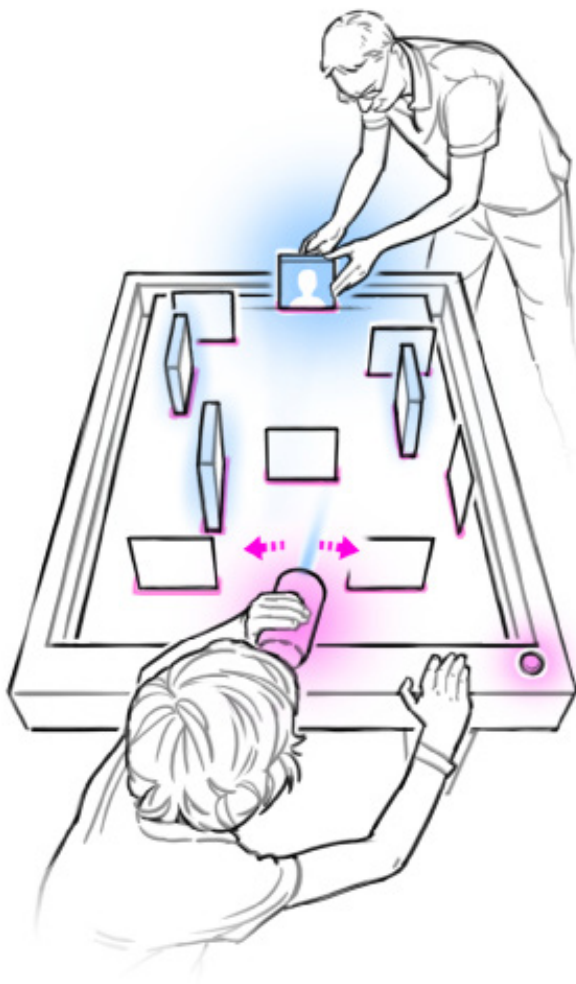




Spiegel-Labyrinth



Unser „verrückter Professor“ versteckt sich vor unseren Besuchern. Ziel ist es, den Professor zu erwischen. Da er ein lichtscheuer Geselle ist, reicht es, ihm Licht ins Gesicht scheinen zu lassen. Er schützt sich vor dem Licht durch ein Labyrinth aus Tafeln. Mit Spiegeln kann man das Licht aber so durch das Labyrinth leiten, dass man ihn trifft.



Was tun und beachten:

Ein Spieler, der „**Assistent**“, baut mit den Tafeln ein Labyrinth für den Professor – der andere Spieler, der „**Jäger**“, muss ihn mit Hilfe von Spiegeln und Lampe erwischen. **Dabei gelten folgende Regeln:**

- Der **Assistent** stellt den Professor mit dem Gesicht zur Mitte des Spielfeldes auf.
- Mit 5 leeren Tafeln baut der **Assistent** das Labyrinth. Die Tafeln dürfen sich nicht berühren. Es müssen zwischen zwei Tafeln immer mindestens zwei Felder frei sein.
- Der **Jäger** darf die Lampe nur am Anfang verstellen.
- Die Lampe darf nur zum entscheidenden „Schuss“ angeschaltet werden.
- Der **Jäger** stellt 2 Spiegel so auf, dass das Licht von den Spiegeln auf das Gesicht des Professors gelenkt wird.
- Der **Assistent** hat gewonnen, wenn es dem **Jäger** nicht gelingt, mit höchstens fünf „Schüssen“ wenigstens einmal den Professor zu treffen. Zwischen den Schüssen darf der Jäger nur die Spiegel verstellen.

Danach kann man die Rollen tauschen oder das Spiel schwieriger machen – z.B. mit 10 oder 20 Tafeln für den Assistenten und 3 oder 4 Spiegeln sowie mehr Schüssen für den Jäger. Man kann auch die Zeit begrenzen, die dem Jäger zum Zielen zur Verfügung hat.

