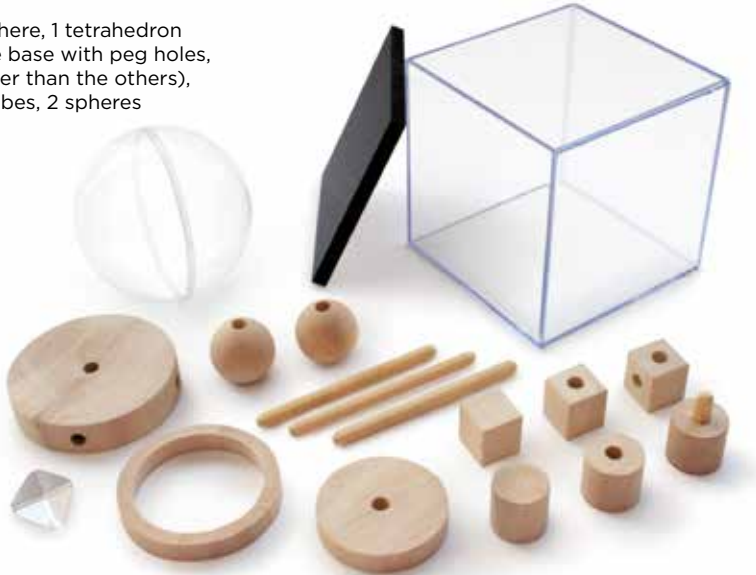
Nous croyons fermement que les humains peuvent vivre ensemble en harmonie dans le respect de l'environnement et de tous les êtres vivants.

COMPONENTS

4 identical kits of building parts.

Each kit contains:

- 3 acrylic parts: 1 box, 1 sphere, 1 tetrahedron
- 15 wooden parts: 1 square base with peg holes, 3 pegs (one slightly thinner than the others), 3 cylinders, 3 circles, 3 cubes, 2 spheres



36 cards



36 cards



36 cards



36 cards



4 voting rulers (1 of each player colour) +
16 round markers (4 of each player colour)



16 cards



1 hourglass



4 scoring rulers (1 of each player colour) +
4 cubes (1 of each player colour)



SETUP

Set aside a wide space, large table, or even the floor as your play area.

Each player gets a kit of building parts. They also pick a colour to identify them from now on, then take a voting ruler, a scoring ruler, and a scoring cube of the chosen colour. Insert your scoring cube — blank side up — into the 0 mark of your scoring ruler. Finally, each player picks a set of round markers, one of each player colour.

Stack up four card piles according to their increasing level of abstraction:

- 1: Builder of Landscapes, 2: Master of Shapes,
- 3: Sculptor of Possibilities, 4: Architect of the Impossible.

GAMEPLAY

These are the rules for a game with three or four players (see p. 19 for a two-player game; for a five- or six-player game, check the “Expansion Kit” section).

Abstratus is played along four rounds of increasing complexity. In the very first round, each player takes a card from the Builder of Landscapes pile. In the beginning of each further round, players will take cards from the pile whose level of abstraction matches the number of the round. (If you’re playing with children, consider using only cards from the first two levels of abstraction throughout the four rounds.)

Each player then secretly reads the word printed on their card’s face. Then an hourglass is turned, and players are free to use the parts in their kits to build a structure that hopefully will depict their words. Use the hourglass to time the maximum length of this building phase (around 2 minutes).

Remember: You don’t have to use all the parts in your kit. You may choose how many and which parts you’re using. You’re not allowed to make either letters or symbols with your building parts.

When the building phase is over, everyone hands their card face-down to the one player charged with the task of arranging all cards in a single row and revealing them. Before revealing the cards, though, that player should add cards from the round’s pile to the row, bringing the total up to six.

Therefore,

- in a three-player game, you add three cards;
- in a four-player game, you add two cards.

All six cards are then shuffled and displayed face-up on the play area, with their arrows pointing to the right.



Try not to snap a peg as you remove it from its hole. If it jams, turn the fitting part clockwise while spinning the peg in the opposite direction until it breaks loose.

VOTING

Now it's time to guess which structure matches which word. Each player aligns their voting ruler with the row of words on the play area, so all arrows are pointing to the right (see figure). This is important: aligning words and rulers allows for a smooth vote.

Take a good look at each structure. Consider which word might be a match to that particular sculpture. Then you take a marker of that player colour and secretly pin it down into the space of your voting ruler that aligns with the word you picked as a match for that structure (see figure). Move on to the next structure and repeat the process. Do it even for your own sculpture.

Once all players are done voting, they reveal their rulers all at once.



Woods

This arrow on the voting ruler shows you the beginning of the voting order.

Player 4



Gimmick

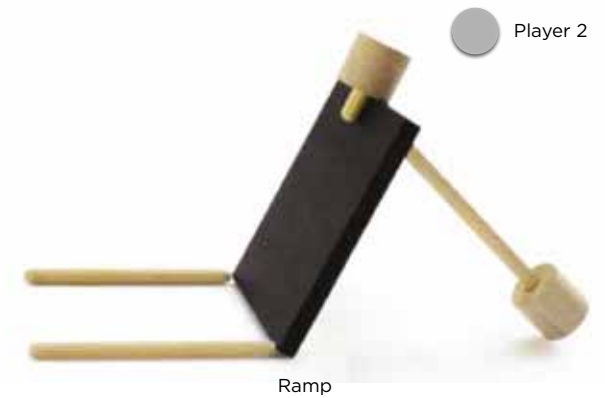
This is the revealed row of words for this sample round:



Mark the arrows: this is the beginning of the row.



You can also make up a whole new set of words by filling the blank cards labelled Originator of Novelty with your ideas.



Ramp

Player 2



Fireplace

Player 3

Players should reveal their voting rulers all at once. Then they check who guessed correctly and scored some points this round.

SCORING

<p>1 POINT</p> <p>for each word you've matched correctly to another player's structure</p>	<p>1 POINT</p> <p>for each other player that guessed your word correctly</p>
<p>x2 (double points)</p> <p>if you successfully guessed all words this round.</p>	<p>x2 (double points)</p> <p>if every other player successfully guessed your word</p>

EXAMPLE OF SCORING

After aligning all voting rulers to the word sequence, with the arrows as a guide, you can easily check who guessed each word right. Notice that every player has evidently matched their own word to their own structure on their voting ruler; this will provide you an answer key to help you with the scoring process.

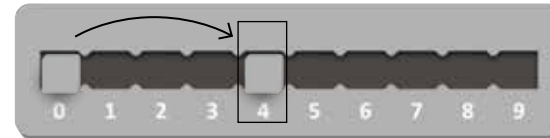
In this example, Player 1 meant WOODS with his sculpture, Player 2 built a RAMP, Player 3 made a FIREPLACE, and Player 4 depicted a GIMMICK. CATWALK and SLOPE were added randomly to the sequence to bring the total number of words up to six.

All other players guessed Player 1's word correctly, so he gets 3 points, then doubles his score for a total of 6 points. He also successfully guessed every other player's word, so he scores $(3 \times 2 =) 6$ points again, for a total of 12 points. Two players (Yellow 1 and Lilac 3) guessed Player 2's word correctly, so she scores 2 points there. She also nailed Player 1's and Player 3's words, which brings her score up to 4 points. Player 3's word was successfully identified by all other players, so he gets to double his score of 3 points, for a total of 6. Since he guessed correctly the words of two other players (Yellow 1's and Grey 2's), his final score this round is 8. Only one player (Yellow 1) matched Player 4's word to her structure, so she scores 1 point. She guessed correctly the words of two other players (Yellow 1's and Lilac 3's), for a total score of 3 points.

Notice that the scoring cubes have a blank face, and five other sides showing values from 1 to 5 that stand for the tens digit. Values on the scoring rulers show the units digit. Let's see how players in this example can record their scores.



Player 1
He scored 12 points this round, so he spins his yellow cube to 1, then moves it to mark 2 on the scoring ruler.



Player 2
She scored 4 points, so she moves her grey cube, still with its blank side up, to mark 4 on her ruler.



Player 3
He scored 8 points, so he merely moves his lilac cube to mark 8.



Player 4
She scored 3 points, so she simply moves her green cube to mark 3.

WINNING THE GAME

Add your scores to your running tally round after round until the end of the game. At the end of the fourth and last round, the player with the highest final score is the winner. If it's a tie, try another round.

It's Sculpting Time!

TWO-PLAYER GAME

In a two-player game, players are not in direct competition. Instead they either win or lose each challenge as a team. There is a predetermined set of words to choose from, and players build two or four structures at a time.

