

ZAMEK KASTELINY



ZAMEK KASTELINY

Emocjonująca gra
pamięciowa
dla 2-4 osób
w wieku od 5 lat

Patrzcie! Coś się mieni na dziedzińcu tego zaczarowanego zamku! Może odnaleźliśmy zaginiony skarb? Niestabnący blask przyciąga królewskie dzieci do opuszczonych murów. Legenda głosi, że w zamku ukryto skarb, który przed wiekami, tak jak sam zamek, należał do księżniczki Kasteliny. Błyszczące szafiry, szmaragdy, rubiny i cytryny – każdy potomek króla chciałby je mieć! Jednak otrzymać skarb mogą tylko najsprytniejsi! Osoby, które jako pierwsze odnajdą w zamku 10 klejnotów tego samego koloru, zdobędą wymarzone bogactwo.

Zawartość pudełka

- 1 trójwymiarowy zamek
- 4 skrzynie
- 50 klejnotów
w 5 różnych kolorach
(10 żółtych,
10 czerwonych,
10 zielonych,
10 niebieskich
i 10 białych)



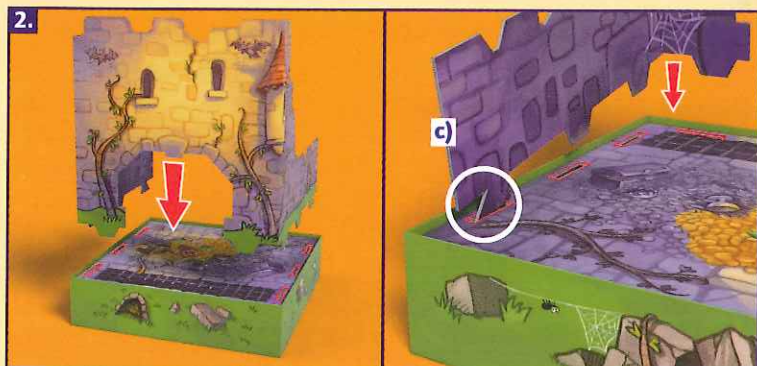
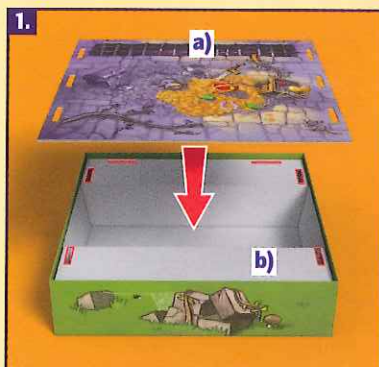
Cel gry

Celem gry jest zdobycie 10 klejnotów w jednym kolorze. Gracze starają się przez 10 sekund zapamiętać ułożenie drogocennych kamieni, a następnie muszą zdać się na swój zmysł dotyku i umiejętność orientacji. Osoba, która jako pierwsza odnajdzie wszystkie swoje kamienie, zostanie zwycięzcą.

Budowanie zamku

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie części z tekturowych ramek i zacząć budowę zamku. Młodsze dzieci powinny skorzystać z pomocy dorosłych.

1. Ułóż zamkowy dziedziniec (a) na kartonowej wyprawce w dolnej części pudełka (b). Zwróć uwagę, aby otwory dziedzińca pasowały do otworów na wyprawce.
2. Zegnij mury zamku o 90 stopni (c), tak jak wskazuje perforowanie, a następnie włóż wystające części muru w pasujące otwory w dziedzińcu i pudełku. Zaczynaj od włożenia tylnych części muru, a reszta zamku wpasuje się bez problemu. Odwróć zamek w swoją stronę, tak abyś mógł zajrzeć do środka jedynie przez niewielki otwór w murze.



3. W otwór wejściowy wpasuj złożony wcześniej tunel (d), tak by połączył się z wejściem przez niewielką wypustkę. Ostrożnie połącz boki tunelu z zamkiem.

Ustaw zamek na środku stołu, w taki sposób, by był łatwo dostępny dla wszystkich graczy.



Przygotowanie

Każdy z graczy dostaje 10 klejnotów w jednym kolorze i skrzynię (kolor skrzyni odpowiada kolorowi klejnotów). Wszystkie kamienie miesza się i w dowolny sposób rozkłada na zamkowym dziedzińcu (bez względu na liczbę graczy, zawsze rozkłada się wszystkie 50 klejnotów). Trzeba jednak uważać, aby żaden z klejnotów nie znalazł się na kracie od lochu (e), ponieważ najmniejsze kamienie mogłyby na zawsze zagaść w podziemiach! Łącznie w grze znajduje się pięć kolorów klejnotów, ale tylko cztery z nich są kolorami graczy: szafir (niebieski), szmaragd (zielony), rubin (czerwony) i cytryn (żółty). Na zamkowym dziedzińcu leży także dziesięć białych klejnotów. To podróbki, których nie powinno zabierać się z zamku.



Przebieg rozgrywki

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Następnie rozrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce każdy gracz ma 10 sekund, aby zerknąć na dziedziniec i zapamiętać, gdzie znajdują się kamienie w jego kolorze. Następnie trzeba przekręcić zamek i ustawić go w taki sposób, aby wejście znajdowało się przed graczem, który ma szukać klejnotów. Przeciwnicy w tym czasie nadal będą mogli patrzeć i starać się zapamiętać ułożenie kamieni.

