

Il castello dei 1,000 Specchi

Burg der 1000 Spiegel

Il gioco di specchi di Inka and Markus Brand
Per 2 fino a 4 giocatori da 6 anni in su.

Materiale di gioco

- 4 specchi
- 1 tavola di gioco (stampata su entrambi i lati con o senza guide)
- 1 personaggio di gioco "Victor"
- 12 Tessere Castello (inclusa una forata)
- 1 Dado
- 8 Segnalini voto (2 x 4 colori dei giocatori)
- 1 Porta
- 30 Gocce di vampiro di vetro



Il piccolo vampiro Victor vive in un gigantesco castello. Ma il "Castello dei 1000 specchi ha così tante stanze. Come farà a trovare il suo Dizionario dei terribili cavalieri vampiro o il suo elmo? In quale posto sarà capace di vedere la cassa del Tesoro? E dov'è si è nascosto il suo cane Vampi?

Aiuta Victor!

Obiettivo del Gioco

Aiuta Victor a trovare i suoi oggetti perduti!

Guarda dentro il castello attraverso la Finestra aperta e usa gli Specchi per guardare oltre i corridoi. Puoi vedere facilmente dietro ogni angolo e trovare quello che vi è nascosto. Victor ti ricompenserà con una goccia di Vampiro blu. Raccogli quante più gocce puoi e diventa il Signore dei 1000 specchi!

Prima del Gioco

Prima del primo gioco

Togliere tutti i componenti dalle fustelle e rimuovere fessure e cerchi dalla tavola di gioco. Sistemare Victor sul piedistallo. Chiedere ad una persona più grande di leggere il testo sui riflessi alla fine di queste istruzioni di gioco. Guardate gli specchi di questo gioco e cercate di capire come funzionano.

Prima di ogni gioco

- Giocate a questo gioco in una **zona illuminata**. Più luce c'è e meglio vedrete gli oggetti nel castello!
- Togliete **tutto il materiale di gioco** fuori dalla scatola.
- Guardate la tavola di gioco. E' stampata su entrambi i lati: dalla parte del gioco più semplice si vedono i raggi di luci che possono essere usati come guide. La parte del gioco più difficile non ha i raggi di luce. Sistemate la tavola di gioco sopra la scatola di plastica gialla. Quindi premete con cura la tavola in modo che si incastri.
- Ai bordi della tavola vi sono 12 fessure per le Tessere Castello. Il giocatore più vecchio sistema le 12 Tessere con i merli in alto in queste fessure. Su ogni carta c'è un oggetto da una parte e una finestra sull'altro lato. Il lato con le finestre deve essere posizionato in modo che si veda da fuori. Provate a ricordarvi dove sono i singoli oggetti.
- Nel mezzo della tavola vi sono 18 fessure per gli specchi; sempre intersecanti due a due. Inserite i 4 specchi in quattro fessure qualunque in modo da vedere solo i pipistrelli sulla cima degli specchi.
- Adesso sistemate il coperchio della scatola in mezzo al tavolo in modo che la parte stampata sia verso l'alto e sistemate l'altra parte della scatola, allestita come sopra, sopra il coperchio. Adesso è costruito il Castello dei 1000 specchi!
- Sistemate Victor in qualunque dei buchi uguali sul bordo della tavola, che sono gli spazi di movimento.
- **Sistemare le 30 Gocce di Vampiro vicino alla scatola.**
- Ogni giocatore prende due Segnalini Voto (Victor felice e Victor triste) con il retro dello stesso colore e li mette a faccia in giù davanti a sé.
- La porta serve solo per la variante più difficile.

Comincia la ricerca! Il gioco inizia!

Il gioco va avanti in senso orario; il giocatore più giovane inizia. **Sequenza del turno**

1. Posizionare la Tessera Finestra
2. Tirare il dado e muovere Victor
3. Posizionare fino a 3 Specchi
4. Gli altri giocatori: indovinare se il giocatore ha fatto giusto o ha sbagliato (ad eccezione del primo round)
5. Oggetto trovato?
6. Indovinata la previsione?

1. Posizionare la Tessera Finestra

Trovate la Tessera Castello con il buco – questa è la tessera finestra! Poi scambiatela con un'altra Tessera Castello. In questo scambio nessuno deve vedere quale oggetto è raffigurato sulla Tessera Castello.

Attenzione!

