Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Victor et le Château aux 1000 Mitton et le Château aux 1000

Le jeu des miroirs d'Inka et Markus Brand De 2 à 4 Joueurs, à partir de 6 ans



Matériel de jeu



Victor, le petit vampire, habite dans un grand château : le « Château aux 1000 Miroirs ». Or ce château est incroyablement grand! Victor parviendra-t-il à retrouver son dictionnaire sur les plus grands vampires ou son casque de chevalier? Dans quelle pièce se trouve le coffre à trésor? Et où son chien Vampi a-t-il bien pu se cacher?

BUT DU JEU - AIDEZ VICTOR!

Aidez Victor à retrouver tous ses objets! Pour cela, il vous faut regarder dans le château grâce à la fenêtre ouverte et utiliser les miroirs accrochés dans les couloirs. Vous pourrez ainsi regarder dans tous les coins et voir ce qui s'y trouve. Victor vous récompensera en vous donnant des gouttes de vampire. Récoltez autant de gouttes de vampire que possible pour être couronné "Maître des 1000 Miroirs".

AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE Avant de jouer la première partie

Détachez tous les éléments de leur support et ôtez tous les ronds et les rainures du plateau de jeu. Placez le plateau de jeu sur la partie jaune de la boîte.



Si vous souhaitez comprendre comment fonctionnent les miroirs demandez à une grande personne de vous lire le texte sur les reflets à la fin de cette règle. En même temps, amusez-vous avec les miroirs et testez-les.

Avant Chaque partie

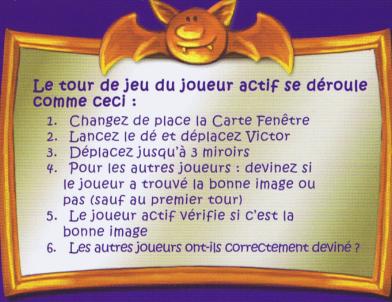
- Jouez à ce jeu dans un **endroit bien éclairé**. Il faut beaucoup de lumière pour bien reconnaître les images reflétées dans le château.
- Sortez tout le **matériel de jeu** hors de la boîte.
- Examinez le **plateau de jeu**. Ses deux côtés sont imprimés. L'un des côtés a des rayons lumineux sous forme de lignes imprimés dessus cela atténue la difficulté du jeu et vous aidera à voir comment les images sont reflétées. L'autre côté est réservé aux vampires aguerris : dessus il n'y a aucun rayon imprimé. Placez le plateau de jeu sur le plateau jaune, à l'intérieur de la boîte. Pour votre première partie nous vous recommandons d'utiliser le côté du plateau montrant les rayons lumineux. Poussez ensuite avec délicatesse le plateau de jeu afin qu'il se clipse sur les broches.
- Il y a 12 rainures destinées aux cartes-château tout du long des bords du plateau de jeu. Le joueur le plus âgé place les **12 cartes-château** dans n'importe quel ordre, côté rempart vers le haut, dans les rainures. Chaque carte-château a une image sur le devant (à l'exception de la carte-fenêtre dotée d'un trou) et à l'arrière une fenêtre est dessinée dessus. Placez les cartes-château de façon à ce que l'on aperçoive le dessin des fenêtres à travers les orifices de la boîte. Essayez de mémoriser les différentes images lorsque les cartes sont glissées dans les rainures.
- Sur le plateau de jeu il y a 18 rainures pour les miroirs; elles s'entrecroisent et forment un X. Placez les **quatre miroirs** dans les rainures de votre choix, de façon à ce que les parties avec les chauve-souris dépassent.
- Placez ensuite le **couvercle** de la boîte au centre de la table, de façon à ce que vous puissiez poser dessus l'autre partie de la boîte. Posez la boîte dessus. Voilà, vous avez fini de construire le « Château aux 1000 Miroirs »
- Placez le pion de Victor sur n'importe quelle case le long du plateau (c'està-dire l'une des 12 cases sur le parcours jaune).
- 😻 Placez les **30 gouttes de vampire** à côté de la boîte, c'est la réserve.