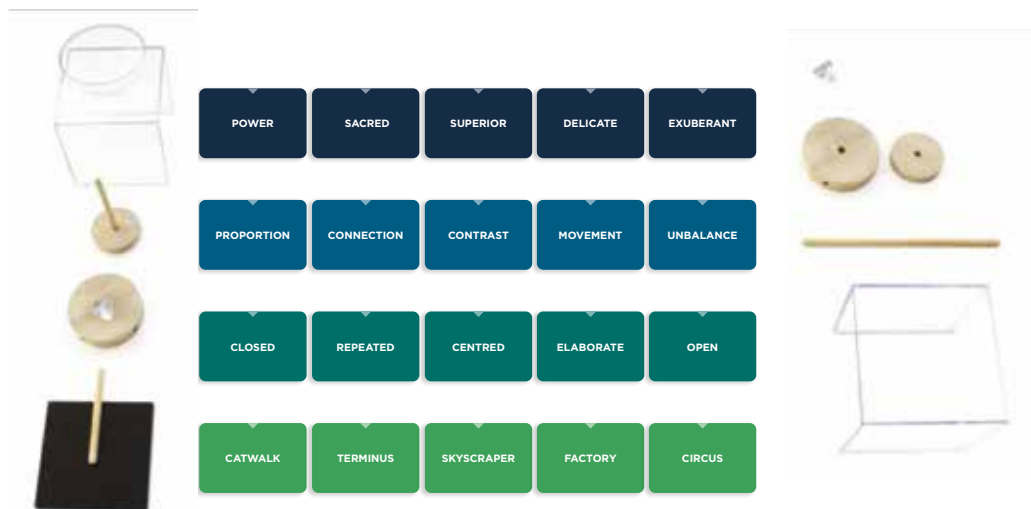
You and a friend can play Abstratus on two different modes: Easy and Hard.

EASY MODE

1. Lay nine randomly chosen cards from any abstraction level that strikes your fancy on the play area.
2. Each player secretly picks two words and write them down on a piece of paper. It's okay if both players pick the same words! Comparing different depictions of a single word can be quite fun.
3. Turn the hourglass over if you wish to set a time limit for the building phase, but that is totally optional on Easy mode. Each player then builds one structure for each of their secret words. You may use two kits of sculpting parts if you like, provided both players have agreed to it previously.
4. When time is up, or players agree they are done with their structures, each player tries to guess each other's words.
5. Players win the challenge if they guess all four words correctly!

HARD MODE

1. Players sit across a grid of four by five cards, one row of cards for each abstraction level (see figure).
2. Each player secretly picks four words, one from each row, and write them down on a piece of paper.
3. Turn the hourglass over and build away! Consider carefully which words you choose, because you'll have only one kit of sculpting parts and about two minutes to build all four of them!
4. When time is up, players leave their structures as they are. Taking turns, they try to guess each other's four words. You're not allowed to give any hint other than stating which abstraction level a given structure belongs to. Your two-player team wins the challenge if all eight words are guessed correctly!



ABSTRATUS

EXPANSION KIT



- 2 voting rulers (1 of each new player colour) + 12 round markers (6 of each new player colour)



- 2 scoring rulers (1 of each new player colour) + 2 cubes (1 of each new player colour)



- 8 extra round markers (2 of each player colour from the basic set)



FIVE- OR SIX-PLAYER GAME

Would you care for an extra dose of excitement? Consider purchasing Abstratus Expansion Kit which is sold separately from this basic set. It allows you to add up to two new players to the match, making the game even more challenging!

A five- or six-player game plays out as usual, except that now the winner is either the player who scores the most points after four rounds, or the one who first reaches a tally of 59.

MAINTENANCE RECOMMENDATIONS

Read the following instructions before playing, so you can keep your Abstratus kits in good shape for a never-ending fun experience.

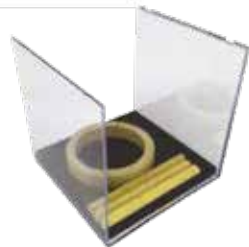
STORING

Every bit and piece in each sculpting kit has been hand-picked to offer you a smooth tactile experience. Therefore we strongly recommend AGAINST mixing parts of individual kits. Store each kit as shown below.

1 - Place all small parts inside the acrylic sphere.



2 - Use one of the halves of the acrylic box as a base for the black square, then mount the wooden ring on top of it. Add the three wooden pegs as shown



3 - Balance the acrylic sphere on the wooden ring. Insert the large wooden circle vertically between the sphere and one of the acrylic box walls. Finally, cover the lower acrylic box half with its matching upper half, then store the whole kit away in its proper package before returning it to the game box.



MAINTAINING THE ACRYLIC PARTS

Cleaning

Use a feather duster to clean the pieces. Alternatively, you can use a damp cloth or, if necessary, you can wash them with water and a neutral soap.

Restoring the Original Shine or Removing Minor Scratches

To restore the original shine or to remove minor scratches from the surface of a piece, use a soft, clean cloth dampened with a furniture or plastic polish restorer. Polishing is also the easiest way to remove grease or other oily stains.

Don'ts

Don't use scouring pads, least of all steel wool, to clean acrylic surfaces. Avoid cleaning a piece with a cloth you've just used to polish another item, because any dust motes that cling to the fabric could scratch an acrylic piece. Don't use abrasive cleaners, paint removers, rubbing alcohol, or thinners, because they can damage your game components.

MAINTAINING THE WOODEN PARTS

- Our pieces are 100% wood; they can vary a little in shade and texture, and those variations are perfectly natural. It's not a bug; it's a charming feature only natural wood can offer you.
- Avoid Direct Sunlight
- Excessive light can damage wood and change its colour. Keep wooden pieces away from the sun, unless you're actively looking for an ageing effect.
- Be Careful While Cleaning
- Mind your cleaning products. Many of them are quite abrasive, and they can stain or scratch your game pieces. A dry cloth is preferable; you can also use a cloth dampened with water and neutral soap, provided you let the wooden parts dry afterwards.
- Water and Moisture are the Villains
- Water and wood do not go together. Keep your game components away from any source of moisture, because water makes wood expand. Air humidity is detrimental too.

ENVIRONMENTAL SOCIAL RESPONSIBILITY

Ludens Spirit and Zebra 5 undertake to contribute with Anjos da Mata Atlântica, an environmental initiative bent on planting urban rainforests and woodland-savannas within the Greater São Paulo area in South-Eastern Brazil.

With the help of local communities, this initiative plants rare native species that have all but vanished from large urban sprawls, contributing to the recovery of Brazilian biodiversity.

www.facebook.com/anjosdamataatlantica/

We firmly believe humans can live together in respectful harmony with the environment and all living beings.



IM SPIEL ENTHALTEN

4 identische Bausätze.

Jeder Satz enthält:

- 3 Teile aus Acryl: 1 Würfel, 1 Kugel, 1 Tetraeder
- 15 Teile aus Holz: 1 quadratische Grundplatte mit Aufnahmелöchern für Stifte, 3 Stifte (einer davon etwas dünner), 3 Zylinder, 3 Scheiben, 3 Würfel, 2 Kugeln



36 Karten



36 Karten



36 Karten



36 Karten

4 Zuordnungsleisten (1 pro Farbe) +
16 runde Plättchen (4 pro Farbe)

16 Karten



1 Sanduhr

4 Punkteleisten (1 pro Farbe) +
4 Würfel (1 pro Farbe)

VORBEREITUNG

Eine ausreichend große Fläche, z. B. einen großen Tisch oder auch den Boden, als Spielbereich vorsehen. Jeder Spieler erhält einen Satz Bauteile. Jeder wählt außerdem eine Farbe und nimmt sich eine Zuordnungsleiste, eine Punkteleiste und einen Punktwürfel in der gewählten Farbe. Der Punktwürfel — Blankoseite nach oben — wird an Position 0 der Punkteleiste gesetzt. Schließlich nimmt sich noch jeder Spieler einen Satz runde Plättchen, jeweils eins in den Farben aller Mitspieler.

Es werden vier Kartenstapel gelegt, deren Abstraktionsgrad ansteigt:

- 1: Erbauer von Landschaften, 2: Meister der Formen,
- 3: Gestalter von Möglichkeiten, 4: Architekt des Unmöglichen.

SPIELVERLAUF

Die hier erläuterten Regeln gelten für ein Spiel mit drei oder vier Spielern (siehe S. 29 für das Spiel mit zwei Spielern; die Variante mit fünf oder sechs Spielern finden Sie im Abschnitt „Erweiterungssatz“).