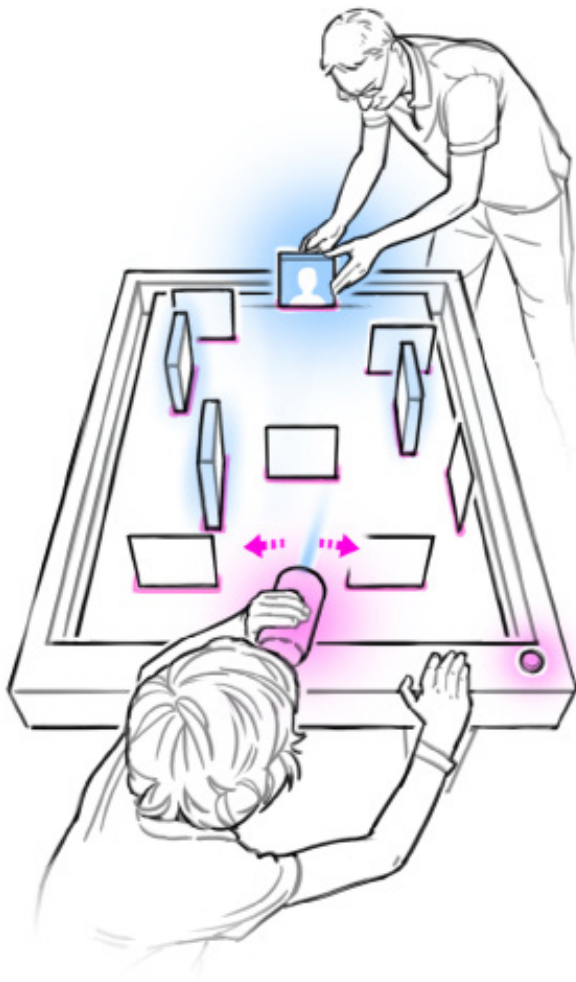
Wer mehr wissen möchte:

lesen Sie den Zusatztext



Spiegel-Labyrinth

Unser „verrückter Professor“ versteckt sich vor unseren Besuchern. Ziel ist es, den Professor zu erwischen. Da er ein lichtscheuer Geselle ist, reicht es, ihm Licht ins Gesicht scheinen zu lassen. Er schützt sich vor dem Licht durch ein Labyrinth aus Tafeln. Mit Spiegeln kann man das Licht aber so durch das Labyrinth leiten, dass man ihn trifft.



Was tun und beachten:

Ein Spieler, der „**Assistent**“, baut mit den Tafeln ein Labyrinth für den Professor – der andere Spieler, der „**Jäger**“, muss ihn mit Hilfe von Spiegeln und Lampe erwischen. **Dabei gelten folgende Regeln:**

- Der **Assistent** stellt den Professor mit dem Gesicht zur Mitte des Spielfeldes auf.
- Mit 5 leeren Tafeln baut der **Assistent** das Labyrinth. Die Tafeln dürfen sich nicht berühren. Es müssen zwischen zwei Tafeln immer mindestens zwei Felder frei sein.
- Der **Jäger** darf die Lampe nur am Anfang verstellen.
- Die Lampe darf nur zum entscheidenden „Schuss“ angeschaltet werden.
- Der **Jäger** stellt 2 Spiegel so auf, dass das Licht von den Spiegeln auf das Gesicht des Professors gelenkt wird.
- Der **Assistent** hat gewonnen, wenn es dem **Jäger** nicht gelingt, mit höchstens fünf „Schüssen“ wenigstens einmal den Professor zu treffen. Zwischen den Schüssen darf der Jäger nur die Spiegel verstellen.

Danach kann man die Rollen tauschen oder das Spiel schwieriger machen – z.B. mit 10 oder 20 Tafeln für den Assistenten und 3 oder 4 Spiegeln sowie mehr Schüssen für den Jäger. Man kann auch die Zeit begrenzen, die dem Jäger zum Zielen zur Verfügung hat.

Wer mehr wissen möchte:





Spiegel-Labyrinth

Wer mehr wissen möchte

Man kann mit der Lampe ein Objekt nur dann beleuchten, wenn sich kein Hindernis dazwischen befindet.

Mit Spiegeln lässt sich Licht um ein Hindernis herum lenken. Dabei wird es vom Spiegel in genau dem gleichen Winkel reflektiert, in dem es auf den Spiegel trifft.

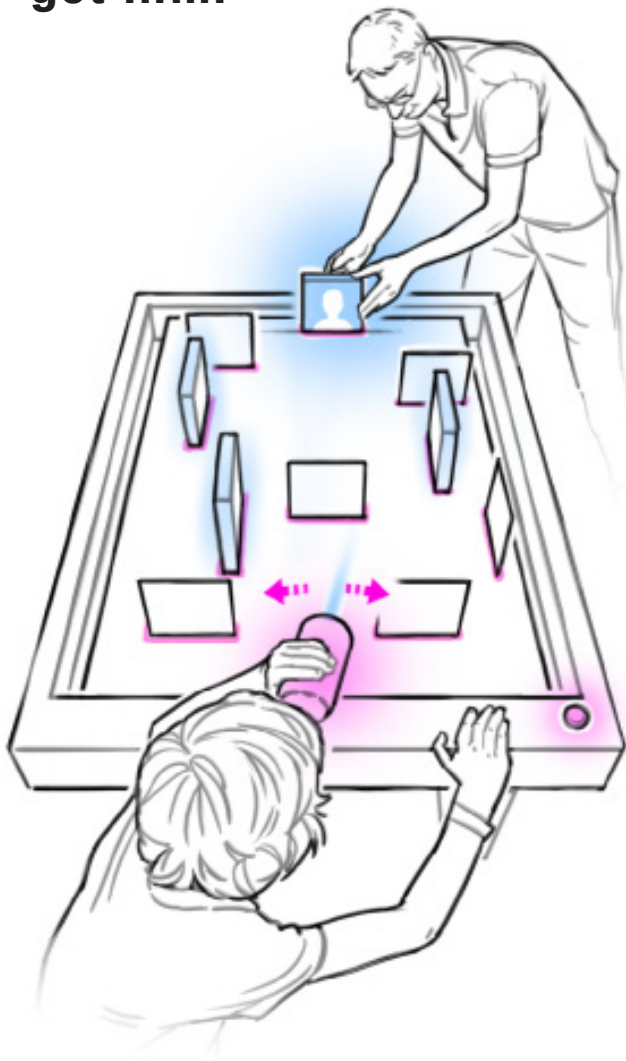
Was tun und beachten:





Mirror Maze

Our mad professor always tries to hide from visitors. The aim of the game is to catch him. He hates the limelight, so all you have to do is shine light in his face. He's hiding in this labyrinth of screens. Use the mirrors to shine light through the labyrinth and get him.



To do and notice:

One player (the **assistant**) constructs the labyrinth. The other player (the **pursuer**) uses the lamp and mirrors to catch him. **These rules must be observed:**

- Professor, screens and mirror must be set up on the playing area.
- The **assistant** places the professor with his face to the center of the playing area.
- The **assistant** constructs the labyrinth with 5 blank screens. The screens must not touch each other. At least two empty squares must lie between any two screens.
- The **pursuer** is only allowed to adjust the direction of the lamp at the beginning.
- The lamp may only be switched on for the decisive 'shot'.
- The **pursuer** may align two mirrors to direct the light onto the professor.
- The **assistant** wins if the **pursuer** fails, after a maximum of five shots, to hit the professor. Between shots the pursuer may only adjust the mirrors.

After one game the players can switch roles or raise the level of difficulty – e.g. by allowing the assistant 10 or 20 screens and the pursuer 3 or 4 mirrors and more shots. Or the time allowed for the pursuer to hit the target can be cut.

Want to know more?





Mirror Maze

Want to know more?

You can only illuminate an object with the lamp if there is nothing in the way.

Mirrors can direct light round obstacles. They always reflect the light at exactly the same angle as it hits the mirror.

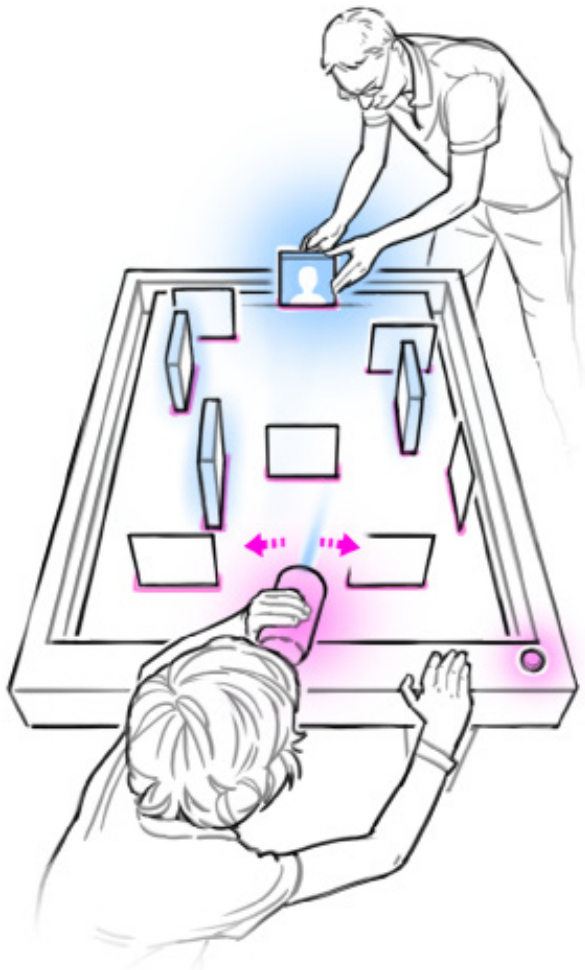
To do and notice:





Labyrinthe de miroirs

Notre “professeur Maboule” se cache pour ne pas être vu des visiteurs. Le but du jeu consiste à débusquer le professeur. Il suffit pour y parvenir d’éclairer son visage. Comme il craint la lumière, il s’en protège dans un labyrinthe de panneaux. Des miroirs permettent cependant de faire entrer la lumière dans le labyrinthe afin de le découvrir.



