

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, предназначенный 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 обратной стороне каждой из этих карт изображено окно. При установке этих карт на игровом поле их обратная 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 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 обратной стороне. Каждые две мышки выполнены одинаковым цветом (жёлтым, оранжевым, розовым или красным). Игроки переворачивают их лицом вниз и кладут перед собой.

💡 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 находится разыскиваемый рисунок. Затем поптайся 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!».