Abstratus wird in vier Runden gespielt. Mit jeder Runde wird das Spiel komplexer. In der ersten Runde nimmt sich jeder Spieler eine Karte vom Stapel „Erbauer von Landschaften“. Zu Beginn jeder weiteren Runde nehmen sich die Spieler Karten vom Stapel, der dem jeweiligen Abstraktionsgrad der Runde entspricht. (Beim Spiel mit Kindern ist es eine Überlegung wert, bei allen vier Runden nur mit Karten der ersten beiden Abstraktionsebenen zu spielen.)

Jeder Spieler liest verdeckt das Wort auf der Karte, die er vom Stapel genommen hat. Dann wird die Sanduhr umgedreht und die Spieler legen los: Mit den Teilen ihres Bausatzes schaffen sie ein Gebilde, von dem sie glauben, dass es ihr Wort nachvollziehbar darstellt. Anhand der Sanduhr wird die Zeit gestoppt, die maximal zum Bauen zur Verfügung steht (etwa 2 Minuten).

Hinweis: Es müssen nicht zwingend alle Teile verbaut werden. Jeder Spieler entscheidet selbst, wie viele und welche Teile er verwendet. Mit den Teilen dürfen keine Buchstaben oder Zahlen gebildet werden.

Wenn die Gebilde fertig sind, übergibt jeder Spieler seine Karte verdeckt dem Spieler, der die Aufgabe hat, alle Karten in eine Reihe zu legen und aufzudecken. Bevor die Karten jedoch umgedreht werden, nimmt besagter Spieler weitere Karten vom Stapel dieser Spielrunde, bis es insgesamt sechs Karten sind.

Also:

- Bei einem Spiel mit drei Spielern kommen drei Karten hinzu.
 - Bei einem Spiel mit vier Spielern kommen zwei Karten hinzu.
- Alle sechs Karten werden dann gemischt und aufgedeckt im Spielbereich abgelegt. Die Pfeile auf den Karten zeigen dabei nach rechts.



Beim Entnehmen eines Stifts aus einem Loch diesen möglichst nicht heraushebeln. Sitzt er fest, das mit dem Stift verbundene Teil im Uhrzeigersinn und den Stift selbst in die Gegenrichtung drehen, bis der Stift sich löst.

ZUORDNUNG

Jetzt wird versucht zu erraten, welches Gebilde welches Wort darstellt. Jeder Spieler richtet seine Zuordnungsleiste an der Wortkartenreihe im Spielbereich aus, sodass alle Pfeile nach rechts weisen (siehe Abbildung). Diese Ausrichtung der Leisten auf die Wörter ist wichtig, damit die Zuordnung problemlos funktioniert.

Sehen Sie sich jedes Gebilde gründlich an. Überlegen Sie, welches Wort zu welcher Skulptur passen könnte. Dann nehmen Sie ein Plättchen in der Farbe des jeweiligen Spielers und legen es verdeckt an die Stelle auf Ihrer Zuordnungsleiste, die auf das Wort ausgerichtet ist, das Sie dem Gebilde zuordnen (siehe Abbildung). Verfahren Sie mit den übrigen Gebilden genauso. Auch mit Ihrer eigenen Skulptur.

Wenn alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, legen alle ihre Leisten gleichzeitig offen. Dann wird geprüft, wer richtig geraten und in dieser Runde Punkte gewonnen hat.



Wald

● Spielerin 4



Gimmick

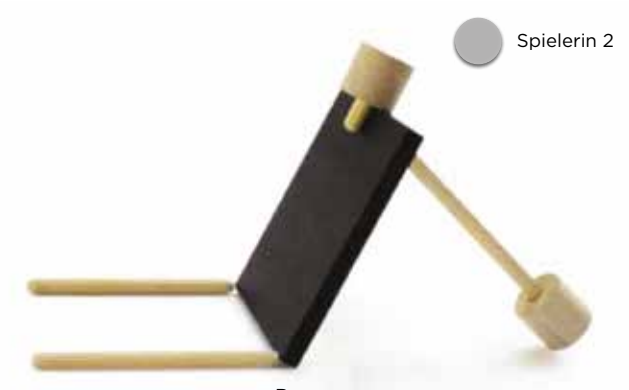
Das ist die offengelegte Reihe der Wörter in dieser Beispielrunde:



Beachten Sie die Pfeile: Dort beginnt die Reihe.



Sie können sich auch ganz andere Wörter ausdenken: Notieren Sie Ihre Ideen einfach auf den Blankokarten „Schöpfer des Neuen“.



Rampe



Die Spieler legen ihre Zuordnungsleisten alle gleichzeitig offen. Dann wird geprüft, wer richtig geraten und in dieser Runde Punkte gewonnen hat.



Kamin

● Spieler 3

PUNKTEVERGABE

1 PUNKT für jedes Wort, das Sie dem Gebilde eines anderen Spielers richtig zugeordnet haben	1 PUNKT für jeden anderen Spieler, der Ihr Wort richtig erraten hat
x2 (doppelte Punktzahl) wenn Sie alle Wörter in dieser Runde richtig zugeordnet haben.	x2 (doppelte Punktzahl) wenn jeder andere Spieler Ihr Wort richtig erraten hat

BEISPIEL FÜR EINE PUNKTEVERGABE

Wenn alle Zuordnungsleisten auf die Reihe der Wörter ausgerichtet sind (der Pfeil dient zur Orientierung), lässt sich leicht sehen, wer ein Wort richtig erraten hat. Man sieht, dass natürlich jeder Spieler sein eigenes Wort seinem eigenen Gebilde auf der Leiste richtig zugeordnet hat. Da lässt sich ansetzen, um die Punktzahl korrekt zu ermitteln.

Hier hat zum Beispiel Spieler 1 mit seinem Gebilde einen WALD dargestellt. Spieler 2 hat eine RAMPE gebaut, Spieler 3 einen KAMIN und Spieler 4 ein GIMMICK. CATWALK und ABHANG wurden der Reihe zufällig hinzugefügt, um auf sechs Karten zu kommen.

Alle anderen Spieler haben das Wort von Spieler 1 richtig erraten, daher erhält er 3 Punkte. Die Punktzahl wird auf insgesamt 6 Punkte verdoppelt. Er hat darüber hinaus auch die Wörter aller anderen Spieler richtig zugeordnet: Das ergibt noch einmal ($3 \times 2 =$) 6 Punkte, also insgesamt 12 Punkte.

Zwei Spieler (Gelb 1 und Lila 3) haben das Wort von Spielerin 2 richtig zugeordnet: Sie erhält dadurch 2 Punkte. Sie lag auch bei den Wörtern von Spieler 1 und Spieler 3 richtig. Das erhöht ihre Punktzahl auf 4 Punkte.

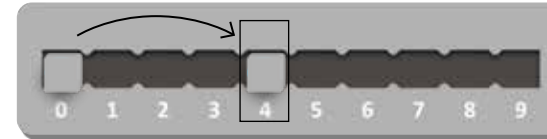
Das Wort von Spieler 3 wurde von allen anderen Spielern erfolgreich erkannt. Daher erhält er das Doppelte von 3 Punkten, also 6 Punkte. Da er wiederum die Wörter von zwei Mitspielern (Gelb 1 und Grau 2) richtig zugeordnet hat, liegt seine Endpunktzahl bei 8.

Nur ein Spieler (Gelb 1) hat das Wort von Spielerin 4 ihrem Gebilde zugeordnet. Sie erhält also 1 Punkt. Sie hat darüber hinaus die Wörter von zwei weiteren Spielern (Gelb 1 und Lila 3) richtig erraten. Das sind also insgesamt 3 Punkte.

Hinweis: Die Punktwürfel haben eine Blankoseite. Die fünf anderen Seiten zeigen Ziffern von 1 bis 5, die für die Zehnerstelle stehen. Die Ziffern auf den Punkteleisten zeigen die Einerstelle. Folgendermaßen können die Spieler in unserem Beispiel nun ihre Punktzahl anzeigen.



Spieler 1
 Er hat 12 Punkte erzielt. Daher dreht er seinen gelben Würfel auf die 1 und setzt ihn an die mit 2 gekennzeichnete Position auf der Punkteleiste.



Spielerin 2
 Sie hat 4 Punkte erzielt. Ihren grauen Würfel setzt sie, Blankoseite nach oben, auf ihrer Leiste an Position 4.



Spieler 3
 Er hat 8 Punkte erreicht, daher setzt er seinen lilafarbenen Würfel auf Position 8.



Spielerin 4
 Sie hat 3 Punkte erreicht und setzt den grünen Würfel auf Position 3.

SPIELSIEGER

Summieren Sie Ihre Ergebnisse am Ende jeder Runde auf, bis das Spiel zuende ist. Es gewinnt, wer am Ende der vierten und letzten Runde die höchste Punktzahl hat. Endet es unentschieden, folgt eine weitere Runde.

Kreativ denken und gestalten!

