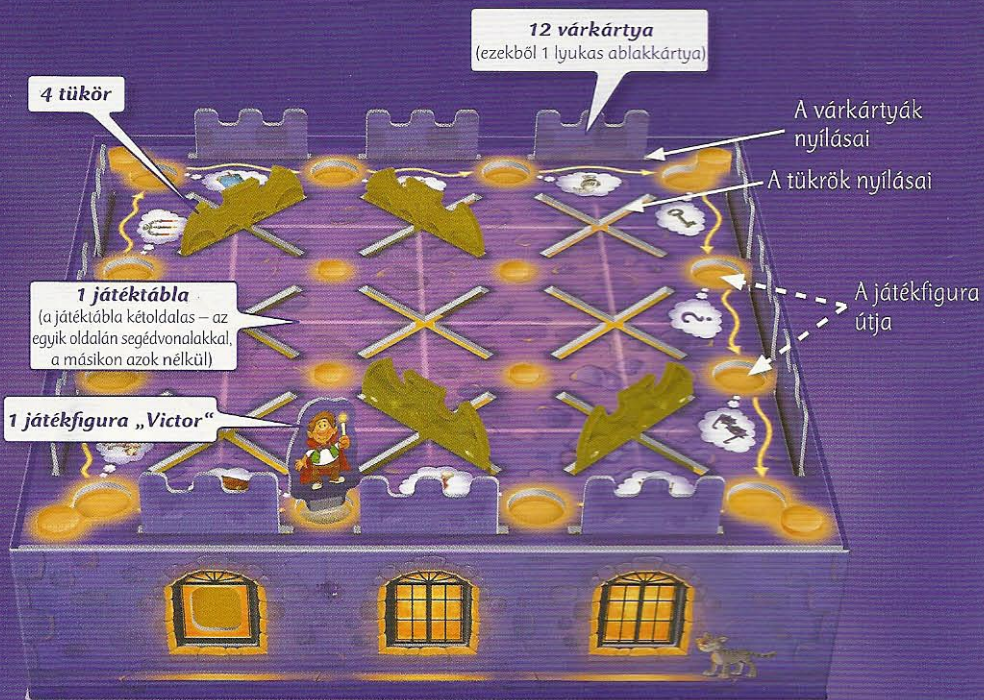


Az 1000 Tükör vára

Tervezte Inka és Markus Brand
2-4 játékos részére, 6 éves kortól



A JÁTÉK TARTALMA



Viktor a kis vámpír egy hatalmas várban lakik. Az 1000 tükör várában olyan sok szoba van! Hogyan találhatja meg Viktor az elveszett lexikonját, vagy a lovagi páncélt? És vajon hol lehet Vampi a kutyája?



SEGÍTS VIKTORNAK! - A JÁTÉK CÉLJA

Segíts Viktornak mindent megtalálni! Nézz be a nyitott ablakon a várba és használd a tükröket, amik a folyosókon vannak. Így minden sarokba könnyen be tudsz kukkantani, és meg tudod nézni, hogy mi van ott eldugva. Viktor üveggyöngyökkel jutalmazza meg fáradságodat! Gyűjts össze minél több üveggyöngyöt azért, hogy te legyél az 1000 tükör várának az ura!

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

Az első játék megkezdése előtt:

Emeljétek ki a játék elemeit a kartonokból. A játékelületből óvatosan nyomjátok ki a karton keresztet és vonalakat, amik helyére majd a várkártyák és a tükrök kerülhetnek a játék folyamán. A játékfigurát állítsátok bele a talpába. Kérjétek meg egy felnőttet, vagy nagyobb testvért arra, hogy olvassa fel nektek a játékszabály végén található szöveget a tükröződésről. A felolvasás közben nézzetek bele a tükrökbe, próbáljátok a tükröződést ti magatok is előidézni és rájönni arra, hogyan is működik.



