

## Правила настольной игры «Зеркала с привидениями» (Spiegel Spukschloss)

Автор: Thomas Daum, Violetta Leitner

Игра для 2-4 игроков старше 6ти лет

Перевод правил на русский язык: Белова Любовь, ООО «Игровед» ©

### Компоненты игры:

1. Игровое поле с вращающимся диском
2. 4 фигурки призраков (3 переодетых ребёнка и призрак замка)
3. 4 свечи (чёрная, красная, синяя, жёлтая)
4. 1 кубик (1,2,3, 4,5,6 )
5. 4 карты поиска
6. 16 фишек со свечами
7. 1 зубчатое колесо
8. 4 предмета (камин, кресло, комод, доспехи рыцаря)
9. 4 съёмные подставки
10. пластиковая деталь со съёмными зеркалами

Инструкция



## Призрак в Зеркальном Замке

«Ууууу, я призрак», - хором радостно кричат трое детей, пугая друг друга. Они с гордостью смотрят на себя в зеркала, покрытые пылью и паутиной.

Вдруг послышалось «Ухууух!».

«Вы слышали это?» В изумлении дети оборачиваются и смотрят друг на друга.

В гостиной четыре призрака с белыми простынями на голове. Четыре?! Бррррррр!  
Настоящий призрак замка незаметно присоединился к детям.

В испуге они бросаются в рассыпную. Но кто же из них настоящий призрак?

### Подготовка к игре

Прежде чем играть в первый раз снимите защитную плёнку с зеркал и аккуратно выньте все детали из перфорированных карт.

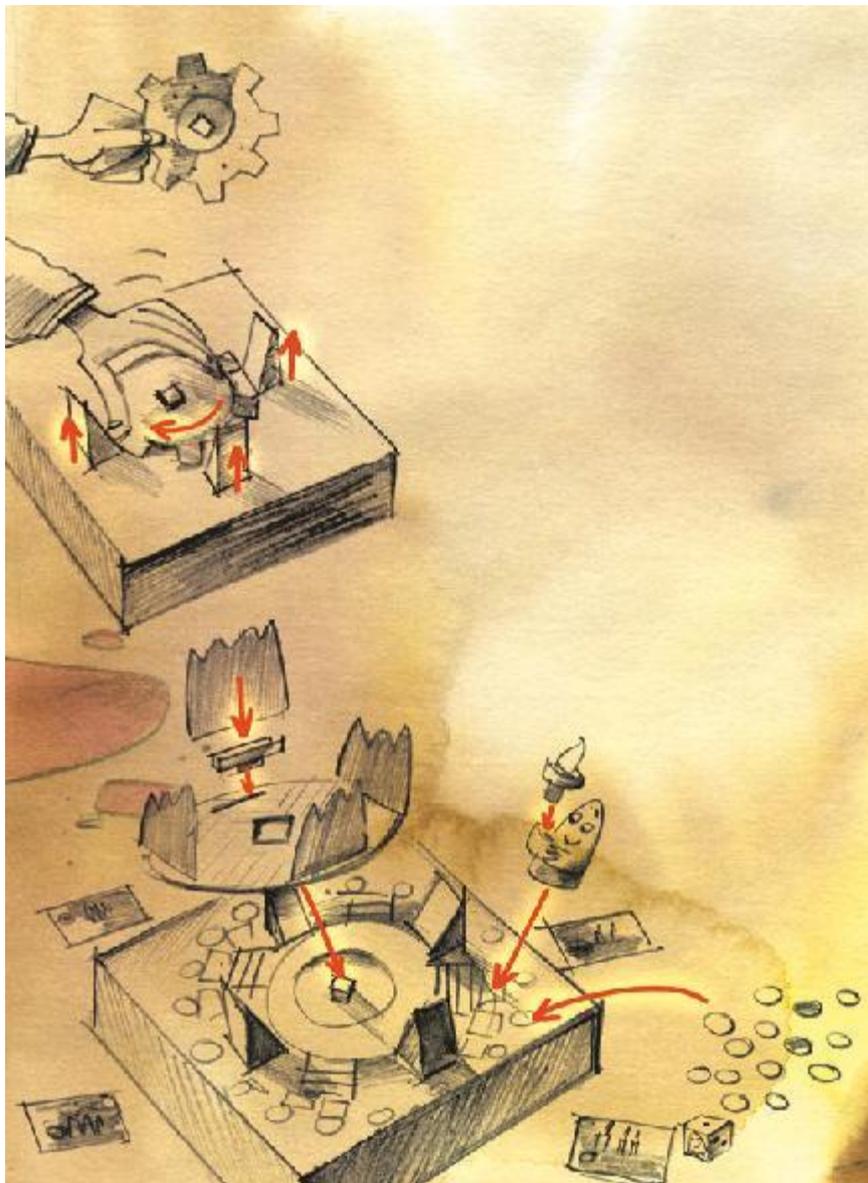
1. Поместите зубчатое колесо в центр доски и медленно поворачивайте его **по направлению стрелки**, пока зеркала сверху не защёлкнутся. После этого уберите зубчатое колесо.