SPIELVARIANTE MIT 2 SPIELERN

Bei 2 Spielern stehen die Spieler nicht in direktem Wettbewerb gegeneinander. Stattdessen gewinnen oder verlieren sie jede Challenge als Team. Es ist ein Satz Wörter vorgegeben, aus dem ausgewählt wird, und die Spieler bauen jeweils zwei oder vier Gebilde gleichzeitig.

Sie und ein weiterer Mitspieler können Abstratus auf zwei Arten spielen: einfach oder schwierig.

EINFACHE SPIELVARIANTE

1. Legen Sie neun zufällig ausgewählte Karten einer beliebigen Abstraktionsebene in den Spielbereich.
2. Jeder Spieler nimmt sich verdeckt zwei Wörter und schreibt sie auf einen Zettel. Es ist auch zulässig, dass beide Spieler dieselben Wörter auswählen! Es kann nämlich sehr unterhaltsam sein, verschiedene Gebilde für ein und dasselbe Wort zu vergleichen.
3. Drehen Sie die Sanduhr um, wenn Sie die Bauphase zeitlich begrenzen möchten. Aber das ist bei dieser Spielvariante nicht zwingend notwendig. Jeder Spieler baut dann ein Gebilde für jedes von ihm ausgewählte Wort, das dem Mitspieler zu diesem Zeitpunkt nicht bekannt ist. Es können auch jeweils zwei Bausätze verwendet werden, wenn sich die Spieler zuvor darauf geeinigt haben.
4. Wenn die Zeit um ist oder die Spieler erklären, dass sie mit ihren Gebilden fertig sind, versuchen sie gegenseitig, ihre Wörter zu erraten.
5. Die Spieler haben gewonnen, wenn sie alle vier Gebilde den richtigen Wörtern zugeordnet haben!

SCHWIERIGE SPIELVARIANTE

1. Die Spieler sitzen vor einer Anordnung von vier mal fünf Karten – eine Reihe Karten pro Abstraktionsebene (siehe Abbildung).
2. Jeder Spieler wählt stumm vier Wörter aus, eins aus jeder Reihe, und schreibt sie auf einen Zettel.
3. Nun wird die Sanduhr umgedreht und es geht los! Wählen Sie Ihre Wörter sorgsam aus: Ihnen steht nur ein Bausatz zur Verfügung und in nur zwei Minuten müssen Sie für alle vier Wörter ein Gebilde geschaffen haben!
4. Wenn die Zeit um ist, bleiben die Gebilde in dem Zustand, in dem sie gerade sind. Jeweils abwechselnd wird geraten, welche vier Wörter der Mitspieler gebaut hat. Sie dürfen keine Tipps geben. Allerdings dürfen Sie sagen, welcher Abstraktionsebene das Gebilde angehört. Ihr Zweier-Team gewinnt, wenn alle acht Wörter richtig erraten wurden!



ABSTRATUS

ERWEITERUNGSSET



- 2 Zuordnungsleisten (1 pro neuer Farbe) + 12 runde Plättchen (6 pro neuer Farbe)



- 2 Punkteleisten (1 pro neuer Farbe) + 2 Würfel (1 pro neuer Farbe)



- 8 weitere runde Plättchen (2 pro Farbe im regulären Set)



SPIELVARIANTE MIT FÜNF ODER SECHS SPIELERN

Sie finden, das Spiel könnte noch spannender sein? Dann schaffen Sie sich das Abstratus Erweiterungsset an! Es ist zusätzlich zum regulären Spiel erhältlich. Es kommen dann zwei weitere Spieler hinzu. Das bedeutet eine noch größere Herausforderung!

Beim Spiel mit fünf oder sechs Spielern wird nach den normalen Spielregeln gespielt. Allerdings gewinnt, wer entweder nach vier Runden die meisten Punkte hat oder wer als Erster 59 Punkte erreicht hat.

HINWEISE ZUR PFLEGE

Lesen Sie vor dem Spiel die folgenden Hinweise, damit die Bausätze Ihres Abstratus-Spiels für anhaltenden Spielspaß immer in einem guten Zustand sind.

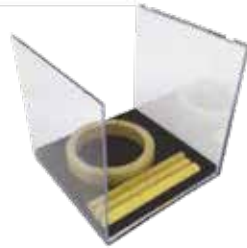
AUFBEWAHRUNG

Jedes Teil in jedem Bausatz wurde sorgfältig ausgewählt, damit Ihnen ein haptisch ansprechendes Material zur Verfügung steht. Daher empfehlen wir dringend, die Teile der einzelnen Bausätze NICHT zu mischen. Bewahren Sie jedes Set so auf, wie es hier abgebildet ist.

1 - Legen Sie alle Kleinteile in die Acrylkugel.



2 - Legen Sie in eine der Hälften des Acrylkastens die schwarze viereckige Platte ein. Platzieren Sie dann den Holzring darauf. Legen Sie wie gezeigt die drei Holzstifte dazu.



3 - Setzen Sie die Acrylkugel stabil auf den Holzring. Setzen Sie die große Holzscheibe senkrecht zwischen die Kugel und eine der Seitenwände des Acrylkastens. Verschließen Sie dann den Acrylkasten mit der anderen Kastenhälfte, setzen Sie das Set in die zugehörige Verpackung und verstauen Sie dann alles in der Schachtel des Spiels.



PFLEGE DER TEILE AUS ACRYL

Reinigung

Reinigen Sie die Teile mit einem Staubwedel. Alternativ können Sie ein feuchtes Tuch verwenden oder die Teile ggf. mit Wasser und Neutralreiniger säubern.

Aufpolieren oder Beseitigung kleinerer Kratzer

Damit die Teile wieder glänzen wie zu Beginn oder um kleinere Kratzer an der Oberfläche zu beseitigen, verwenden Sie ein weiches, sauberes Tuch, das mit etwas Möbel- oder Kunststoffpolitur getränkt ist. Durch Polieren lassen sich auch Fett oder sonstige ölige Rückstände am einfachsten beseitigen.

Warnhinweise

Verwenden Sie keinen Scheuerschwamm, am wenigsten Stahlwolle, um Flächen aus Acryl zu reinigen. Säubern Sie ein Teil nicht mit einem Tuch, mit dem Sie gerade ein anderes Teil gereinigt haben. Ein Teil aus Acryl könnte sonst durch Schmutzpartikel, die am Stoff anhaften, verkratzt werden. Verwenden Sie keine scheuernden Reinigungsmittel, Lackentferner, Spiritus oder Verdünner: Die Teile könnten Schaden nehmen.

PFLEGE DER HOLZTEILE

- Unsere Teile bestehen zu 100% aus Naturholz. Sie unterscheiden sich ggf. leicht in Farbton und Maserung. Das ist ganz normal. Es handelt sich dabei nicht um einen Mangel, sondern dies macht vielmehr den Charme von Naturholz aus.
- Direkte Sonneneinstrahlung vermeiden
- Durch starke Lichteinwirkung kann Holz Schaden nehmen und ausbleichen. Halten Sie die Holzteile möglichst von Sonnenlicht fern; es sei denn, Sie möchten einen gewissen Alterungseffekt erzielen.
- Bei der Reinigung umsichtig vorgehen
- Achten Sie darauf, welche Reinigungsprodukte Sie verwenden. Viele scheuern relativ stark, was ggf. auf Ihren Teilen Flecken oder Kratzer hinterlässt. Bevorzugt sollte ein trockenes Tuch verwendet werden. Das Tuch kann auch mit Wasser und Neutralreiniger befeuchtet werden. Wichtig ist dann allerdings, dass Sie die Holzteile anschließend gut trocknen lassen.
- Wasser und Feuchtigkeit sind Feinde des Holzes
- Wasser und Holz vertragen sich nicht gut. Halten Sie die Teile Ihres Spiels von Feuchtigkeit fern: Holz dehnt sich aus, wenn es nass wird. Auch Luftfeuchtigkeit schadet.

SOZIALE UND ÖKOLOGISCHE VERANTWORTUNG

Ludens Spirit und Zebra 5 sind Partner von Anjos da Mata Atlântica, einer Umweltinitiative, die sich zum Ziel setzt, im Ballungsgebiet São Paulo im Südosten Brasiliens Regenwald aufzuforsten und Wald- und Grasland wiederherzustellen.

Unter Mithilfe der lokalen Bevölkerung pflanzt die Initiative seltene einheimische Arten, die durch die Zersiedelung der Gebiete nahezu nicht mehr in der Natur vorkommen. Das trägt zur Erholung der biologischen Vielfalt in Brasilien bei.

www.facebook.com/anjosdamataatlantica/

Wir sind der festen Überzeugung, dass es möglich ist, mit der Umwelt und allen Lebewesen in respektvoller Harmonie zu leben.