Minden játék előtt

- ☺ Válasszatok egy **világos helyet** a játékhoz, mert sok fényre lesz szükségetek a várban történő tükröződések megfigyeléséhez.
- ☺ Vegyétek ki az **összes játékelemet** a dobozból!
- ☺ Nézzétek meg a játékelületet. A **játékelület** mind a két oldala használható. Az egyszerűbb játékhoz segítségül a játékelület egyik oldalán a tükröződéseket mutató segédvonalakat (fehér fényt) láthattok. A játékelület másik oldalán nincsenek segédvonalak, ezt a gyakorlottabb játékosoknak ajánljuk. Az első játékhoz javasoljuk, hogy a játéktábla segédvonalakkal ellátott oldalát használjátok. Illesszétek a játéktáblát a játékelületre, majd óvatosan nyomjátok le úgy, hogy a játékelület sarkain lévő kerek tartóoszlopok becsússzanak a játéktábla sarkain lévő lyukakba.
- ☺ A játéktábla keretén 12 nyílás van a várkártyák számára kialakítva. A legidősebb játékos helyezze be a **12 várkártyát** tetszés szerinti sorrendbe felülről a lyukakba. A várkártyák előoldalán különböző dolog képe látható (kivéve azt az egy várkártyát, amelyik lyukas) a várkártyák hátoldalán ablak képe van. A várkártyákat úgy kell a lyukakba becsúsztatni, hogy az ablakok kifelé nézzenek a doboz oldalain lévő nyílásokon keresztül. Próbáld megjegyezni, hogy a várkártyák behelyezésekor melyik dolog képe hová került!
- ☺ A játéktábla középső részén 18 nyílás van kialakítva a tükrök számára. A nyílások kettesével keresztelik egymást. Helyezzétek be a **4 tükröt**, tetszőlegesen választott nyílásokba úgy, hogy csak a tükör felső részén lévő denevér legyen látható.
- ☺ Lefordítva fektessétek az asztal közepére a **doboz tetejét** úgy, hogy a doboz eleje mutasson felfelé. Erre helyezzétek rá a doboz alját. Így most fel is építettétek az 1000 tükör várát.
- ☺ Állítsátok **Viktort a játékfigurát** az út egyik mezőjére. Azaz a játéktáblán körben futó 12 sárga lyuk egyikére.
- ☺ A **30 üveggyöngyöt** helyezzétek a játéktábla mellé az asztalra.
- ☺ Minden játékos vegyen magához **két különböző tippkártyát**,

azonos hátlapszínben. Egyet a mosolygós Viktor képével és egyet a csalódott Viktor képével.

🐱 Az ajtóra csak a „haladó játékvariációban” lesz szükségetek, addig félre lehet tenni.

KEZDŐDJÖN A KERESGETÉS! — A JÁTÉK MENETE

A játék menete az óramutató járásával megegyező irányú. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi.



AZ ÉPPEN SORON LÉVŐ JÁTÉKOS LÉPÉSEI:

1. Áthelyezi az ablakkártyát
2. Dob és lép Viktorral
3. Áthelyez maximum 3 tükröt
4. A játékosársak részére: Tippeljetek!
(Kivétel az első forduló.)
5. Megtaláltál valamit?
6. Helyesen tippeltél?

Te vagy a soron? Akkor a következőket kell tenned:

1. Helyezd át az ablakos várkártyát

Először is keresd meg azt a várkártyát, amelyiken lyuk van – ez az ablakkártya! Cseréld fel az ablakkártya helyét egy általad választott várkártya helyével. Ehhez ki kell húznod mind a két kártyát a játéktábla nyílásaiból, majd felcserélve a két kártya helyét, visszadugni őket. A helycsere során minden játékos láthatja, hogy milyen kép van a várkártyán.

Figyelem!

- 🐱 A várkártyán lévő dolognak mindig befelé kell mutatnia, az ablaknak pedig kifelé!
- 🐱 Felállhatsz és körbejárhatod a várat, de a várat nem forgathatod el! Ha a kártya kihúzásnál a játéktábla megemelkedne, akkor a másik kezddel óvatosan nyomd vissza a játéktáblát a játékfelületre!

2. Dobás és Viktor léptetése

Dobj a kockával, majd a dobás eredményétől függően lépj Viktorral az úton a nyilakkal megegyező irányba. Figyeld meg, hogy mit keres most Viktor! Azaz nézd meg, hogy milyen dolog van a mezőhöz tartozó gondolatbuborékban, amire a dobás eredményét kilépve Viktor érkezett. Az a kép megmutatja neked, hogy most mit keres Viktor.





Példa:

Viktor arra gondol, hogy vajon hol lehet a napszemüvege?

Abban az esetben, ha a mezőhöz tartozó gondolatbuborékban egy kérdőjel van, akkor Viktor elfelejtette, hogy éppen mit keres. Ilyenkor az éppen soron lévő játékos baloldali szomszédja emlékezteti Viktort a keresett dologra úgy, hogy megnevez egyet a tíz dolog közül. Az éppen soron lévő játékosnak ezt a megnevezett dolgot kell megtalálnia.



3. Maximum három tükör áthelyezése

Segíts Viktornak a keresett dolgot megtalálni! Ez nem is olyan egyszerű egy ilyen hatalmas várban! Szerencsére a folyosókon tükrök vannak, amik segítségével bekukkanthatsz a sarkokba is!

Figyelem!

Még nem nézhetsz be az ablakkártyán keresztül a várba!