- Chaque joueur reçoit **2 cartes-indice** (1 Victor joyeux et 1 Victor déçu) de la même couleur (jaune, orange, rouge clair et rouge). Mettez-les à l'envers, devant vous.
- La Porte du Château est prévue pour jouer à la variante rendant le jeu plus difficile, laissez-la de côté pour le moment.

LA PARTIE DÉBUTE 1 — COMMENCEZ À CHERCHER!

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune joue en premier. Il devient le joueur actif.



Est-ce votre tour ? Si oui, faites ce qui suit :

1. Changez de place la Carte Fenêtre

En premier, cherchez la carte qui est percée : c'est la Carte Fenêtre ! Ensuite, échangez la place de la Carte Fenêtre avec la place d'une Carte Château. Pour cela, prenez les deux cartes, ôtez-les du plateau de jeu et mettez-les dans les rainures appropriées. A cette occasion, les autres joueurs ont la permission de regarder l'image qui est sur la Carte Château.

Attention!

- Les images des Cartes Château doivent toujours être dirigées vers l'intérieur du plateau ; et l'image de la Carte Fenêtre doit toujours être dirigée vers l'extérieur du plateau.
- Il est permis de se déplacer autour du plateau de jeu mais pas de le faire pivoter! S'il devait arriver que le plateau de jeu soit soulevé, entraînant en même temps les cartes, poussez-le afin qu'il se clipse de nouveau.

2. Lancez le dé et déplacez Victor

Lancez le dé et déplacez Victor d'autant de case(s) que le résultat indiqué par le dé. Victor se déplace toujours dans le sens indiqué par la flèche le long du parcours jaune. Regardez ensuite l'image dans la bulle, là où le pion de Victor s'est arrêté : cela montre l'objet de ses recherches.



Exemple:

Victor pense : « Où sont mes lunettes de soleil ? »

S'il y a un **point d'interrogation** dans la bulle, cela signifie que Victor a eu un trou de mémoire : il ne se rappelle plus ce qu'il cherchait! Le joueur à votre gauche doit alors choisir l'une des dix images que l'on voit dans les bulles sur le plateau de jeu. C'est maintenant à vous de trouver cette image.

3. Déplacez jusqu'à 3 miroirs

Il vous faut aider Victor à chercher l'image dans le château. Et ça n'est pas chose facile dans un aussi grand château! Heureusement, il y a des miroirs accrochés dans les couloirs: ils vous permettent de regarder dans les coins.

Attention!

Vous n'avez pas encore le droit de regarder à travers la Carte Fenêtre!

Réfléchissez d'abord pour trouver quelle Carte Château pourrait correspondre à l'image recherchée. Essayez ensuite de déplacer les miroirs pour que, lorsque vous regarderez par le trou de la Carte Fenêtre, vous aperceviez l'image recherchée.

- Lorsque vous déplacez les miroirs, les règles suivantes s'appliquent :
- Vous pouvez déplacer 1 à 3 miroirs maximum.

 Déplacer un miroir signifie : retirer un miroir du plateau de jeu et le placer dans une rainure libre OU faire pivoter le miroir et le remettre dans sa rainure d'origine.
- Vous **devez** déplacer au moins UN miroir.
- Il doit y avoir **au moins un miroir** dans l'une des six rainures présentes dans la ligne de mire de la Carte Fenêtre. De fait, l'image doit être réfléchie par **au moins un miroir**!





Si vous ne pouvez plus ou ne voulez plus déplacer de miroirs, dites : « Devinez ! »







Astuce: suivez des yeux les rayons de lumière sur le plateau de jeu. C'est la manière la plus facile de trouver comment déplacer les miroirs pour trouver l'image recherchée.

4. Pour les autres joueurs : devinez si le joueur a trouvé la bonne image ou pas (sauf au premier tour)

On ne peut accomplir cette action au premier tour de chaque joueur! Ensuite on utilise les Cartes Indices :

Lorsque le joueur dit « Devinez ! », les autres joueurs peuvent faire une supposition à l'aide de leurs Cartes Indices placées devant eux.