2. Вставьте 4 предмета со съёмными подставками во вращающийся диск. Затем поместите диск в центр доски таким образом, чтобы доспехи рыцаря, комод, камин и кресло были спрятаны точно за зеркалами.

3. Каждой фигурке призрака вручите по свечке. Перемешайте фигурки и расставьте их на поля перед ступеньками, **не заглядывая под них**. На протяжении всей игры вы **не** должны заглядывать под них.

4. Перетасуйте фишки со свечами и положите их картинкой вниз на отмеченные поля на доске.

5. Каждый игрок берёт по карте поиска. Кубик положите рядом.



## Цель игры

Вам предстоит выяснить, кто настоящий призрак замка и какая свеча у него в руках. Распознать призрака можно единственным способом - с помощью зеркала, поскольку он не отражается в зеркалах! Чтобы в конечном итоге разоблачить призрака замка, сначала вам придётся найти и собрать свои 4 фишки со свечками. Вы узнаете их по символу на своей карте поиска **A**

## Ход игры

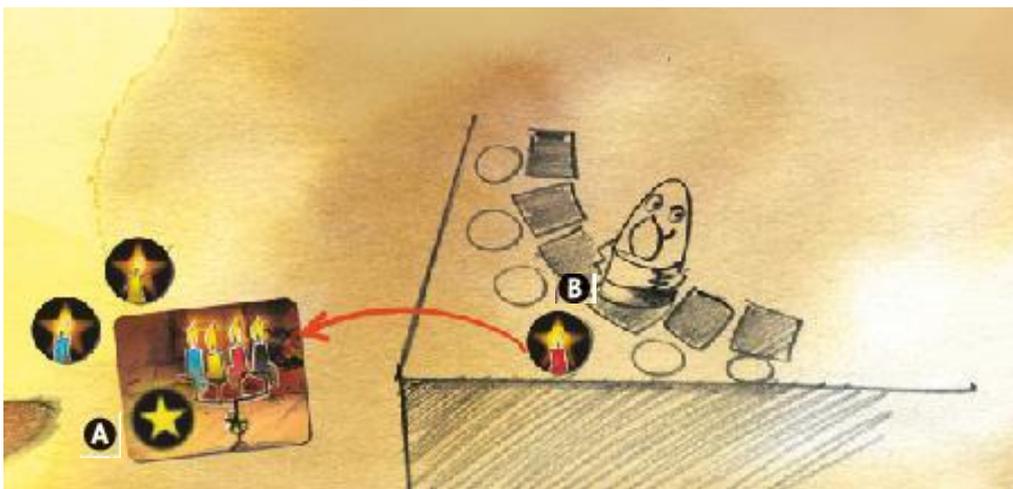
Вы ходите по очереди. Тот, кто последний переодевался призраком, бросает кубик и начинает игру.

**Если на кубике выпала цифра**, передвиньте одну из фигурок призраков на количество клеток, выпавших на кубике, в любом направлении и постарайтесь взять фишку со свечкой.

**B** **Как собирать фишки со свечками:** Переверните фишку со свечкой, которая находится рядом с вашим полем, и посмотрите на неё. Если вы видите свечку со своим символом на фоне, можете забрать эту фишку. В противном случае она остаётся лежать на столе картинкой вверх.

Если поле, на которое вы собираетесь передвинуть свою фигурку, занято, вы можете переставить фигурку, находящуюся там, на другое свободное поле.

Далее ход переходит следующему игроку.