COMPONENTES

4 kits idénticos de piezas de construcción.

Cada kit contiene:

- 3 piezas de acrílico: 1 caja, 1 esfera, 1 tetraedro
- 15 piezas de madera: 1 base cuadrada con orificios de varillas, 3 varillas (una ligeramente más delgada que las otras), 3 cilindros, 3 círculos, 3 cubos, 2 esferas



36 cartas



36 cartas



36 cartas



36 cartas



16 cartas



1 reloj de arena



4 reglas de votación (1 de cada color de jugador) +
16 marcadores de ronda (4 de cada color de jugador)



4 reglas de puntuación (1 de cada color de jugador) +
4 cubos (1 de cada color de jugador)



PREPARACIÓN

Reserve un espacio amplio, una mesa grande, o incluso el suelo como tu zona de juego. Cada jugador recibe un kit de piezas de construcción. También eligen un color para identificarlos de ahora en adelante, luego cogen una regla de votación, una regla de puntuación y un cubo de puntuación del color elegido. Inserte su cubo de puntuación -con el lado en blanco hacia arriba- en la marca 0 de su regla de puntuación. Por último, cada jugador elige un conjunto de marcadores redondos, uno de cada color de jugador.

Apile cuatro montones de cartas según su creciente nivel de abstracción:

- 1: Constructor de paisajes, 2: Maestro de formas,
- 3: Escultor de posibilidades, 4: Arquitecto de lo imposible .

MECÁNICA DE JUEGO

Estas son las reglas para un juego con tres o cuatro jugadores (ver p. 39 para un juego de dos jugadores; para un juego de cinco o seis jugadores, ver la sección «Kit de expansión»).

El juego Abstratus se desarrolla a lo largo de cuatro rondas de cada vez mayor complejidad. En la primera ronda, cada jugador coge una carta del montón de Constructor de paisajes. Al principio de cada ronda adicional, los jugadores cogerán cartas del montón cuyo nivel de abstracción coincida con el número de la ronda. (Si está jugando con niños, considere usar solo cartas de los dos primeros niveles de abstracción a lo largo de las cuatro rondas.)

Cada jugador lee en secreto la palabra impresa en la cara de su carta. Luego se gira un reloj de arena, y los jugadores son libres de usar las piezas de sus kits para construir una estructura que, con suerte, representará sus palabras. Use el reloj de arena para cronometrar la duración máxima de esta fase de construcción (alrededor de 2 minutos).

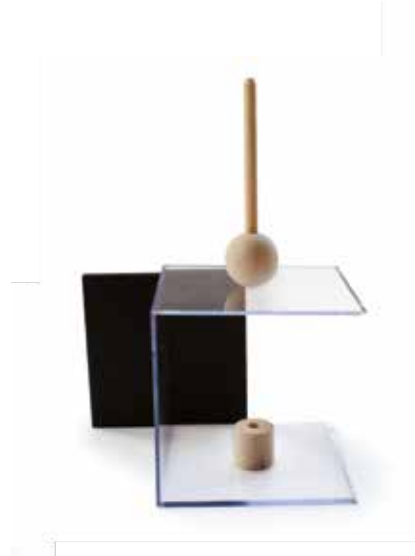
Recuerde: no tiene que usar todas las piezas de su kit. Puede elegir cuántas y qué piezas utilizar. No está permitido hacer letras o símbolos con sus piezas de construcción.

Cuando la fase de construcción termina, todos entregan su carta boca abajo al único jugador encargado de la tarea de ordenar todas las cartas en una sola fila y revelarlas. Antes de revelar las cartas, sin embargo, ese jugador debe añadir cartas del montón de la ronda a la fila, para alcanzar un total de seis.

Por lo tanto,

- en un juego de tres jugadores, se añaden tres cartas;
- en un juego de cuatro jugadores, se añaden dos cartas.

Las seis cartas se barajan y se muestran boca arriba en la zona de juego, con sus flechas apuntando a la derecha.



Trate de no romper una varilla al sacarla de su agujero. Si se atasca, gire la pieza de ajuste en el sentido de las agujas del reloj mientras gira la varilla en la dirección opuesta hasta que se suelte.

VOTACIÓN

Ahora es el momento de adivinar qué estructura coincide con qué palabra. Cada jugador alinea su regla de votación con la fila de palabras de la zona de juego, de modo que todas las flechas apunten a la derecha (ver figura). Esto es importante: alinear las palabras y las reglas permite una votación sin problemas.

Observe bien cada estructura. Considere qué palabra podría coincidir con esa escultura en particular. A continuación, coja un marcador del color del jugador y colóquelo en secreto en el espacio de la regla de votación que se alinea con la palabra que ha elegido como coincidente con esa estructura (ver figura). Pase a la siguiente estructura y repita el proceso. Hágalo incluso para su propia escultura.

Una vez que todos los jugadores terminan de votar, revelan sus reglas todos a la misma vez.



Madera



Esta flecha en la regla de votación le muestra el comienzo del orden de votación.

Jugador 4



Artilugio

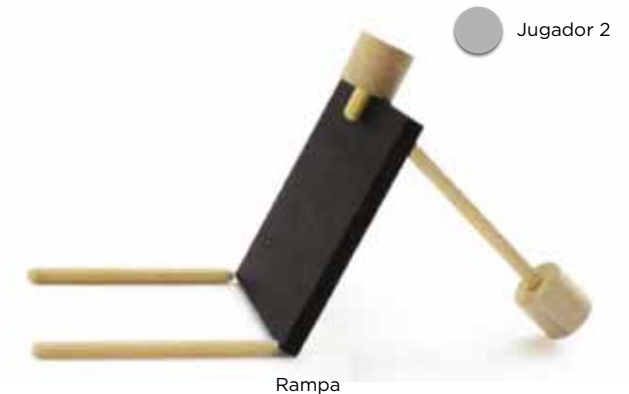
Esta es la fila de palabras reveladas para esta ronda de muestra:



Marque las flechas: este es el comienzo de la fila.



También puede inventar un nuevo conjunto de palabras rellenando las cartas en blanco etiquetadas como Originador de novedades con sus ideas.



Rampa

Jugador 2



Chimenea

Jugador 3

Los jugadores deben revelar sus reglas de votación todos a la vez. Luego comprueban quién adivinó correctamente y quién anota puntos en esta ronda.

<p>1 PUNTO</p> <p>por cada palabra emparejada correctamente con la estructura de otro jugador</p>	<p>1 PUNTO</p> <p>para cada uno de los otros jugadores que adivinaron su palabra correctamente</p>
<p>x2 (puntos dobles)</p> <p>si ha adivinado con éxito todas las palabras en esta ronda</p>	<p>x2 (puntos dobles)</p> <p>si todos los demás jugadores adivinan con éxito su palabra</p>

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Después de alinear todas las reglas de votación con la secuencia de palabras, con las flechas como guía, se puede comprobar fácilmente quién adivinó cada palabra correctamente. Fíjese que cada jugador, evidentemente, ha hecho que su palabra coincida con su propia estructura en su regla de votación; esto le proporcionará una clave de respuestas para ayudarlo en el proceso de puntuación.

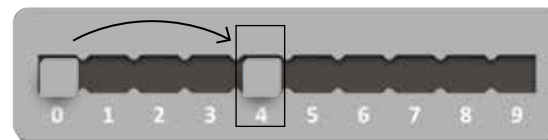
En este ejemplo, el Jugador 1 se refería a MADERA con su escultura, el Jugador 2 construyó una RAMPA, el Jugador 3 hizo una CHIMENEA, y el Jugador 4 representó un ARTILUGIO. PASARELA y PENDIENTE se añadieron al azar a la secuencia para llevar el número total de palabras a seis.

Todos los demás jugadores adivinaron la palabra del Jugador 1 correctamente, por lo que obtiene 3 puntos, y luego dobla su puntuación para un total de 6 puntos. También adivinó con éxito la palabra de todos los demás jugadores, por lo que anota (3 x 2 =) 6 puntos de nuevo, para un total de 12 puntos. Dos jugadores (Amarillo 1 y Lila 3) adivinaron la palabra del Jugador 2 correctamente, por lo que anota 2 puntos. También acertó las palabras del Jugador 1 y del Jugador 3, lo que eleva su puntuación a 4 puntos. La palabra del jugador 3 fue identificada con éxito por todos los demás jugadores, por lo que consigue doblar su puntuación de 3 puntos, para un total de 6. Como adivinó correctamente las palabras de otros dos jugadores (Amarillo 1 y Gris 2), su puntuación final en esta ronda es de 8. Solo un jugador (Amarillo 1) hizo coincidir la palabra del Jugador 4 con su estructura, por lo que anota 1 punto. Adivinó correctamente las palabras de otros dos jugadores (Amarillo 1 y Lila 3), para una puntuación total de 3 puntos.