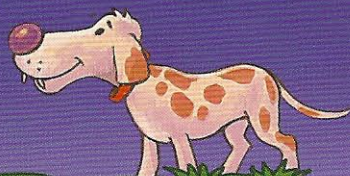
Először is gondold át, hogy a keresett dolog melyik várkártyán lehet. Azután próbáld meg a tükröket úgy áthelyezni, hogy majd a lyukon benézve megláthasd a keresett dolog tükörképét a tükörben.

A tükrök áthelyezésére vonatkozó szabályok:

- 🐱 **maximum három tükröt** helyezhetsz át. Ez azt jelenti, hogy áthelyezhetsz egy, kettő, vagy (maximum) három tükröt.
- 🐱 **Az áthelyezés azt jelenti**, hogy egy tükröt kiveszel a játéktalépból, majd egy szabad nyílásba bedugod, vagy kihúzol egy tükröt, megfordítod, és megfordítva visszadugod ugyanabba a nyílásba.
- 🐱 A soron lévő játékosnak legalább **egy tükröt át kell helyeznie!**
- 🐱 Legalább egy tükörnek lennie kell az ablakkártyával egyenes vonalban lévő hat nyílás valamelyikében! Ez azt jelenti, hogy a dolognak legalább egy tükörben tükröződnie kell!



Ha nem tudsz, vagy nem akarsz további tükröt áthelyezni, akkor kiáltsd azt, hogy: Tippetek!





Tipp: Kövesd a szemeddel a játéktáblán a tükröződés vonalát! Így könnyen meg tudod tippelni, hogy melyik várkártyán lévő dolgot fogod látni, amikor benézel a várba az ablakon.

4. A játékosok részére: Tippetek! (Kivétel az első forduló.)

Ez a játékrész az első fordulóból kimarad! A tippkártyák csak azután kerülnek a játékban felhasználásra, miután minden játékos egyszer már soron volt.

Miután egy játékos azt kiáltja, hogy: „Tippetek”, a játékosok megadhatják tippjeiket az előttük lefordítva fekvő tippkártyák segítségével.

😊 Az a játékos, aki úgy gondolja, hogy a soron lévő játékos helyesen tette be a tükröket, azaz a keresett dolog képe lesz látható az ablakon keresztül benézve, az a játékos a kezét a mosolygós Viktor képére teszi.

😞 Az a játékos, aki úgy gondolja, hogy a soron lévő játékos rosszul tette be a tükröket, tehát nem a keresett dolog képe lesz látható, az a játékos kezét a csalódott Viktor képére teszi.

A játékosok alápillanthatnak a tippkártyáik alá azért, hogy megnézzék, hogy melyik kártyán melyik Viktor képe van, de úgy, hogy a játékosok ne láthassák meg közben a tippkártyáikat. A tippkártyák tehát lefordítva maradjanak az asztalon. Akkor, amikor már minden játékos rátette a kezét valamelyik tippkártyájára, az éppen soron lévő játékos megkérdezi, hogy: „Megtaláltam?”. Ekkor a játékosok sorban egymás után felfedik kiválasztott tippkártyáikat. A másik (nem választott) tippkártyának lefordítva kell maradnia.

5. Megtaláltad a keresett dolgot?

Most ismét az éppen soron lévő játékos következik. Benéz az ablakon a várba – azaz benéz a várba a lyukas várkártyán keresztül.

Figyelem! Fontos szabály!

Körbejárhatod, vagy felemelheted a várat azért, hogy jobban beláss a várba az ablakon keresztül, de nem szabad a várat (a dobozt a játékfelülettel) elforgatnod!

Mit látsz akkor, amikor benézel az ablakon a várba?

😊 **Látod a keresett dolgot?**

Ebben az esetben, ki kell mondanod hangosan, hogy: „Megtaláltam”.

A játékosok leellenőrizhetik a megfejtés helyességét úgy, hogy ők is benéznek a várba az ablakon keresztül, ahogy te. Jutalmul egy üveggyöngyöt vehetsz magadhoz, amit magad elé tehetsz. Végül ki kell húznod a játékfelületből azt a várkártyát, amiről úgy gondoltad, hogy azt láttad a nyitott ablakon keresztül – remélhetőleg az a kártya az, amin a keresett dolog képe van.

- Abban az esetben, ha tényleg a keresett dolog képe van a kártyán, extra jutalomban részesülsz, azaz még egy üveggyöngyöt vehetsz magadhoz.
- Ha a kihúzott kártyán nem a keresett dolog képe van, akkor nem kapsz extra jutalmat.

☹️ **Nem látod a keresett dolgot?**

Ebben az esetben nem húzhatsz ki egy várkártyát sem. Be kell mondanod hangosan a játékosársaknak, hogy milyen dolog képét látod a nyitott ablakon keresztül.