Uwaga: Pod żadnym pozorem nie wolno podpowiadać graczowi ani mu przeszkadzać!

Wskazówka: Spróbujcie zapamiętać, w którym miejscu na zamkowym dziedzińcu znajdują się wasze kamienie. Czy jest to brzeg zamku, czy może środek? Ile klejnotów leży obok siebie? Czy są okrągłe, kwadratowe, duże czy małe? Zapamiętanie kształtów klejnotów, okaże się pomocne przy wyczuwaniu, czy dany kamień należy do ciebie, czy nie.

Gracz ostrożnie wkłada jedną rękę w otwór w murze i szuka kamienia w odpowiednim kolorze, a następnie wyciąga go z zamku. Za każdym razem można wyciągnąć **tylko jeden** klejnot.

Raz podniesiony kamień można odłożyć lub przenieść w inne miejsce. Trzeba jednak uważać, aby nie pomylić swoich drogocennych kamieni z należącymi do przeciwników.

Wskazówka: Przez całą grę warto uważnie obserwować, jak zmienia się położenie klejnotów na dziedzińcu, tak by w swojej kolejce szybko odnaleźć te właściwe!



Jeśli gracz zdecydował się na któryś z drogo-
cennych kamieni, może go wyciągnąć przez otwór
w murze. Teraz możliwe są trzy różne sytuacje:

1. Hurra, odnalazłeś właściwy klejnot!

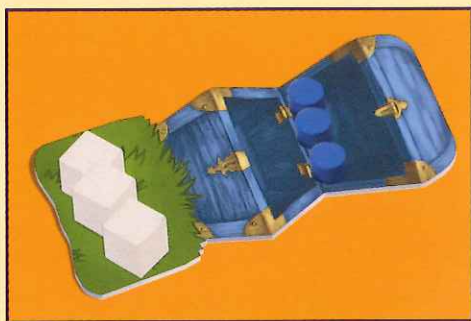
Odłóż zdobyty klejnot do swojej skrzyni skarbów.
Ponieważ dokonałeś właściwego wyboru, wolno
ci teraz wyciągnąć jeszcze jeden kamień z zamko-
wego dziedzińca (jednak nie możesz ponownie
odwracać zamku i znów przyglądać się ułożeniu
kamieni przez 10 sekund!). Czynność należy
powtarzać tak długo, dopóki nie zostanie wycią-
gnięty klejnot w kolorze innego gracza lub biały.

2. Och nie, to nie jest twój klejnot!

Kamień trzeba oddać właścicielowi. Jeśli żadna
z osób nie szuka klejnotów w takim kolorze,
drogocenny kamień wraca na dziedziniec (należy
wrzucić go przez najwyższą część muru, bez
podglądania!). Następnie kolej przechodzi na
gracza siedzącego po lewej stronie.

3. Och, och, ten klejnot jest biały!

Jeśli wyciągnąłeś z zamku biały klejnot, połóż
go na trawie pod swoją skrzynią.



Uwaga: Jeśli na trawie pod skrzynią znajdują się
trzy kamienie w białym kolorze, wówczas osoba,
do której należy skrzynia, odpada z rozgrywki –
zbyt często w swoich poszukiwaniach trafiała
na podróbki.

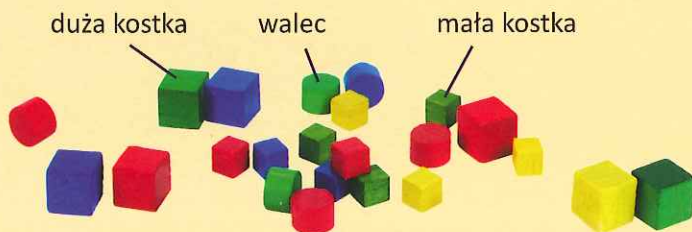
Koniec rozgrywki

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zbierze wszystkie dziesięć kamieni w swoim kolorze, jednak zwycięzców może być więcej! Należy trwającą rundę rozegrać do końca. Osoby, którym w ostatniej rundzie uda się zdobyć wszystkie brakujące klejnoty, również mogą się cieszyć ze zwycięstwa.

Wersja dla profesjonalistów

Podstawowa wersja gry jest zbyt łatwa? Proponujemy ją urozmaicić i nieco utrudnić. Gracze wzajemnie wyznaczają sobie zadania. Osoba siedząca po lewej stronie gracza rozpoczynającego określa kształt klejnotu, który należy odnaleźć (może to być duża kostka, mała kostka lub walec). Pozostałe zasady gry są niezmiennione. Teraz jest dużo ciekawiej!

Oto jak nazywają się kształty poszczególnych klejnotów:





**Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie
Ci pomożemy!**

Wydawca i dystrybutor
na terenie Polski:

**G3 Spółka z ograniczoną
odpowiedzialnością Sp. k.**

62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2014.

Wersja 1.0

Kopiowanie bez pisemnej zgody
G3 zabronione.

Autor: **Carlo A. Rossi**

Ilustracje: **Michael Menzel**

Grafika: **Sandra Freudenreich**

© 2013 moes. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
www.moes-verlag.de