Observe que los cubos de puntuación tienen una cara en blanco, y otros cinco lados que muestran valores del 1 al 5 que representan el dígito de las decenas. Los valores en las reglas de puntuación muestran el dígito de las unidades. Veamos cómo los jugadores en este ejemplo pueden registrar sus puntuaciones.



Jugador 1
Anotó 12 puntos en esta ronda, así que gira su cubo amarillo a 1, y luego lo mueve para marcar 2 en la regla de puntuación.



Jugador 2
Anotó 4 puntos, por lo que mueve su cubo gris, todavía con su lado en blanco hacia arriba, para marcar 4 en su regla.



Jugador 3
Anotó 8 puntos, por lo que simplemente mueve su cubo lila para marcar 8.



Jugador 4
Anotó 3 puntos, por lo que solamente mueve su cubo verde para marcar 3.

GANAR EL JUEGO

Añada sus puntuaciones a su recuento ronda tras ronda hasta el final del juego. Al final de la cuarta y última ronda, el jugador con la puntuación final más alta es el ganador. Si hay un empate, pueden jugar otra ronda.

¡Es el momento de esculpir!

JUEGO PARA DOS JUGADORES

En un juego para dos jugadores, los jugadores no compiten directamente. En cambio, ganan o pierden cada desafío como equipo. Hay un conjunto predeterminado de palabras entre las que elegir, y los jugadores construyen dos o cuatro estructuras a la vez.

Puede jugar con un amigo a Abstratus en dos modos diferentes: fácil y difícil.

MODO FÁCIL

1. Coloque nueve cartas elegidas al azar de cualquier nivel de abstracción que se le ocurra en la zona de juego.
2. Cada jugador escoge en secreto dos palabras y las escribe en un papel. ¡No pasa nada si ambos jugadores eligen las mismas palabras! Comparar diferentes representaciones de una sola palabra puede ser muy divertido.
3. Gire el reloj de arena si desea establecer un límite de tiempo para la fase de construcción, pero eso es totalmente opcional en el modo fácil. Cada jugador construye una estructura para cada una de sus palabras secretas. Puede usar dos kits de piezas de escultura si lo desea, siempre que ambos jugadores lo hayan aceptado previamente.
4. Cuando se acaba el tiempo, o los jugadores están de acuerdo en que han terminado con sus estructuras, cada jugador trata de adivinar las palabras del otro.
5. ¡Los jugadores ganan el desafío si adivinan las cuatro palabras correctamente!

MODO DIFÍCIL

1. Los jugadores se sientan frente a una cuadrícula de cuatro por cinco cartas, una fila de cartas para cada nivel de abstracción (ver figura).
2. Cada jugador escoge en secreto cuatro palabras, una de cada fila, y las escribe en un papel.
3. ¡Gire el reloj de arena, y a construir! Considere detenidamente las palabras que eliges, porque solo tendrá un kit de piezas para esculpir y unos dos minutos para construir las cuatro!
4. Cuando se acabe el tiempo, los jugadores dejan sus estructuras tal como están. Por turnos, intentan adivinar las cuatro palabras del otro. No está permitido dar ninguna pista que no sea la de indicar a qué nivel de abstracción pertenece una estructura dada. Su equipo de dos jugadores gana el desafío si se adivinan correctamente las ocho palabras.



ABSTRATUS

KIT DE EXPANSIÓN



- 2 reglas de votación (1 de cada nuevo color de jugador) + 12 marcadores de ronda (6 de cada nuevo color de jugador)



- 2 reglas de puntuación (1 de cada nuevo color de jugador) + 2 cubos (1 de cada nuevo color de jugador)



- 8 marcadores de ronda extra (2 de cada color de jugador del conjunto básico)



JUEGO DE CINCO O SEIS JUGADORES

¿Quiere una dosis extra de emoción? Considere la posibilidad de adquirir el kit de expansión de Abstratus, que se vende por separado de este conjunto básico. Permite añadir hasta dos nuevos jugadores a la partida, ¡lo que hace que el juego sea aún más desafiante!

Un juego de cinco o seis jugadores se desarrolla de la manera habitual, excepto que ahora el ganador es el jugador que anota más puntos después de cuatro rondas, o el que primero llega a un recuento de 59.

RECOMENDACIONES DE MANTENIMIENTO

Lea las siguientes instrucciones antes de jugar, para que pueda mantener sus kits de Abstratus en buen estado para una experiencia divertida sin fin.

ALMACENAMIENTO

Cada pieza de cada kit de escultura ha sido cuidadosamente seleccionada para ofrecerle una experiencia táctil perfecta. Por lo tanto, recomendamos encarecidamente que NO se mezclen las piezas de los kits individuales. Guarde cada kit como se muestra a continuación.

1 - Coloque todas las piezas pequeñas dentro de la esfera de acrílico.



2 - Utilice una de las mitades de la caja de acrílico como base para el cuadrado negro, y luego monte el anillo de madera encima. Añada las tres varillas de madera como se muestra.



3 - Equilibre la esfera de acrílico en el anillo de madera. Inserte el gran círculo de madera verticalmente entre la esfera y una de las paredes de la caja de acrílico. Por último, cubra la mitad inferior de la caja de acrílico con su mitad superior correspondiente, y guarde todo el kit en su paquete apropiado antes de devolverlo a la caja del juego.



MANTENIMIENTO DE LAS PIEZAS DE ACRÍLICO

Limpieza

Use un plumero para limpiar las piezas. Alternativamente, puede usar un paño húmedo o, si es necesario, puede lavarlas con agua y un jabón neutro.

Restaurar el brillo original o eliminar pequeños arañazos

Para restaurar el brillo original o para eliminar pequeños arañazos de la superficie de una pieza, utilice un paño suave y limpio humedecido con un restaurador de muebles o un pulidor de plástico. El pulido es también la forma más fácil de eliminar la grasa u otras manchas aceitosas.

Prohibiciones

No uses estropajos, y menos estropajos de acero, para limpiar superficies de acrílico. Evite limpiar una pieza con un paño que acaba de usar para pulir otro artículo, porque las motas de polvo que se adhieren a la tela podrían rayar una pieza de acrílico. No utilice limpiadores abrasivos, removedores de pintura, alcohol desinfectante o diluyentes, porque pueden dañar los componentes del juego.

MANTENIMIENTO DE LAS PIEZAS DE MADERA

- Nuestras piezas son 100% de madera; pueden variar un poco en los matices y las texturas, y esas variaciones son completamente naturales. No es un error, es una característica encantadora que solo la madera natural puede ofrecer.
- Evite la luz solar directa
- El exceso de luz puede dañar la madera y cambiar su color. Mantenga las piezas de madera lejos del sol, a menos que esté buscando activamente un efecto de envejecimiento.
- Tenga cuidado al limpiar
- Tenga cuidado con los productos de limpieza. Muchos de ellos son bastante abrasivos, y pueden manchar o rayar sus piezas de juego. Es preferible un paño seco; también puede utilizar un paño humedecido con agua y jabón neutro, siempre que deje secar las piezas de madera después.
- ¡El agua y la humedad son los enemigos!
- El agua y la madera son incompatibles. Mantenga los componentes del juego lejos de cualquier fuente de humedad, porque el agua hace que la madera se expanda. La humedad del aire también es perjudicial.

ENVIRONMENTAL SOCIAL RESPONSIBILITY

Ludens Spirit y Zebra 5 se comprometen a contribuir con Anjos da Mata Atlântica, una iniciativa ambiental centrada en la plantación de selvas urbanas y sabanas boscosas en la zona del Gran São Paulo, en el sudeste de Brasil.

Con la ayuda de las comunidades locales, esta iniciativa planta especies nativas raras que prácticamente han desaparecido de las grandes aglomeraciones urbanas, contribuyendo a la recuperación de la biodiversidad brasileña.

www.facebook.com/anjosdamataatlantica/

Creemos firmemente que los humanos pueden vivir juntos en respetuosa armonía con el medio ambiente y todos los seres vivos.



COMPONENTES

4 kits idênticos de peças para construir.

Cada kit contém:

- 3 peças de acrílico: 1 caixa, 1 esfera, 1 tetraedro
- 15 peças de madeira: 1 base quadrada com orifícios, 3 pinos (um ligeiramente mais fino do que os outros), 3 cilindros, 3 rodas, 3 cubos, 2 esferas



36 cartas



36 cartas



36 cartas



36 cartas



16 cartas



1 ampulheta



4 régua de votação (1 da cor de cada jogador) +
16 marcadores redondos (4 da cor de cada jogador)



4 régua de pontuação (1 da cor de cada jogador) +
4 cubos (1 da cor de cada jogador)



PREPARAÇÃO

Utilize um espaço amplo, uma mesa grande ou até o chão como área de jogo.