**Если на кубике выпал призрак**, проведите проверку зеркалами и/или сделайте джокер-ход.

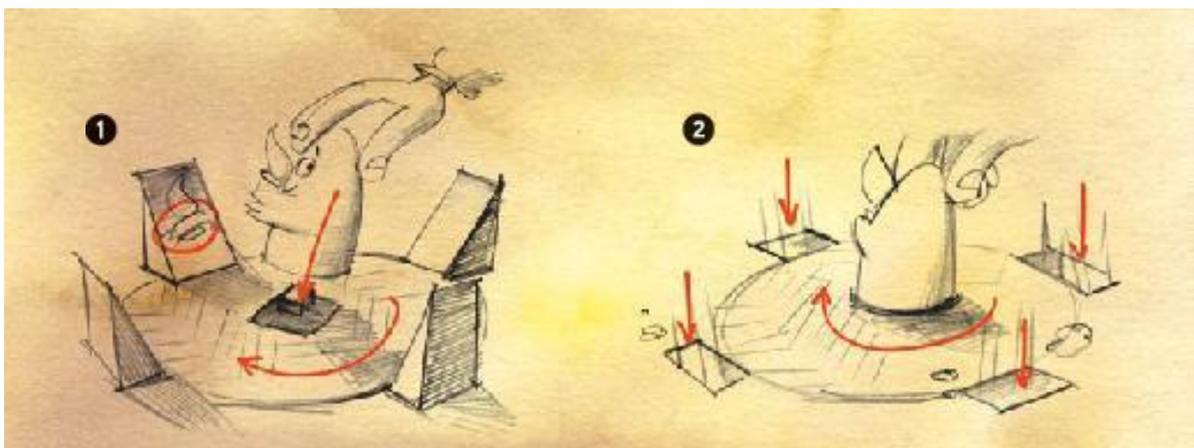
**Проверка зеркалами:** Поставьте фигурку любого призрака в центр вращающегося диска и **медленно поворачивайте её по стрелке**, пока она не будет смотреть прямо в зеркало.

**1** Если в зеркале вы видите призрака, значит, это всего лишь переодетый ребёнок! Чётко объявите цвет свечи, который видите в зеркале в руках призрака. **Подсказка:** Свечи четырёх различных цветов: синяя, красная, жёлтая и черная. Зная, какого цвета свечи у переодетых детей, вы можете сделать вывод, свечку какого цвета держит призрак замка.

**2** Если зеркала упали, вы обнаружили настоящего призрака! Но разоблачить его вы можете, лишь собрав свои четыре фишки со свечками. Продолжайте вращать призрака по стрелке до тех пор, пока зеркала вновь не поднимутся вверх.

**Джокер-ход:** Затем поставьте фигурку призрака на произвольное поле и попытайте взять одну из своих фишек со свечкой. **Вы также можете воздержаться от проверки зеркалами и выполнить джокер-ход любой из фигурок призраков!** Далее ход следующего игрока.

Вы забыли поднять зеркала? Не проблема! С помощью зубчатого колеса верните зеркала в исходное положение (смотрите пункт 1 раздела Подготовка к игре).



## Как разоблечь призрака замка

Как только вы собрали свою последнюю фишку со свечкой, вы **немедленно** пытаетесь открыть настоящего **призрака замка**. Для этого возьмите фигурку, которую вы считаете настоящим призраком, и подвергните её проверке на зеркалах!

**Если зеркала упали**, вы разоблечили настоящего призрака замка! Теперь назовите цвет его свечи и посмотрите на неё, убедитесь, что вы правы.

Если зеркала остались наверху, или вы неверно назвали цвет свечи, поставьте фигурку призрака обратно на произвольное поле и разложите собранные фишки со свечками на свободные, отведённые для них участки на доске картинкой вверх. Продолжайте игру, пока следующий игрок не соберёт свои 4 фишки со свечками. Затем может быть предпринята новая попытка разоблечь призрака замка.

## Окончание игры и победитель

Тот, кто первым разоблечает **настоящего призрака замка** и **правильно называет цвет его свечи**, побеждает в игре!



## Версия для экспертов по призракам

Вы хотите продолжить игру? Нет проблем! Как эксперты в области запоминания, вы, конечно же, знаете, свечи каких цветов в руках у остальных призраков? Вы собираете свои фишки со свечами (включая те, что лежат на доске). Отложите в сторону фишку со свечой призрака замка. Теперь постарайтесь соотнести с тремя другими фишками, какие свечи держат в руках фигурки оставшихся призраков. Рядом с каждым из призраков положите соответствующую, по вашему мнению, фишку со свечей. Готово? Можете взглянуть.

За каждую верную догадку вы получаете **по одному очку**. Игрок, который разоблечил призрака замка и правильно назвал цвет его свечи, получает **два дополнительных очка**. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков! Если счёт равен, то победителей несколько.