• **Fokhagyma képét látod?**

Ajjaj! Viktor nem szereti a fokhagymát! Ha fokhagyma képét látod, akkor egy üvegyöngyöt Viktornak kell adnod azért, hogy ismét boldog legyen! Tégy vissza a készletbe egyet az üvegyöngyeid közül! Ha még nincs üvegyöngyöd, akkor nem kell visszaadnod semmit.



• **Más dolog képét látod?**

Nem kapsz jutalmat, de nem is kell visszaadnod egy üvegyöngyöt sem! A játékosársak ebben az esetben is leellenőrizhetik azt, hogy mi látható a várban az ablakon keresztül. Figyeljete arra, hogy eközben a játékot nem forgathatjátok el!

6. Helyes a tipp?

Nézd meg, hogy melyik játékosársad tippelt helyesen.

☹️ Minden játékosársadnak, aki helyesen tippelt adj egy-egy üvegyöngyöt a készletből.

☹️ Azok a játékosok, akik rosszul tippeltek, nem kapnak jutalmat.

Végül a játékosok visszafordítják tippkártyáikat és mindenki néhányszor megkeveri a maga előtt fekvő két – két tippkártyát.

Minden lépést megtettél?

Ebben az esetben a te köröd véget ért, a játékot a következő játékos folytatja.

A következő játékos felcseréli az ablakkártya és az egyik várkártya helyét, majd lépéseit a fent leírtak szerint folytatja.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékosnak sikerül megszereznie a játékosok számától változóan szükséges üvegyöngy mennyiséget, a következők szerint:

☹️ 4 játékos esetén a játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos a 8-ik üvegyöngyöt megszerzi.

☹️ 3 játékos esetén a játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos a 10-ik üvegyöngyöt megszerzi.

☹️ 2 játékos esetén a játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos a 12-ik üvegyöngyöt megszerzi. (A játékot meghosszabbíthatjátok, ha megegyeztek abban, hogy 15 üvegyöngyöt kell gyűjteni.)

Az a játékos lesz a játék nyertese, akinek ez elsőként sikerül és ő lesz az „1000 tükör várának ura”. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.



JÁTÉKVARIÁCIÓK

1. Szeretnétek a játékot kicsit ravaszabban játszani?

Akkor használjátok a játékfelületnek azt az oldalát, amelyiken nincsenek rajta a segédvonalak. Ezen kívül, neheztésképpen a játék elején tegyétek be úgy a várkártyákat a nyílásokba, hogy közben nem nézitek meg azt, hogy melyik kártyán milyen dolog képe látható. Vagy kérjétek meg valakit, aki nem vesz részt a játékban, hogy tegye be nektek a várkártyákat a lyukakba.

2. Haladó játékvariációban

Most vegyétek magatokhoz az ajtót! Az éppen soron lévő játékos baloldali szomszédja maga elé fekteti az ajtót. Ez a játékos azután veti be a játékba az ajtót, amikor a soron lévő játékos az ablakot áthelyezte, dobott és lépett Viktorral. Tehát azelőtt, mielőtt a játékos a tükrök áthelyezésébe kezdene. A játékos tehát így tudni fogja, hogy melyik dolgot keresi Viktor és a játékos és az ajtót akadályként a várba dughatja. A játékos árs bedughatja az ajtót az egyik üres tükrönyílásba figyelve arra, hogy, hogy az ajtó zárja el a keresett dolog tükörképét, de **csak olyan nyílásba, ami nem egyenes vonalban van az ablaktól!**

Csak ezután helyezhet át az éppen soron lévő játékos egy, kettő, vagy éppen három tükröt. **Az éppen soron lévő játékos áthelyezhet egy, kettő, vagy három tükröt, de lehetősége van arra is, hogy egy, vagy két tükröt helyezzen át és az ajtót. Tehát a játékos ebben az esetben nem helyezhet át harmadik tükröt!**

3. Már igazi mesterei vagytok a játéknak?

Akkor a játék elején egyeztetek meg abban, hogy az ablakkártya áthelyezésekor és/vagy a várba történő benézéskor a játékot elforgathatjátok. Így sokkal nehezebb lesz követni azt, hogy melyik dolog melyik várkártyán van.



A játékhoz jó szórakozást kívánnak
a Piatnik Budapest Kft munkatársai.

Tervezte: Inka und Markus Brand
Grafika: Michael Menzel
Kivitelezés: Fine Tuning, Michaela Schelk
Technikai termékfejlesztés: Armin Vetter
Kiadó és gyártás: Sandra Dochtermann

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

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU



T. Nr. 2858694