Cada jogador recebe um kit de peças para construir. Também escolhem uma cor que os passa a identificar a partir de agora. A seguir, escolhem uma régua de votação, uma régua de pontuação e um cubo de pontuação da cor escolhida. Introduza o cubo de pontuação - com o lado branco virado para cima - na marca 0 da régua de pontuação. Por último, cada jogador escolhe um conjunto de marcadores redondos, um da cor de cada jogador.

Faça quatro montes de cartas de acordo com o respetivo nível de abstração crescente:

- 1: Construtor de Paisagens, 2: Mestre de Formas ,
- 3: Escultor de Possibilidades, 4: Arquiteto do Impossível.

JOGO

Estas são as regras para um jogo com três ou quatro jogadores (consultar a pág. 9 para um jogo com dois jogadores; para um jogo com cinco ou seis jogadores, consultar a seção «Kit de expansão»).

O Abstratus joga-se em quatro jogadas com níveis de complexidade cada vez maiores. Na primeira jogada, cada jogador retira uma carta do monte Construtor de Paisagens. No início de cada jogada, os jogadores retiram cartas do monte cujo nível de abstração corresponde ao número da jogada. (Se estiver a jogar com crianças, opte por utilizar apenas as cartas dos dois primeiros níveis de abstração ao longo das quatro jogadas.)

Cada jogador lê para si a palavra impressa na carta. A seguir, vira-se a ampulheta e os jogadores podem começar a utilizar as peças do respetivo kit para construir uma estrutura que, se espera, represente as suas palavras. Utilize a ampulheta para cronometrar a duração máxima desta fase de construção (cerca de 2 minutos).

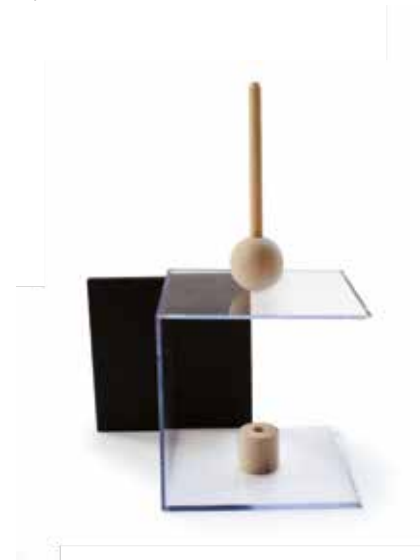
Observação: Não precisa de usar todas as peças do kit. Pode escolher a quantidade de peças e aquelas que vai utilizar. Não pode montar as peças sob a forma de letras nem de símbolos.

Quando a fase de construção termina, todos entregam a carta virada para baixo ao jogador responsável por dispor todas as cartas numa única fila e revelá-las. Porém, antes de revelar as cartas, esse jogador deve adicionar cartas do monte da jogada à fila, elevando o número total de cartas para seis.

Assim,

- num jogo de três jogadores, adiciona três cartas;
- num jogo de quatro jogadores, adiciona duas cartas.

As seis cartas são então baralhadas e mostradas viradas para cima, na área de jogo, com as setas apontadas para a direita.



Tente não partir um pino ao retirá-lo do orifício. Se encravar, gire a parte que encaixa na direção dos ponteiros do relógio enquanto gira o pino na direção oposta até que se solte.

VOTAÇÃO

Chegou o momento de adivinhar que estrutura corresponde a que palavra. Cada jogador alinha a sua régua de votação com a fila de palavras na área de jogo, de modo que todas as setas fiquem apontadas para a direita (ver figura). Isto é importante: o alinhamento das palavras e das régulas permite uma votação tranquila.

Olhe bem para cada uma das estruturas. Avalie qual a palavra que pode corresponder àquela escultura em particular. A seguir, pegue num marcador da cor desse jogador e, discretamente, coloque-o no espaço da sua régua de votação, que está alinhada com a palavra que escolheu, em como corresponde a essa estrutura (ver figura). Avance para a estrutura seguinte e repita o processo. Faça o mesmo para a sua própria escultura.

Quando todos os jogadores terminam de votar, mostram as régulas todas ao mesmo tempo.



Esta seta na régua de votação mostra o início da ordem de votação.

Jogador 4



Truque

Eis a fila de palavras que serve de exemplo para esta jogada:



Marque as setas: este é o começo da fila.



Também pode criar um novo conjunto de palavras preenchendo as cartas em branco, denominadas Criador de Novidades, com as suas ideias.



Lareira

Jogador 3



Rampa

Jogador 2



Os jogadores devem mostrar todas as régulas de votação ao mesmo tempo. A seguir, verificam quem acertou e recebem pontos nesta jogada.

<p>1 PONTO</p> <p>por cada palavra que acertou em como corresponde à estrutura de outro jogador</p>	<p>1 PONTO</p> <p>para cada outro jogador que adivinhou corretamente a sua palavra</p>
<p>x2 (pontos a dobrar)</p> <p>se adivinhou todas as palavras nesta jogada</p>	<p>x2 (pontos a dobrar)</p> <p>se todos os outros jogadores adivinharam a sua palavra</p>

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Depois de alinhadas todas as régua de votação à sequência de palavras, tendo as setas como guia, facilmente descobre quem acertou em cada uma das palavras. Verifique se cada jogador conseguiu fazer corresponder a sua própria palavra à estrutura que montou na régua de votação; isso dar-lhe-á a resposta que o ajudará no processo de pontuação.

Neste exemplo, o jogador 1 referia-se a BOSQUE com a sua escultura, o jogador 2 montou uma RAMPA, o jogador 3 criou uma LAREIRA e o jogador 4 retratou um TRUQUE. PASSARELA e DECLIVE foram adicionados aleatoriamente à sequência para perfazer o número total de seis palavras.

Jogador 1 (Amarelo): Recebeu 3 pontos por acertar a palavra do Jogador 2 (RAMPA) e 3 pontos por acertar a palavra do Jogador 3 (LAREIRA), totalizando 6 pontos.

Jogador 2 (Cinzento): Recebeu 2 pontos por acertar a palavra do Jogador 1 (RAMPA) e 2 pontos por acertar a palavra do Jogador 3 (LAREIRA), totalizando 4 pontos.

Jogador 3 (Lilás): Recebeu 3 pontos por acertar a palavra do Jogador 2 (LAREIRA) e 3 pontos por acertar a palavra do Jogador 4 (TRUQUE), totalizando 6 pontos.

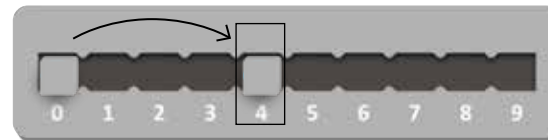
Jogador 4 (Verde): Recebeu 1 ponto por acertar a palavra do Jogador 1 (TRUQUE) e 2 pontos por acertar as palavras do Jogador 2 (PASSARELA e LAREIRA), totalizando 3 pontos.

Todos os outros jogadores adivinharam a palavra do Jogador 1, nesse caso ele recebe 3 pontos e depois duplica a sua pontuação, totalizando 6 pontos. Ele também adivinhou a palavra de todos os outros jogadores, nesse caso pontua (3 x 2 =) novamente 6 pontos, perfazendo um total de 12 pontos. Dois jogadores (Amarelo 1 e Lilás 3) adivinharam a palavra do Jogador 2, então este recebe 2 pontos. Este jogador acertou nas palavras dos jogadores 1 e 3, o que eleva a sua pontuação para 4 pontos. A palavra do jogador 3 foi identificada com sucesso por todos os outros jogadores. Neste caso, ele duplica a sua pontuação de 3 pontos, perfazendo um total de 6. Como adivinhou corretamente as palavras de dois outros jogadores (Amarelo 1 e Cinzento 2), a sua pontuação final nesta jogada é de 8 pontos. Apenas um jogador (Amarelo 1) conseguiu fazer corresponder a palavra do Jogador 4 à sua estrutura, neste caso recebe 1 ponto. Adivinhou as palavras de dois outros jogadores (Amarelo 1 e Lilás 3), totalizando 3 pontos.

Repare que os cubos de pontuação têm uma face em branco e os outros cinco lados apresentam valores que vão do 1 ao 5, que representam os 10 algarismos. Os valores nas régua de pontuação mostram o algarismo das unidades. Vejamos neste exemplo como os jogadores podem registar as suas pontuações.