- Si un joueur croit que le joueur actif a vu juste, (c'est-à-dire qu'il a déplacé les miroirs de façon à voir l'image recherchée à travers la Carte Fenêtre), le joueur met sa main sur la Carte Indice montrant Victor joyeux.
- Si en revanche un joueur croit que le joueur actif a mal placé les miroirs (il ne verra donc pas l'image recherchée à travers la Carte Fenêtre), il met sa main sur la Carte Indice montrant Victor déçu.

Un joueur a le droit de regarder ses Cartes Indices pour choisir entre Victor joyeux et Victor déçu. Les autres joueurs, eux, n'ont pas à connaître son choix à l'avance. Les Cartes Indices choisies restent donc cachées. Lorsque tous les joueurs ont choisi une Carte Indice, le joueur demande : « Est-ce que c'est juste ? ». Les autres joueurs révèlent alors leurs Cartes Indices, l'un après l'autre, et les laissent visibles. Les Cartes Indices qu'ils n'ont pas choisies restent cachées.

5. Le joueur actif vérifie si c'est la bonne image

Le joueur regarde alors à l'intérieur du château à travers la Carte Fenêtre!

Attention – note importante lorsqu'il s'agit de regarder dans le château!

Il est permis de marcher et de se déplacer autour du château, ainsi que de soulever la boîte avec le plateau de jeu au moment de regarder dans le château. En revanche il est interdit de tourner la boîte avec le plateau de jeu!

Que voyez-vous lorsque vous regardez à travers la fenêtre dans le château?

👿 Voyez-vous l'image recherchée ?

Dites-le alors à voix haute (les autres joueurs ont le droit de vérifier en regardant aussi à travers la Carte Fenêtre). Vous avez gagné une récompense : prenez une goutte de vampire de la réserve et mettez-la devant vous. Ensuite, sortez du plateau la carte-château correspondant à la l'image que vous avez vue à travers la fenêtre.

- Si la carte correspond bien à l'image recherché, vous avez le droit de prendre une autre goutte de vampire de la réserve et de la mettre devant vous.
- Si vous vous êtes trompé et que ce n'est pas l'image recherchée, vous ne gagnez aucune goutte de vampire.

👿 Vous ne voyez pas l'image recherchée ?

Laissez la Carte Château en place : vous n'avez alors pas le droit de la sortir du plateau. Dites aux autres joueurs à voix haute l'image que vous avez vue dans le château.

· Voyez-vous la gousse d'ail?

Beurk! L'ail, c'est vraiment quelque chose que Victor n'aime pas, comme tous les vampires d'ailleurs! Donnez tout de suite à Victor l'une de vos gouttes de vampire, afin qu'il retrouve le sourire (remettez l'une de vos gouttes dans la réserve). Si vous ne pouvez pas donner de goutte de vampire, Victor ferme les yeux et vous ne lui devez plus rien.

· Voyez-vous une autre image?

Cela signifie que vous ne gagnez pas de goutte de vampire. D'un autre côté, vous n'avez pas non plus à donner de goutte à Victor. Les autres joueurs peuvent regarder à travers la fenêtre s'ils le désirent, et voir ce que vous avez vu. Mais attention, vous n'avez pas le droit de tourner la boîte avec le plateau de jeu!

6. Les autres joueurs ont-ils correctement deviné?

Regardez qui parmi les autres joueurs a deviné correctement.

- 👸 Donnez-leur à chacun une goutte de vampire de la réserve.
- Es joueurs qui se sont trompés ne reçoivent rien. Les joueurs remettent leurs Cartes Indices devant eux, cachées, et les mélangent.

Toutes les actions ont été effectuées?

Votre tour est terminé et c'est au prochain joueur de jouer. Il change de place la Carte Fenêtre avec n'importe quelle autre Carte Château et continue son tour comme cela est expliqué ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a gagné un certain nombre de gouttes de vampire. Cela varie en fonction du nombre de joueurs :

- Tons une partie à 4 joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur a 8 aouttes.
- Dans une partie à 3 joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur a 10 gouttes.
- Dans une partie à 2 joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur a 12 gouttes (pour une partie plus longue, vous pouvez vous mettre d'accord et aller jusqu'à 15 gouttes).

