

## Capturado en red ©

(Gefangen im Netz)



- ❑ 1 **Tablero fresado** y barnizado, aprox. 61 x 61cm<sup>2</sup> con regletas de diferentes colores
- ❑ 1 **Dado**
- ❑ 24 **Elementos con cabezas** agarrables bien para jugadores avanzados

Accesorio opcional:

- ❑ 4 **arañas martilladas** con símbolos diferentes y palpables sobre el cuerpo. Es posible la aparición de irregularidades de poca consideración que no perjudican las funciones del juego ya que las arañas fueron fabricadas con un cuidadoso trabajo manual, por eso son únicas.
- ❑ 4 **aranas de plástico** para personas expuestas a lesiones o heridas
- ❑ 16 **Piedras**

El campo del juego está compuesto por 64 jugadores de campo y 4 centros de campo para las arañas. El juego consiste en capturar la mayor cantidad de moscas (en forma de piedras).

Capturados en red – las arañas pueden capturar a sus presas mediante su procedimiento empleando diferentes tácticas o simplemente seguir sus caminos en busca de suerte.

**Juegue este juego – nosotros estamos seguros que usted quedará atrapado!**

## Círculo de piedras ©

(Steinkreis)



- ❑ 1 **Tablero fresado o tratado con láser de 16 esquinas** con 8 símbolos de partida (fresados) diámetro aprox. 61 cm o 39 cm, barnizado
  - ❑ 2 **Dados**
- Accesorio opcional:
- ❑ 8 **VIA-Figuras del juego** de 14 cm o 9 cm de altura y en diferentes colores
  - ❑ 8 **Figuras del juego** de 7.5 cm de altura y en cuatro diferentes colores
  - ❑ 32 **Piedras**

El tablero en su forma está pensado para desarrollar el carácter cooperativo del jugador. Los jugadores intentarán destruir el círculo de piedras juntos.

El tablero está fabricado de tal forma que puede servir la base para otros juegos.

La base de este juego es un **ciclo de cuentos de Tom Trentinaglia**. Los relatos están apropiados para quedar de acuerdo, para leer en un círculo agradable o simplemente para descansar. Sin embargo, se puede también jugar este juego sin esta fuente.

**Círculo de piedras - el juego para él, ella y usted.**



VIA - El camino es el juego.

Juegos para personas con desventaja, para personas viejas - para personas como tú y yo

Verlag Elfriede Pauli  
Am Gangsteig 48 a  
D - 83059 Rosenheim-Kolbermoor  
Alemania

Tel.: +49 - (0) 80 31 - 93 00 94  
FAX +49 - (0) 80 31 - 94 15 05  
e.pauli@via-spiele.de  
<http://www.via-spiele.de>

## Cubus Fugus ©

(Kubus Fugus)



- ❑ 1 **Caja abierta de madera** encerada, 24x28 cm<sup>2</sup>
- ❑ 30 **Cubos de madera** encerada de 4 cm de lado
- ❑ Es posible la aparición de irregularidades de poca consideración que no perjudican las funciones del juego ya que los cubos fueron fabricados con un cuidadoso trabajo manual, por eso son únicos.
- ❑ Las reglas de juego están también al alcance y de acuerdo a las necesidades en **escritura Braille**.
- ❑ Usted puede jugar sólo o competir con amigos en diferentes niveles de dificultad.

Las superficies de los cubos están fresados y por eso pueden ser palpables por **personas con deficiencia visual o ciegas**.

Hay 6 diferentes superficies en cada cubo y están dipuestas de maneras diferentes.

Cubus Fugus es un juego para personas con diferentes capacidades y aptitudes.

Una variante del juego: juegue sin la caja sobre la mesa. Esta variante es apropiada para personas con disminución o desventaja mental.

Para niveles altos en dificultad tiene que planear un tiempo suficiente, porque cada cubo puede ponerse en 24 posiciones diferentes.

**Cubus Fugus – el juego para muchos!**

## Sin Espacios ©

(Lückenlos)



- ❑ 1 **Caja abierta de madera** encerada, 30x30 cm<sup>2</sup>
- ❑ 18 **Listones de madera** encerada
- ❑ Es posible la aparición de irregularidades de poca consideración que no perjudican las funciones del juego ya que los listones fueron fabricados con un cuidadoso trabajo manual, por eso son únicos.
- ❑ Cubos disponibles sirven como apretones de mano.
- ❑ Se puede jugar sólo/a o con un amigo con quién puede se puede buscar la solución o competir.

Es sencillo ordenar todas las piezas en una sólo dirección. Ponerlas en ángulo recto es una tarea más complicada.

Los jugadores pueden buscar juntos una solución correcta, mediante el diálogo pueden trabajar una estrategia de juego o simplemente probando pueden alcanzar la meta.

Sin Espacios es un juego para personas que pueden ocuparse sólo, que consideran como ayuda un marco claro y que además tienen una diversión en ordenar figuras. Como las paradas de presas son figuras **grandes entonces** las personas con problemas motoricas podrán también terminar el juego.

**Sin Espacios - un juego para jóvenes y mayores!**

## Filosofía de la empresa

**VIA - El camino es el juego**

- ☞ ofrece juegos para personas con desventaja, para personas viejas y personas como tú y yo- porque cada persona tiene derecho a ser original.
- ☞ Toma las necesidades de estos grupos metas en serio- porque todos tienen derecho a recibir un juego de acuerdo a su edad aunque algunas capacidades estén limitadas.
- ☞ Fabrica juegos que transmiten una posición vital y valiosa.
- ☞ Apunta mediante juegos claros. La estructura ofrece seguridad.
- ☞ Muestra un camino que vale la pena ser seguido. El diseño estético y la calidad alta en el trabajo dan al juego una calidad que incluso alegrán a sus nietos.
- ☞ Está al encuentro de caminos diferentes, porque la integración te impulsa a una comprensión.
- ☞ Toma las inclinaciones de las personas en serio, porque cada "grupo meta" puede mostrarse activo.
- ☞ -el primer paso en el camino está realizado, los siguientes seguirán.



Elfriede Pauli  
Educatora terapéutica

**Los caminos se hacen al caminar.**

Franz Kafka