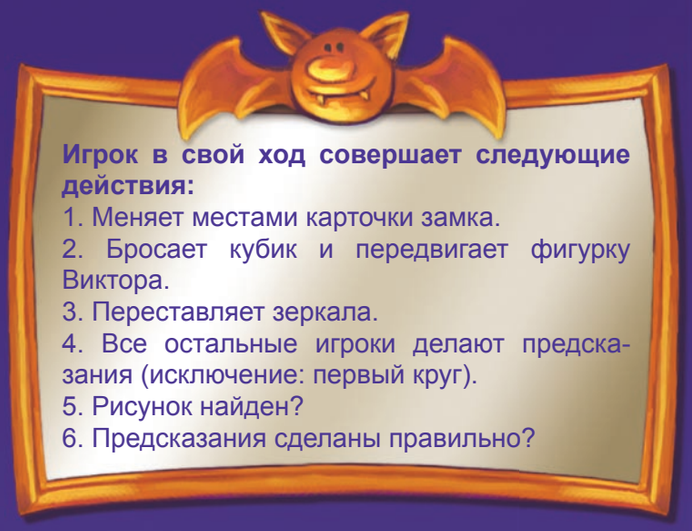
Дверь используется в самом сложном варианте игры, и потому до времени её можно отложить в сторону.

ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ НА ПОИСКИ! ИГРА НАЧИНАЕТСЯ!

Играют по очереди по часовой стрелке. Начинает самый младший по возрасту.



Игрок в свой ход совершает следующие действия:

1. Меняет местами карточки замка.
2. Бросает кубик и передвигает фигурку Виктора.
3. Переставляет зеркала.
4. Все остальные игроки делают предсказания (исключение: первый круг).
5. Рисунок найден?
6. Предсказания сделаны правильно?

Если наступила твоя очередь, то тебе необходимо действовать следующим образом:

1. Переставление карточек замка

Сначала необходимо найти карточку замка с прорезью. Это так называемое окно. Затем тебе необходимо поменять местами данную карточку и какую-либо другую с изображением стены. Для этого тебе нужно всего лишь вытащить обе карточки из прорезей игрового поля и установить их в другие места. Все остальные игроки могут при этом посмотреть, что изображено на карточке замка.

Внимание!

Рисунки на карточках должны быть всегда обращены внутрь, а изображение окон – наружу.

Ты имеешь право обойти стоящую на столе коробку вокруг, но не поворачивать её. Если при вытаскивании карт игровое поле начнёт тоже подниматься, достаточно легко нажать на него, чтобы оно возвратилось на место.

2. Бросок кубика и передвижение Виктора

Брось кубик и в соответствии с результатом броска передвинь фигурку Виктора вперёд по жёлтым ячейкам в направлении стрелок. После этого посмотри, о чём думает Виктор, то есть, какой рисунок виден в «облачке» рядом с ячейкой, на которую попала фигурка после броска кубика. Этот рисунок как раз и есть то, что ищет Виктор.



Пример:

Виктор думает: «Ну где же мои солнечные очки?».

Если в «облачке» изображён **вопросительный знак**, это означает, что рассеянный Виктор вдруг забыл, что он хотел найти. Твой сосед слева напоминает Виктору об этом и называет один из десяти рисунков, которые изображены в «облачках» на игровом поле. А твоя задача – найти названный рисунок.



3. Поменять местами до трёх зеркал

Помоги Виктору найти в замке нужный предмет (рисунок). Очень сложно сделать это в таком огромном замке! К счастью, в коридорах висит множество зеркал, с помощью которых ты можешь заглянуть в каждый уголок.

Внимание!

Тебе не разрешается заглядывать внутрь замка через отверстие в карте.

Сначала подумай, на какой из карточек замка находиться разыскиваемый рисунок. Затем попытайся поменять местами зеркала таким образом, чтобы чуть позже, заглянув в замок через отверстие в карте, ты смог бы обнаружить искомый предмет.

При смене мест зеркал необходимо выполнять следующие правила:

Разрешается производить смену мест **до трёх раз**. Другими словами, можно переставить одно, два или (максимально) три зеркала.

«Переставить» означает: одно из зеркал извлечь из игрового поля и установить в любую другую свободную прорезь **или** повернуть зеркальную поверхность на 180° и вставить зеркало в ту же самую прорезь.

