

Башня с привидениями

Полуночная ловля призраков
от Хайнца Майстера

Число игроков: 2–6

Возраст: от 5 лет

Длительность: около 20 минут

Компоненты

- 24 жетона привидений:
по 3 малютки-привидения
8-ми разных цветов.
- 2 стрелки часов.
- 1 металлический винт
и 1 заклёпка с резьбой.
- 1 игровое поле.

1 заклёпка и 1 винт

2 стрелки часов

24 жетона
привидений

1 игровое поле

Цель и суть игры

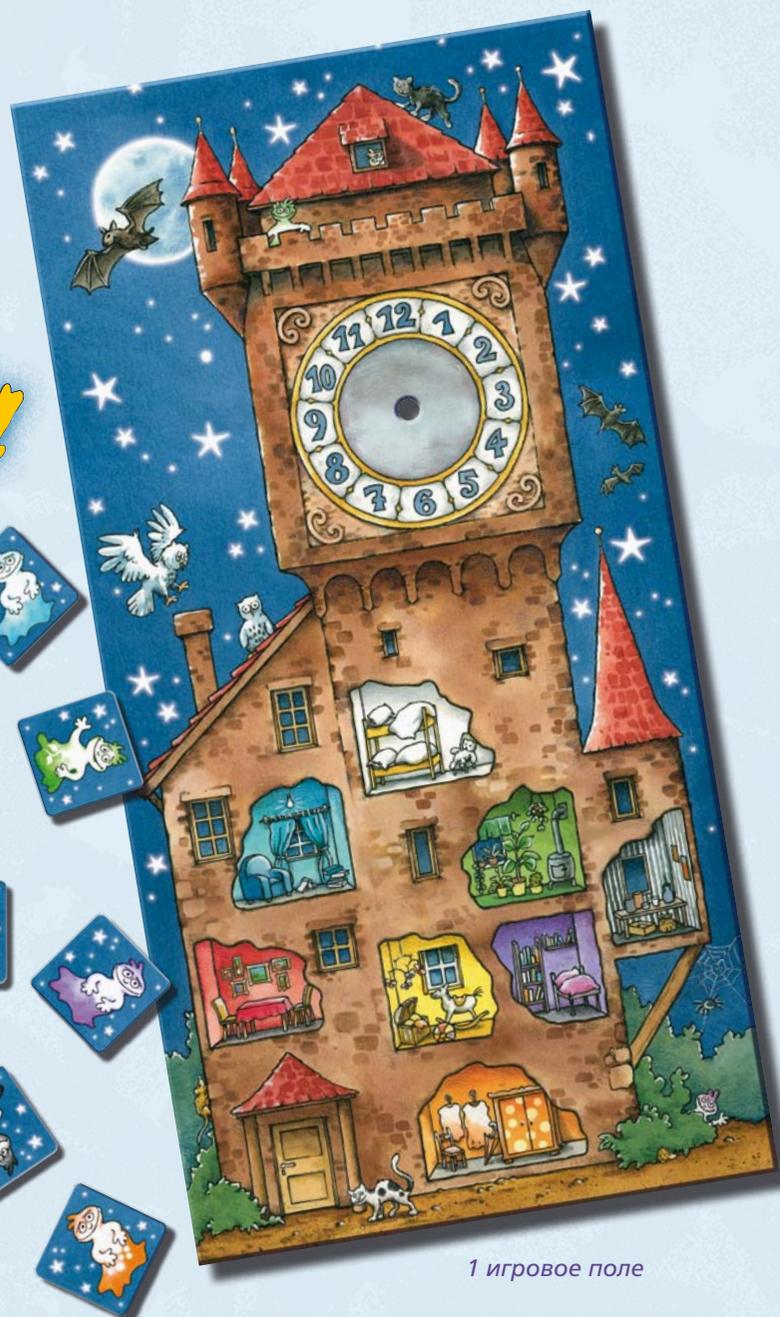
В одном старинном замке живут привидения. Если вы заглянете в замок, то увидите плывущий прямо по воздуху канделябр или услышите доносящиеся со всех сторон странные звуки. Правда, ещё никому не удалось увидеть ни одного из многочисленных привидений замка; возможно, вы будете первыми.