- Gli oggetti nelle Tessere Castello devono essere posizionati in modo da mostrare le finestre verso l'esterno.
- Potete camminare intorno alla scatola (e al tavolo) ma non dovete ruotare la scatola!

2. Tirare il dado e muovere Victor

Tirare il dado e muovere Victor secondo il tiro fatto, nella direzione della freccia sugli spazi gialli. Guardate dove è andato a finire e vedere che c'è un fumetto. In questo fumetto c'è l'immagine dell'oggetto che Victor vuole trovare.



Esempio:

Victor pensa: "Dove ho messo i miei occhiali da sole?"

Se c'è un punto interrogativo Victor si è dimenticato di quello che stava cercando e il giocatore alla sinistra di chi ha mosso gli indica quale oggetto deve trovare

3. Posizionare fino a 3 specchi.

Adesso aiuta Victor a trovare l'oggetto desiderato all'interno del Castello. Non è facile in questo Castello così grande! Per fortuna, ci sono molti specchi !

Attenzione!

Non devi ancora guardare attraverso il buco nella Tessera Finestra!

Prima decidi quale Tessera Castello, secondo te, contiene l'oggetto che devi trovare. Quindi prova a posizionare gli specchi in modo da poter vedere l'oggetto desiderato attraverso la Tessera Finestra.

Dettaglio per posizionare gli specchi:

- Devi posizionare gli specchi **fino a tre volte**. In altre parole muovere uno, due o (al massimo) tre specchi.
- **Posizionare significa**: muovere uno specchio in un'altra fessura libera O rigirare lo specchio di 180° sistemandolo nuovamente nello stesso slot.
- **Devi** posizionare almeno uno specchio.
- Almeno uno specchio **deve** essere messo in una delle sei fessure sistemate su una linea dritta a partire dalla Tessera Finestra. Perciò, l'oggetto deve essere visto **almeno attraverso uno specchio**.



Se non volete più muovere specchi o avete raggiunto il limite di tre, dite: "Indovinate!"

Suggerimento: Per aiutare a capire dove viaggia la luce, osservate i raggi di luce sulla tavola di gioco! Potete facilmente vedere dove è necessario posizionare gli specchi per vedere l'oggetto che state cercando attraverso la Tessera Finestra.

4. Gli altri giocatori: indovinare se il giocatore ha fatto giusto o ha sbagliato (ad eccezione del primo round)

Saltare questa azione nel primo round. Ogni giocatore deve aver almeno provato a cercare un oggetto prima di far entrare in gioco i Segnalini voto.

Dopo che il giocatore di turno ha detto "Indovinate!", i compagni di gioco possono giocare di fronte a loro i Segnalini voto.

Tutti quelli che credono che il giocatore di turno ha posizionato gli specchi in maniera giusta - in modo che possa vedere l'oggetto desiderato – votano con Victor Felice, gli altri con Victor Triste.

Il Segnalino voto scelto sarà messo con la faccia Victor verso l'alto, l'altro a faccia in giù e saranno coperti da una mano.

Quando tutti sono pronti si tolgono le mani.

5. Oggetto trovato?

Ora è nuovamente il turno del giocatore: guarda attraverso la Tessera finestra dentro il castello !

Attenzione – nota importante sull'osservazione dentro il castello!

E' permesso girare attorno al castello e alzare la scatola con la tavola di gioco, per guardare nel castello, ma non ruotate la scatola con la tavola!

Cosa vedete attraverso la Tessera finestra nel Castello?

• Vedete l'oggetto desiderato?

Allora lo dite a voce alta (Gli altri giocatori possono verificarlo). Come premio ricevete una Goccia di vampiro dalla riserva e la mettete di fronte a voi.

Poi tirate fuori la Tessera Castello che pensate di aver visto attraverso la Tessera finestra, sperando che sia quella giusta.

- L'oggetto che state guardando è lo stesso che avete cercato: prendete una seconda Goccia di vampiro come extra.
- In caso contrario non avrete la Goccia di vampiro extra. **NON vedete l'oggetto desiderato?**

Allora non pescate alcuna Tessera Castello dalla tavola! Dite ai vostri compagni quale oggetto vedete.

• Vedete l'aglio?

Yuk! Se c'è qualcosa che Victor non ama questo è sicuramente l'aglio! Dovete restituire una delle vostre Gocce di Vampiro! (sempre se ne avete almeno una)

• Vedete qualunque altro oggetto?