Но ты **обязан** поменять местами не менее одного зеркала.

По меньшей мере, одно зеркало **должно** находиться в одной из шести прорезей, расположенных на одной линии по отношению к карточке с окошком (отверстием). Таким образом, рисунок (предмет) должен отражаться, **как минимум, в одном зеркале**.



Если ты не хочешь или не можешь больше переставлять зеркала, ты говоришь: «Делайте предсказания!».





Совет: Проследи глазами за направлением световых лучей на игровом поле! Это поможет тебе определить, как произвести перестановку зеркал, чтобы затем найти искомый рисунок (предмет) через отверстие в карте.

4. Все остальные игроки делают предсказания (но не в первом круге)

Это действие не выполняется в первом круге. Только после того, как каждый из игроков совершил свой ход, используются карточки-предсказания.

Как только игрок произносит «Делайте предсказания!», участникам игры разрешается делать это с помощью лежащих перед ними жетонов-предсказаний.

Тот, кто полагает, что играющий расположил зеркала правильно, т.е. искомый предмет (рисунок) можно увидеть через отверстие в карте, кладёт ладонь на жетон с ликующим Виктором.

Тот же, кто не верит, что зеркала расставлены правильно, т.е. искомый предмет НЕЛЬЗЯ будет увидеть, кладёт ладонь на жетон с разочарованным Виктором.

Игрокам разрешается заглядывать под свои собственные жетоны-предсказания для принятия того или иного решения. Остальные игроки не имеют права подсматривать жетоны своих соседей и выяснять, под каким жетоном скрыт тот или иной Виктор. Другими словами, жетоны остаются закрытыми от глаз любопытных.

После того, как все участники игры накроют ладонями свои собственные жетоны-предсказания, играющий спрашивает: «Нашли?». Все игроки по очереди открывают свои жетоны, чтобы остальные могли их видеть. Вторые жетоны у каждого из участников остаются закрытыми.

5. Предмет найден?

Теперь снова твоя очередь: загляни внутрь замка через карточку с отверстием.

Внимание! Важное указание: как заглядывать в замок!

Правила игры разрешают ходить вокруг замка и поднимать коробку с игровым полем, когда необходимо заглянуть внутрь замка. Но **не разрешается вращать коробку** с игровым полем!

Что ты видишь в замке через окно?

Ты видишь разыскиваемый предмет?

Скажи об этом громко. (Участники игры имеют право проверить твои слова, заглянув в помещения замка). В качестве вознаграждения ты получаешь один «драгоценный камень» и кладёшь его перед собой.

В заключение ты извлекаешь именно ту карточку замка из игрового поля, которую (как ты полагаешь) ты видел через окно, и на которой (как ты думаешь) изображён искомый предмет.

• Если на этой карточке действительно изображён искомый предмет, ты получаешь дополнительный «драгоценный камень».

• Если же нет, ты не получаешь поощрительного приза.

Ты не видишь разыскиваемый предмет?

Тогда ты не имеешь права извлечь из игрового поля карточку замка. Громко сообщи своим товарищам по игре, какой рисунок виден сквозь отверстие.

• **Ты видел чеснок?**



Боже мой! Если что и не любит Виктор, так этот отвратительный чеснок! Тебе нужно, как можно скорей, отдать Виктору один «драгоценный камень», чтобы он вновь повеселел. Положи «драгоценный камень» назад в общий запас. Если же у тебя ещё нет «драгоценных камней», Виктор посмотрит на это сквозь пальцы, и… тебе ничего не нужно возвращать.

• **Ты увидел другой рисунок?**

В таком случае ты остаёшься ни с чем, не получая «драгоценных камней», но и ничего не отдавая Виктору. Если остальные участники игры захотят, то они имеют право заглянуть в замок и проверить, что ты на самом деле видел. Помните, что коробку с игровым полем поворачивать нельзя!

6. Предсказания оказались правильными?

Теперь ты смотришь, кто из участников игры предсказал правильно.

Каждому, чьи предсказания оказались правильными, ты выдаёшь по одному «драгоценному камню» из запасов.

Тот, кто ошибся в предсказании, «драгоценный камень» не получает.

В заключение все игроки вновь переворачивают оба своих жетона предсказаний лицом вниз и перемешивают их.

Все действия завершены?