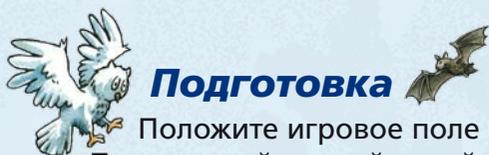
Каждую ночь ровно в 10 часов вечера малютки-привидения заканчивают пить чай и отправляются шалить в часовую башню, а ведь через два часа, к полуночи, они

должны уже лежать в кроватках, потому что полночь – время взрослых привидений.

Задача игроков – совместными усилиями отправить спать всех малюток-привидений, отыскав по 3 жетона привидений одного цвета. Хорошая память и помощь друзей – вот и всё, что вам понадобится, чтобы увидеть малышей в кроватках.

Вы выиграете все вместе, если преуспеете в этом нелёгком деле. Но даже если у вас не получится – просто приходите в замок следующей ночью!



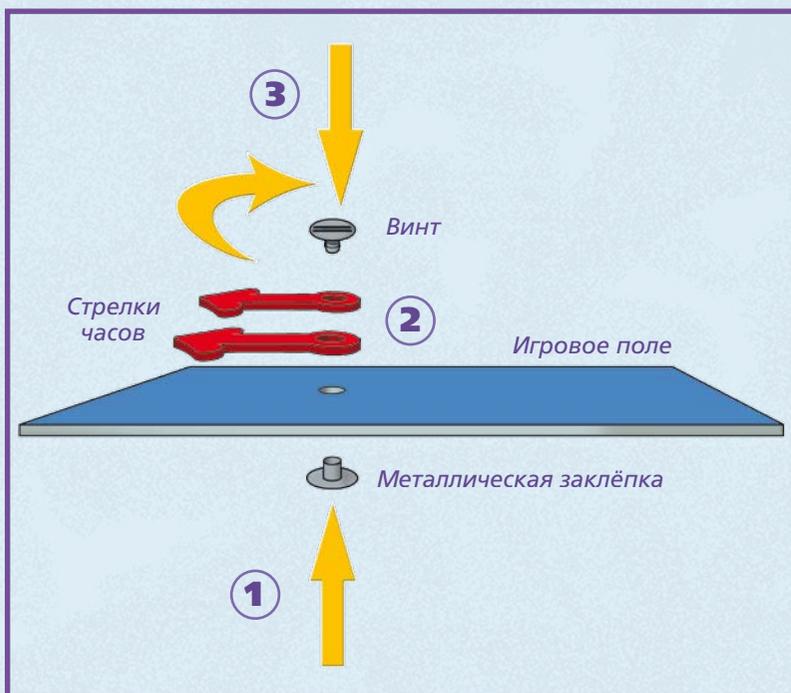


Подготовка

Положите игровое поле посередине стола.
Перед самой первой игрой вам нужно будет собрать башенные часы, соединив винт, стрелочки часов и заклёпку так, как показано ниже.

Сборка часов.

- 1) Вставьте заклёпку с обратной стороны игрового поля в предусмотренное для неё отверстие.
- 2) Наденьте на заклёпку стрелки часов, сначала длинную, затем короткую.
- 3) Закрутите винт в заклёпку. Не затягивайте винт слишком сильно – стрелки часов должны легко поворачиваться.



Один из вас ставит часы на 10 вечера, а кто-то другой перемешивает все 24 жетона привидений, после чего выкладывает их лицом вниз (стороной с ночным небом вверх) вокруг поля.
Участник, лучше всех изобразивший привидение, начинает игру. Ход игры передаётся по направлению часовой стрелки.





Как играть

Давайте начнём! Все вы – одна команда, старающаяся отыскать **трёх малюток-привидений одного цвета**, последовательно переворачивая жетоны привидений.

Участник, начинающий игру, открывает любой жетон привидения по своему выбору и оставляет его на столе лицом вверх на обозрение всем игрокам. Затем ход достаётся следующему игроку, и он открывает новый жетон.

В результате может произойти одно из двух.

- Если два жетона **не совпали по цвету**, вы **двигаете минутную (длинную) стрелку часов на 5 минут вперёд**. Посмотрите рисунок внизу: минутная стрелка смещается с деления «12» на «1». Два разных жетона привидений снова переворачиваются лицом вниз. Следующий игрок начинает поиск малюток-привидений, открывая любой жетон привидения по своему выбору.

