

Зеркальный замок с привидениями

Авторы: Томас Даум и Виолетта Ляйтнер

Иллюстрации: Рольф Вогт, АРВИ

Графика и дизайн: Рольф Вогт

Редактор: Клаудиа Гейгенмюллер

Для 2-4 игроков

С 6 лет

15 – 30 мин.

Авторские права:

Драй Магир Шпиле (Drei Magier Spiele)

От Шмидт Шпиле Гмбх


п/я 470437

D-12313 Берлин

www.dreimagier.de

Артикул № 40865

В комплектацию входит:

- a) 1 игровое поле с вращающимся диском
 - b) 4 фигуры привидений (3 переодетых ребёнка и одно замковое привидение)
 - c) 4 свечи (красная, желтая, синяя, чёрная)
 - d) 1 кубик (1,2,3, )
 - e) 4 поисковые дощечки
 - f) 16 фишек со свечой
 - g) 1 шестерёнка
 - h) 4 предмета (камин, кресло, шкаф, рыцарь)
 - i) 4 вставляющиеся ножки
 - j) пластиковая деталь с подвижными зеркалами
- Правила игры

Привидение в зеркальном замке

«Ухуху, я привидение!», весело кричат три ребёнка и пугают друг друга. И с гордостью разглядывают себя в старых, затянутых паутиной и покрытых пылью зеркалах.

«Ухухухуху», - неожиданно вдруг раздалось. «Вы тоже это слышали?».

Поражённые, дети поворачиваются друг к другу. Они сейчас – четыре привидения, наряженные в белые простыни. Четыре? Брррррр! Между детьми тайно спрятался настоящий замковый дух!

Они в страхе разбегаются в разные стороны. Но вот только кто из них настоящий призрак?

Подготовка к игре

Перед первой игрой снимите с зеркал защитную плёнку и осторожно извлеките все детали из перфорированной заготовки.

1. Поместите шестерёнку в центр игрового поля и медленно поверните её по стрелке, пока сверху не зафиксируются зеркала. Затем шестерёнку выньте.

2. Вставьте 4 предмета вместе с ножками во вращающийся диск. Затем положите круг в центр игрового поля так, чтобы рыцарь, камин, шкаф и кресло полностью закрывали четыре зеркала.
3. Каждой фигуре – привидению дайте по свечке. Смешайте фигуры и поставьте каждую на поля перед лестницами, не смотря под фигуру. На протяжении всей игры нельзя заглядывать под фигуры.
4. Перемешайте свечки – фишки и положите их перевёрнутыми на помеченные места на игровом поле.
5. Возьмите каждую поисковую дощечку и приготовьте кубик.

Идея игры

Узнайте, кто из привидений настоящий призрак и какую свечку он с собою носит. Настоящего призрака можно узнать только зеркальной проверкой, потому что у него нет отражения. Но чтобы окончательно разоблачить призрака, вы должны найти и собрать свои четыре свечки – фишки. А узнаете вы их по символу на своих поисковых дощечках (А).

Ход игры

Играют по очереди. Начинает и бросает кубик тот, кто последним переодевался в привидение.

Если на кубике после броска выпало число, перемести одну из фигур – привидений на выпавшее на кубике число в любом направлении и постарайся собрать свечки – фишки.

(В) Собираем свечки – фишки: открой лежащие рядом с полем свечки – фишки и посмотри на них. Если на фишке изображён твой символ, ты можешь взять фишку себе. В противном случае она остаётся лежать открытой. Если поле, на которое ты хочешь стать, занято, разрешается переставить стоящую там фигуру на другое свободное поле.

Теперь наступает очередь другого игрока.

Если у тебя выпал Зеркальный призрак, ты должен пройти Зеркальное испытание и/или сделать ход Джокер.

Зеркальное испытание: Поставь любую фигуру – призрак в центр вращающегося круга и медленно поворачивайте её по стрелке, пока она не станет напротив одного из зеркал.

1. Если ты рассмотрел в зеркале призрака, то это всего лишь переодетый ребёнок. Громко назови цвет свечки, которую ты видишь в его руке в зеркале. Подсказка: свечки окрашены в четыре разных цвета: синий, чёрный, жёлтый и красный. Если ты знаешь цвет свечек, которые держат дети, ты сможешь узнать, какую свечу держит настоящий замковый призрак.

2. Если зеркала упали, значит, ты нашёл настоящего призрака. Но разоблачить его тебе можно только после того, как ты соберёшь все свои четыре свечки – фишки. Поворачивай призрак по стрелке до тех пор, пока зеркала снова не зафиксируются сверху.

Ход джокером

Поставь фигуру призрака на любое поле и постарайся найти одну из своих фишек. Можешь не проходить Зеркальное испытание, а выполнить только ход джокером любой фигурой – призраком.

Потом наступает очередь следующего игрока.

Ты забыл поставить зеркала? Не беда. Возьми шестерёнку и поставь зеркала в исходные позиции (см. стр. 6, пункт 1).

Разоблачаем замкового призрака

Как только ты найдёшь свою четвёртую фишку, сразу же попытайся разоблачить настоящего призрака. Возьми фигуру, которую ты считаешь призраком, и проведи с ним зеркальное испытание.

Если зеркала упали, значит, ты разоблачил настоящего призрака. Назови цвет его свечи и посмотри, прав ты ли нет.

Если зеркала остались вверху или ты назвал не тот цвет свечи, тогда верни фигуру призрака на любое поле и положи одну из своих собранных фишек открытыми на любое свободное помеченное поле игры. Затем играйте дальше, пока следующий игрок не соберёт все свои четыре фишки. Теперь можно опять попытаться заново разоблачить замкового призрака.

Конец игры и победитель

Тот игрок, которому удастся первым разоблачить призрака и правильно определить цвет его свечи, выигрывает игру.

Вариант игры для мастера духов

Вы бы с удовольствием поиграли ещё? Без проблем! Как настоящие эксперты в запоминании, вы, конечно же, знаете, какие свечи держат остальные три фигуры. Каждый из вас должен взять свои фишки (даже те, которые лежат на игровом поле). Фишку со свечой Замкового призрака отложите в сторону. А с тремя другими фигурами вы должны теперь догадаться, какую свечу какая фигура – призрака держит в руке. Для этого рядом с каждой фигурой положите закрытой свечу – фишку, которую, как вы считаете, держит эта фигура. В конце можете проверить, правы ли вы.

За каждое совпадение даётся очко. Тот, кто распознает призрака и правильно назовёт цвет его свечи, получит дополнительно два очка. У кого больше всего очков, тот становится победителем. При одинаковом счёте несколько игроков становятся победителями.