E' un turno a mani vuote. Se lo vogliono, gli altri possono vedere l'oggetto che avete visto voi. Ricordatevi di non girare la scatola!

6. Indovinata la previsione?

Ora è possibile controllare chi ha correttamente indovinato la previsione.

- Chi ha indovinato riceve una Goccia di Vampiro
- Chi ha sbagliato, niente.

Subito dopo i Segnalini vengono mescolati e tenuti coperti per la prossima previsione

Fatte tutte le azioni?

Ora il vostro turno è finito e inizia il turno del prossimo giocatore. Scambia una Tessera Castello con la Tessera Finestra e ricomincia un turno come sopra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore ha raggiunto un certo numero di Gocce di Vampiro e dipende dal numero di giocatori:

- Con 4 giocatori, 8 Gocce.
- Con 3 giocatori, 10 Gocce..
- Con 2 giocatori, 12 Gocce.

(Per allungare il gioco si può arrivare a 15 Gocce)

Victor dichiarerà quel giocatore "Signore dei 1000 Specchi" - in caso di parità vi sono più vincitori.

Varianti di gioco

1. Vuoi rendere il gioco più difficile?

Allora gioca dalla parte senza le linee di luce. Puoi sistemare le Tessere Castello all'inizio del gioco senza guardare quello che mostrano in modo che nessuno possa ricordare le cose all'inizio. Chiedi a qualcuno che non gioca di mettere le Tessere Castello.

2. Vuoi rendere il gioco ANCORA più difficile?

Allora aggiungi la Porta! L'avversario alla sinistra del giocatore di turno mette la porta davanti a sè e dopo che il giocatore ha scambiato la Tessera Finestra con un'altra Tessera e Victor si è mosso – il giocatore con la Porta può posizionarla PRIMA che il giocatore posizioni gli specchi. Il giocatore ora sa quale oggetto Victor e il giocatore di turno stanno cercando e la Porta può essere una barriera nel Castello. **Il giocatore a sinistra può inserire la**

Porta in qualunque fessura libera – ma solo in una fessura che non è in linea diretta con la Tessera Finestra. Il giocatore può ancora muovere gli specchi – ma questa volta deve stare attento comunque che la Porta non blocchi la visuale dell'oggetto desiderato. **Il giocatore può posizionare da uno a tre specchi O riposizionare da uno a due specchi e la Porta. In ogni caso non può riposizionare più di tre cose !**

3. Sei un vero “Maestro dei 1000 Specchi?”

Allora prima di iniziare potete essere d'accordo che la scatola con il gioco può essere ruotata quando si sistema la Tessera Finestra e le Tessere Castello e/o quando dovete guardare nel Castello. Sarà molto più difficile per un Vampiro ricordare ora dove stanno gli oggetti!

Riflessi – COME FUNZIONANO!

E' abbastanza intrigante: Sebbene alcune cose siano nascoste in un angolo del castello, noi le vediamo, ma solo nello specchio! Vuoi sapere come funziona?

Tutte le immagini che vediamo sono causate dai raggi di luce. I raggi di luce colpiscono un oggetto e passano da questo al nostro occhio.

Quando i raggi di luce brillano su uno specchio o una superficie liscia, vengono riflessi. Tu vedi l'immagine nello specchio quando questi raggi raggiungono il tuo occhio. Questo funziona anche quando il soggetto non è direttamente davanti allo specchio ma al lato vicino ad esso o più lontano

Un oggetto viene riflesso secondo l'angolo in cui sta rispetto allo specchio :



Per i nostri occhi, sembra come se l'oggetto si a in una linea retta dietro lo specchio. In realtà, i raggi di luce – e quindi l'immagine dell'oggetto – sono deviati dallo specchio.

L'immagine viene mostrata rovesciata nello specchio – quella che chiamiamo “immagine a specchio” . Se un'ulteriore specchio viene usato, l'immagine riflessa nello specchio appare rovesciata e così via.

Più lontano è un'oggetto dal primo specchio, maggiore è il numero degli specchi usati e maggiore è la distanza degli specchi, più piccola apparirà l'immagine.

Game Author: Inka and Markus Brand

Illustrator: Michael Menzel Web Design: Fine Tuning, Michael Schelk

Technical Product Development: Armin Vetter

Editor and Product Management: Sandra Dochtermann

2009 KOSMOS Verlag

Pfizerstrasse 5 – 7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

www.kosmos.de

info@kosmosAll Rights Reserved.Art. No.: 680145