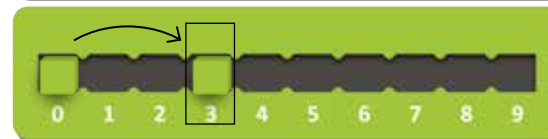
Jogador 1
Recebeu 12 pontos nesta jogada, então faz rodar o seu cubo amarelo para 1, a seguir desloca-o para marcar 2 na régua de pontuação.



Jogador 2
Recebeu 4 pontos, então desloca o seu cubo cinzento, ainda com o lado branco virado para cima, para marcar 4 na régua.



Jogador 3
Recebeu 8 pontos, então simplesmente desloca o seu cubo lilás para marcar 8.



Jogador 4
Recebeu 3 pontos, então limita-se a deslocar o seu cubo verde para marcar 3.

VENCER O JOGO

Adicione as pontuações à contagem das jogadas seguintes até ao final do jogo. No final da quarta e última jogada, o jogador que tiver a pontuação final mais alta é o vencedor. Se houver um empate, faça mais uma jogada.

Chegou o momento de esculpir!

JOGO PARA DOIS JOGADORES

Num jogo com apenas dois jogadores, estes não estão em competição direta. Pelo contrário, vencem ou perdem cada desafio como equipa. Há um conjunto de palavras previamente determinadas à escolha e os jogadores constroem duas ou quatro estruturas de cada vez.

Duas pessoas podem jogar o Abstratus em dois modos diferentes: Fácil e Difícil.

MODO FÁCIL

1. Coloque nove cartas escolhidas aleatoriamente, de qualquer nível de abstração, que desperte a sua imaginação na área de jogo.
2. Cada jogador tira duas palavras para si, anotando-as num pedaço de papel. Os dois jogadores podem escolher palavras iguais! Comparar representações diferentes da mesma palavra pode ser bastante divertido.
3. Vire a ampulheta se pretender definir um limite de tempo para a fase de construção, mas é opcional no modo Fácil. Cada jogador constrói uma estrutura para cada uma das palavras secretas. Se quiser, pode utilizar dois kits de peças para esculpir, desde que ambos os jogadores o tenham acordado previamente.
4. Quando o tempo acaba, ou os jogadores concordam que terminaram as suas estruturas, cada jogador tenta adivinhar as palavras um do outro.
5. Os jogadores vencem o desafio se acertarem corretamente nas quatro palavras!

MODO DIFÍCIL

1. Os jogadores têm diante de si uma grelha de quatro por cinco cartas, uma fila de cartas por cada nível de abstração (ver figura).
2. Cada jogador tira quatro palavras para si, uma de cada fila, anotando-as num pedaço de papel.
3. Vire a ampulheta e comece a construir! Pense bem nas palavras que vai escolher porque só terá um kit de peças para esculpir e cerca de dois minutos para construir as quatro!
4. Quando o tempo acaba, os jogadores devem deixar as estruturas tal como estão. Revezando-se, tentam adivinhar as quatro palavras um do outro. Não pode dar pistas a não ser indicar o nível de abstração ao qual pertence uma determinada estrutura. A equipa de dois jogadores vence o desafio se tiver adivinhado corretamente as oito palavras!



ABSTRATUS

KIT DE EXPANSÃO



- 2 réguas de votação (1 da cor de cada jogador) + 12 marcadores redondos (6 da cor de cada jogador)



- 2 réguas de pontuação (1 da cor de cada jogador) + 2 cubos (1 da cor de cada jogador)



- Mais 8 marcadores redondos (2 da cor de cada jogador do kit de base)



JOGO DE CINCO OU SEIS JOGADORES

Gostaria de mais uma dose de emoção? Pondere adquirir o Kit de expansão Abstratus, que é vendido em separado deste kit de base. Permite adicionar mais dois jogadores à partida, tornando o jogo ainda mais desafiador!

Um jogo de cinco ou seis jogadores joga-se da mesma maneira, exceto o facto de que agora o vencedor é o jogador que mais pontua ao fim de quatro jogadas ou aquele que totaliza primeiro 59 pontos.

RECOMENDAÇÕES DE MANUTENÇÃO

Leia as instruções seguintes antes de jogar, mantendo os kits Abstratus em boas condições para uma experiência de divertimento inesgotável.

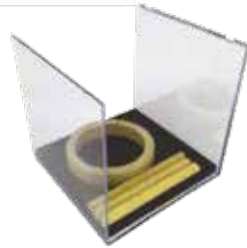
CONSERVAÇÃO

Todas as peças que constituem o kit para esculpir foram escolhidas a dedo de modo a oferecerem uma experiência de suavidade ao toque. Deste modo, recomendamos vivamente a NÃO misturar peças de kits individuais. Guarde cada kit como mostrado abaixo.

1 - Coloque todas as peças pequenas dentro da esfera de acrílico.



2 - Utilize uma das metades da caixa de acrílico como base para o quadrado preto e monte o anel de madeira em cima deste. Adicione os três pinos de madeira, como mostrado.



3 - Equilibre a esfera acrílica no anel de madeira. Insira o grande círculo de madeira verticalmente, entre a esfera e uma das paredes da caixa de acrílico. Para finalizar, tape a metade inferior da caixa de acrílico com a metade superior correspondente e, em seguida, guarde o kit na embalagem original antes de o colocar na caixa de jogos.



MANUTENÇÃO DAS PEÇAS DE ACRÍLICO

Limpeza

Use um espanador para limpar as peças. Em alternativa, pode utilizar um pano húmido ou, se necessário, lavar com água e sabão neutro.

Restaurar o brilho original ou remover pequenos riscos

Para restaurar o brilho original ou remover pequenos riscos da superfície de uma peça, utilize um pano limpo e macio, humedecido com um restaurador para polir móveis ou plástico. O polimento também é a maneira mais fácil de remover gordura ou outras manchas oleosas.

Evitar

Não use esfregões, muito menos palha-de-aço, para limpar superfícies acrílicas. Evite limpar uma peça com um pano que acabou de utilizar para polir outro artigo, porque qualquer poeira que se agarre ao tecido pode riscar uma peça de acrílico. Não utilize produtos de limpeza abrasivos, decapantes, álcool isopropílico ou diluentes, porque podem danificar os componentes do jogo.

MANUTENÇÃO DAS PEÇAS DE MADEIRA

- As peças são 100% de madeira; podem variar um pouco no tom e na textura, e essas variações são perfeitamente naturais. Não é um defeito, é antes uma característica encantadora que proporcionada apenas pela madeira natural.
- Evite a luz solar direta
- A luz excessiva pode danificar a madeira e alterar a sua cor. Mantenha as peças de madeira afastadas do sol, a menos que procure um efeito de envelhecimento.
- Cuidado ao limpar
- Cuidado com os produtos de limpeza. Muitos deles são bastante abrasivos e podem manchar ou riscar as peças do jogo. É preferível um pano seco. Também pode usar um pano humedecido em água e sabão neutro, desde que posteriormente deixe secar as peças de madeira.
- A água e a humidade são os maiores inimigos da madeira.
- A água e a madeira não são compatíveis. Mantenha os componentes do jogo afastados de qualquer fonte de humidade, porque a água faz inchar a madeira. A humidade do ar também é prejudicial.

RESPONSABILIDADE SOCIAL E AMBIENTAL

A Ludens Spirit e a Zebra 5 comprometem-se a contribuir com a Anjos da Mata Atlântica, uma iniciativa ambiental determinada a plantar florestas tropicais e savanas urbanas na área da Grande São Paulo, no sudeste do Brasil.

Com a ajuda das comunidades locais, esta iniciativa planta espécies nativas e raras que praticamente desapareceram de grandes extensões urbanas, contribuindo para a recuperação da biodiversidade brasileira.

www.facebook.com/anjosdamataatlantica/

Estamos profundamente convictos que os seres humanos conseguem conviver em harmonia com o meio ambiente e com todos os seres vivos.

Nature & Découvertes
11 rue des Etangs Gobert
78000 Versailles (France)
www.natureetdecouvertes.com
N°service client : +33(0)1 8377 0000



Conforme aux normes européennes.
Compliant with European standards.
Entspricht europäischen Normen.
Conforme con las normas europeas.
Em conformidade com as normas europeias.



ATTENTION ! Jeu déconseillé aux enfants de moins de 3 ans car il contient de petites pièces qui peuvent être avalées.
WARNING! Not recommended for children under 3 years of age. It contains small parts that can be swallowed.
ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält Kleinteile: Erstickungsgefahr!
ATENCIÓN! No es recomendable para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden ser tragadas.
ATENÇÃO! Não aconselhável a crianças com menos de 3 anos de idade. Contém peças pequenas que podem ser engolidas.