В таком случае ход игрока считается законченным и в игру вступает следующий игрок. Он, как и предыдущий игрок совершает те же действия, в соответствии с изложенными выше правилами. То есть меняет местами карточки замка, бросает кубик, двигает фигурку Виктора и т.д.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу после того, как один из игроков соберёт заданное количество «драгоценных камней», определяемое числом играющих.

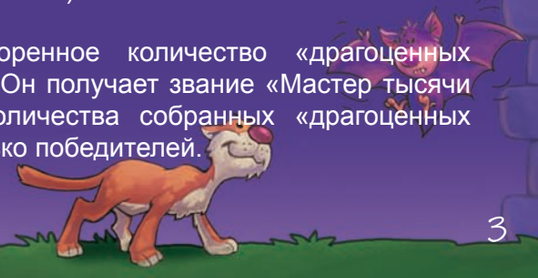
При игре вчетвером игра заканчивается, когда один из игроков соберёт 8 «Драгоценных камней».

При игре втроем игрок должен собрать 10 «драгоценных камней».

При игре вдвоем – 12 «драгоценных камней».

(Для большой продолжительности игры можно договариваться о сборе 15 «драгоценных камней»).

Игрок, собравший оговоренное количество «драгоценных камней», побеждает в игре. Он получает звание «Мастер тысячи зеркал». При равенстве количества собранных «драгоценных камней» может быть несколько победителей.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

1. Хотите усложнить игру?

Тогда переверните игровое поле той стороной, на которой не обозначены световые лучи, т.е. нет вспомогательных линий. Кроме того, перед началом игры вставьте карточки замка в игровое поле, не подсматривая, какой рисунок на них изображён. Или же попросите того, кто не принимает участия в игре, вставить карточки за вас, чтобы исключить возможность подглядывания.

2. Хотите сделать игру ещё более замысловатой?

В таком случае возьмите дверь! Находящийся слева от вас игрок, который начнёт игру следующим, кладёт дверь перед собой. Он будет использовать её после того, как играющий сменит позицию карточки замка, бросит кубик и передвинет Виктора. Другими словами, до того, как играющий получит право на перестановку зеркал. Этот участник будет теперь знать, какой рисунок (предмет) разыскивают Виктор и играющий. Он может поставить на игровое поле дверь, исполняющую роль препятствия. **Находящийся слева от играющего участник игры может установить дверь в свободную от зеркал прорезь, но только в ту прорезь, которая не лежит на прямой линии по отношению к карточке замка с прорезью.** Только после этого играющий получает право производить перестановку один, два или три раза. Но при этом он должен быть внимательным и следить за тем, чтобы дверь не мешала ему увидеть разыскиваемый предмет.

Играющий может переставлять от одного до трёх зеркал ИЛИ одно – два зеркала и дверь. Помните, что число перестановок не должно превышать трёх!

3. Мечтаете стать настоящим «Мастером тысячи зеркал»?

Договоритесь перед началом игры о том, что часть коробки с игровым полем при перестановке карточки с окошком и/или при заглядывании в замок можно вращать. Тогда будет невероятно сложно определить, где располагается тот или иной рисунок.

Идея игры: Инка и Маркус Бранд
Иллюстрации: Михаэль Менцель

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstrasse 5 -7
70184 Stuttgart
Tel.: + 49 711 2191-0
Fax.: + 49 711 2191-199
www.kosmos.de
info@kosmos

Все права защищены.

8760

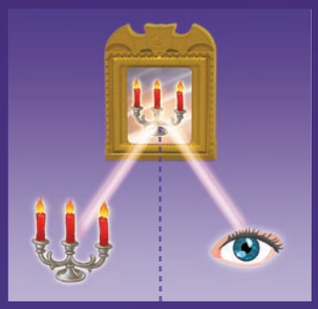
ЗЕРКАЛЬНЫЕ ОТРАЖЕНИЯ: КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Абсолютно загадочно: несмотря на то, что некоторые предметы (рисунки, вещи) спрятаны в одном из закоулков замка, мы видим их. Правда, только с помощью зеркал. Хотите знать, как это работает?

Все изображения, которые мы видим, создаются лучами света. Они падают на тот или иной предмет, а от него отражаются в наш глаз.

Если луч света падает на зеркало или другую гладкую поверхность, то они отражают его. Ты видишь изображение в зеркале, когда эти лучи достигают твоего глаза. Этот принцип распространяется и на те случаи, когда предмет располагается не прямо перед зеркалом, а сбоку или в отдалении от него.