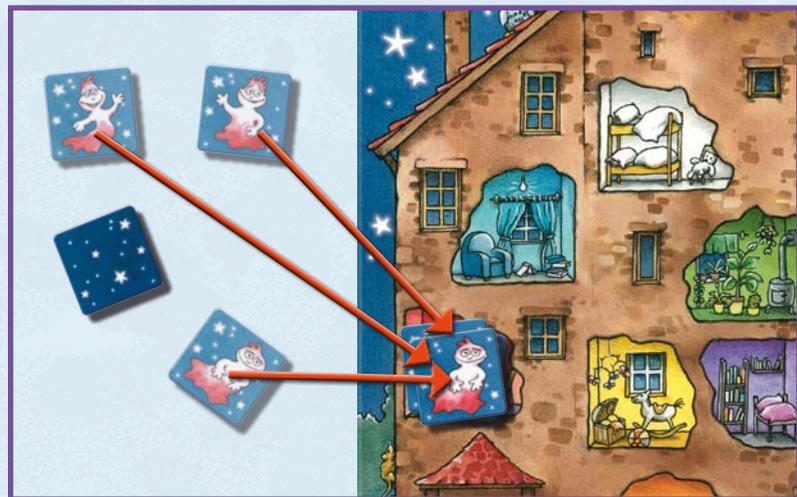
- Если два жетона **совпали по цвету**, следующий игрок может перевернуть третий жетон. Если третий жетон **не совпадает** по цвету с двумя уже открытыми жетонами, вы **двигаете длинную стрелку часов на 5 минут вперёд**. Все три жетона привидений снова переворачиваются лицом вниз.



Если вы открыли три жетона призраков одного цвета... что ж, отличная работа! Вы нашли трёх малышек одной из семей призраков. **Сложите три жетона друг на друга и поместите их в комнату соответствующего цвета на игровом поле.**



Примечание. Убедитесь, что, передвигая минутную стрелку, вы случайно не передвинули и часовую (короткую) стрелку (если, конечно, не пришло время переместить и её, например, по окончании десятого часа).



Следующий игрок начинает поиск малюток-привидений, переворачивая очередной жетон привидения.



Игра в команде

Помогайте друг другу, подсказывая, где лежат нужные жетоны. Вскоре после начала игры вы обязательно перевернёте жетон, который покажется вам знакомым. Все вместе вы должны будете вспомнить, где находятся остальные жетоны такого же цвета, чтобы следующие игроки смогли их перевернуть. Так малютки-привидения отыщутся гораздо быстрее и задолго до того, как старинные башенные часы пробьют полночь.

Если участники играют одной командой, малютки-призраки укладываются спать гораздо охотнее!



Конец игры

Если 24 малютки-привидения благополучно найдены и отправлены по кроваткам до наступления полуночи, все игроки победили!

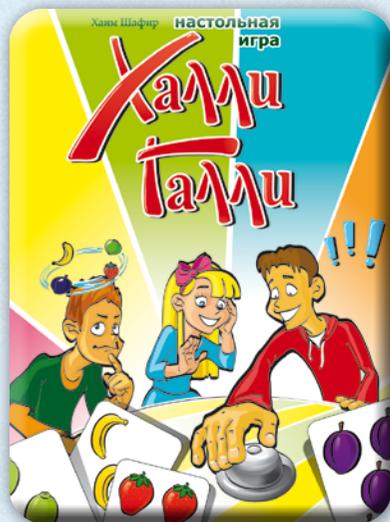
Однако если часы пробили полночь, а рядом с игровым полем остались какие-то жетоны привидений, все игроки проиграли.

Но не расстраивайтесь, ведь вы тут же можете начать новый поиск привидений!

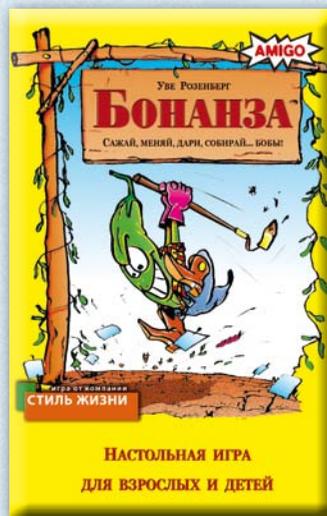
После первой же игры вы увидите, как легко запоминается расположение каждого жетона. Поэтому вы, возможно, даже захотите поставить часы в начале игры не на 10 вечера, а на другое, более позднее время и уже после этого отправиться в погоню за призраками!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании *Стиль Жизни* www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Весёлая игра на устный счёт.



Игра про выращивание бобов.



Доберитесь до золота!