Ce joueur sera couronné "Maître des 1000 Miroirs" par Victor, sans compter qu'il gagne la partie! En cas d'égalité, les joueurs ex-æquo sont tous gagnants.

VARIANTES DE JEU

1. Voulez-vous rendre le jeu plus difficile?

Jouez avec le côté du plateau de jeu qui ne montre pas les rayons de lumière (c'est une aide de moins). En plus, au début de la partie, vous pouvez disposer les Cartes Château dans le plateau de jeu sans les montrer et sans mémoriser les images. Ou bien demandez à une quelqu'un qui ne joue pas de placer les Cartes Château dans le plateau de jeu afin que personne ne puisse voir les images.

2. Voulez-vous rendre le jeu ENCORE plus difficile?

Alors utilisez la Porte du Château! Le joueur assis à gauche du joueur actif prend la Porte du Château et la place devant lui. Il la disposera sur le plateau de jeu après que le joueur actif aura échangé de place la Carte Fenêtre, lancé le dé et déplacé Victor — c'est-à-dire AVANT que les miroirs ne soient déplacés. Il sait alors quelle image Victor et le joueur actif recherchent. La Porte du Château s'utilise comme une barrière. Il peut la jouer dans une des rainures de miroir libre — mais uniquement dans une rainure qui ne se trouve pas dans l'axe de la Carte Fenêtre.

Ensuite, le joueur actif a le droit de 1 à 3 miroirs — tout en faisant attention à ce que la Porte du Château ne lui cache pas l'image recherchée. Il peut déplacer de 1 à 3 miroirs OU peut déplacer 1 à 2 miroirs ainsi que la Porte du Château. En somme, il ne peut faire que trois déplacements.

3. Encore plus difficile? Devenez le "Maître des 1000 Miroirs"!

Vous pouvez décider avec les autres joueurs que la boîte contenant le plateau de jeu peut être tournée au moment où l'on change la place de la Carte Fenêtre et/ou lorsque l'on regarde à travers. De cette façon, cela devient vampiriquement compliqué de se rappeler où se trouvent les images.



Auteurs : Inka et Markus Brand Illustration : Michael Menzel

Réalisation: Fine Tuning, Michaela Schelk

Développement technique du produit : Armin Vetter Rédaction et management : Sandra Dochtermann

CE

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

© 2009 IELLO pour la version française

Tous droits réservés. Art.-Nr.: 680145 I. Nr. 2859059

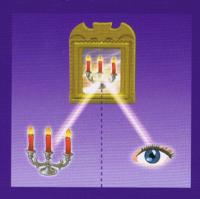


LES REFLETS - COMMENT ÇA MARCHE!

C'est très étrange! Bien qu'un objet soit caché dans un coin du château, on peut le voir — et ce grâce à un miroir! Voulez-vous voir comment cela marche?

Tout ce que nous voyons, nous le voyons grâce aux rayons lumineux. Lorsque les rayons frappent un objet, nous pouvons voir cet objet si les rayons frappent un miroir ou toute autre surface réfléchissante. Vous voyez cette image dans le miroir si ces rayons parviennent jusqu'à vos yeux. Cela marche aussi lorsque l'objet n'est pas directement devant le miroir, mais à côté ou éloigné.

Un objet est perçu sous le même angle que celui où il se trouve devant le miroir :



Nos yeux voient l'objet comme s'il se trouvait en ligne droite devant le miroir ou juste derrière. En réalité les rayons lumineux sont relayés par le miroir (d'où la représentation de l'objet). L'on pourrait presque dire que les rayons lumineux sont « courbés ».

L'image dans le miroir est représentée inversée — cela s'appelle la "réflexion". Si l'on utilise un autre miroir, le reflet est réfléchi et ainsi de suite.



Plus un objet est éloigné du premier miroir, plus l'on utilise de miroirs et plus les miroirs sont éloignés les uns des autres, plus l'image apparaît petite.