Предмет отражается под углом, под которым он находится по отношению к зеркалу:



Наш глаз воспринимает данное явление так, будто предмет располагается на прямой линии от нас сразу за зеркалом. В действительности же лучи света, а с ними и изображение предмета, благодаря зеркалу, меняют свое направление.

Изображение в зеркале как бы перевёрнуто. Мы называем это явление «зеркальным отражением». Если использовать дополнительно ещё одно зеркало, то первое зеркальное отражение будет вновь отражено, и так далее.



Чем дальше предмет находится от первого зеркала, чем больше используется зеркал и чем дальше зеркала расположены друг от друга, тем меньше размеры изображения.

Замок 1000 Зеркал

Игра от Инки и Маркуса Бранд.
Для 2 – 4 игроков от 6 лет.



СОСТАВ ИГРЫ:



В огромном «Замке тысячи зеркал» обитает маленький вампир Виктор. Но здесь так много комнат! Как же ему тогда отыскать словарь вампиров или рыцарский шлем? И в какой из комнат стоит сундук с сокровищами? А где же вновь спряталась его любимая собачка по кличке Вампи?

ЦЕЛЬ ИГРЫ – ПОМОЧЬ ВИКТОРУ

Помогите Виктору вновь найти всё, что он растерял! Загляните в открытое окно замка и используйте зеркала, висящие на стенах коридоров. Это позволит вам без усилий осмотреть каждый уголок и обнаружить то, что там спрятано. Виктор вознаградит ваш труд «драгоценными камнями». Соберите как можно больше этих камней, чтобы стать «Мастером тысячи зеркал».

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Перед началом самой первой игры

Попросите родителей или старших братьев и сестер прочесть правила игры, которые помещены вслед за этим введением. Пока взрослые читают вам правила игры, посмотрите в зеркала и проследите, как передаются отражения.

Перед началом каждой игры

- Выберите для игры **хорошо освещённое место**. Вам нужно как можно больше света, чтобы зеркальные отражения в замке были хорошо различимы.
- Достаньте **все элементы игры** из коробки.
- Осмотрите **игровое поле**. На нём с обеих сторон имеются изображения. На одной стороне, в центре игрового поля, для упрощения игры в качестве вспомогательных линий нанесены световые лучи. Они помогут в процессе игры проследить за зеркальными отражениями. На другой стороне, предназначенной для профессиональных вампиров, эти линии отсутствуют. Положите игровое поле на пластмассовую вставку в коробке. Для первой игры игровое поле укладывается стороной со световыми линиями вверх. Осторожно нажмите на игровое поле, чтобы оно зафиксировалось на четырёх больших и четырёх маленьких выступах.
- По краям игрового поля расположены прорези для **12 карточек замка**. Старший из игроков вставляет в прорези в любой последовательности 12 карточек замка, зубцами вверх. На лицевой стороне этих карт нанесены различные рисунки (кроме снабжённой отверстием карточки с окном). На оборотной стороне каждой из этих карт изображено окно. При установке этих карт на игровом поле их оборотная сторона должна быть обращена наружу. Таким образом, через отверстия в нижней части коробки можно видеть только рамы окон. Попытайтесь при установке данных карт запомнить места расположения тех или иных рисунков.
- В центре игрового поля видны 18 прорезей для зеркал, причём каждые две из них составляют крест. Вставляйте **4 зеркала** в любые из этих прорезей так, чтобы над поверхностью игрового поля были бы видны только контуры летучих мышей.
- Ну и, наконец, поставьте **крышку от коробки** с игрой в центр стола. Установите на неё нижнюю часть коробки и… работа по строительству «замка с тысячью зеркалами» закончена!
- Установите **фигурку Виктора** в любое гнездо на краю игрового поля, т.е. в одно из 12 жёлтых круглых полей.
- Драгоценные камни в количестве 30 штук должны находиться рядом с коробкой.
- Каждый игрок получает по **2 жетона-предсказания** (ликующий Виктор и разочарованный Виктор) с летучей мышью на оборотной стороне. Каждые две мышки выполнены одинаковым цветом (жёлтым, оранжевым, розовым или красным). Игроки переворачивают их лицом вниз и кладут перед собой.