A vous de jouer:

Un joueur, «**l’assistant**», construit avec des panneaux un labyrinthe pour le professeur – l’autre joueur, le «**chasseur**» doit le découvrir à l’aide d’une lampe et de miroirs.

Les règles suivantes sont à observer:

- Le professeur, les panneaux et les miroirs ne peuvent être disposés que sur la surface de jeu.
- **L’assistant** place le professeur avec le visage au milieu de l’espace de jeu.
- **L’assistant** construit le labyrinthe avec 5 panneaux vides. Les panneaux ne doivent pas se toucher. Deux cases au minimum doivent être libres entre deux panneaux.
- Le **chasseur** ne peut placer la lampe qu’au début.
- La lampe ne peut être allumée qu’au signal de départ.
- Le **chasseur** dispose 2 miroirs de telle sorte que la lumière réfléchiée par les miroirs soit dirigée vers le visage du professeur.
- **L’assistant** a gagné lorsque le **chasseur** ne parvient pas en cinq coups au maximum à atteindre au moins une fois le professeur. Entre les coups, le **chasseur** est uniquement autorisé déplacer les miroirs.

Il est possible ensuite d’échanger les rôles ou de compliquer le jeu – par exemple avec 10 ou 20 panneaux pour l’assistant ainsi que 3 ou 4 miroirs et davantage de coups pour le chasseur. On peut aussi limiter le temps accordé au chasseur pour débusquer le professeur.

Pour en savoir plus:





Labyrinthe de miroirs

Pour en savoir plus

Avec la lampe, il n'est possible d'éclairer un objet que s'il n'existe aucun obstacle entre eux.

Des miroirs permettent de dévier la lumière pour contourner un obstacle car la lumière est réfléchie exactement avec le même angle que celui sous lequel elle a frappé le miroir.

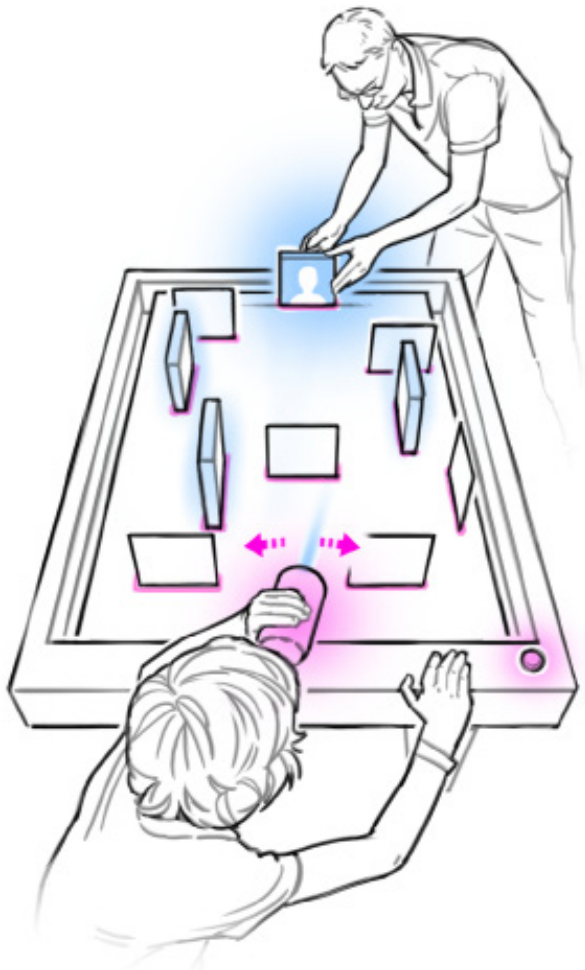
A vous de jouer:





Labirinto di specchi

Il nostro “professore matto” si nasconde dai visitatori. Qui si tratta di catturare il professore. Dato che quel tipo ha paura della luce, basta illuminargli il viso per localizzarlo. Per proteggersi dalla luce, usa un labirinto di schermi. Grazie agli specchi però è possibile aggirare gli schermi e far compiere alla luce un percorso tortuoso con cui colpirlo.



Che cosa fare:

Un giocatore, che chiameremo “**l'assistente**”, costruisce con gli schermi un labirinto per il professore; l'altro giocatore, il **cacciatore**, deve catturarlo mediante gli specchi e una lampada; **le regole da osservare sono le seguenti:**

- **L'assistente** colloca il professore con il viso rivolto verso il centro del campo di gioco.
- **L'assistente** costruisce un labirinto con cinque schermi. Gli schermi non devono essere in contatto fra loro. Tra due schermi devono esserci almeno due spazi liberi.
- **Il cacciatore** può posizionare la lampada solo all'inizio del gioco.
- La lampada può essere accesa solo per il «colpo» decisivo.
- **Il cacciatore** sistema due specchi in modo tale che la luce venga indirizzata sul viso del professore.
- **L'assistente** ha vinto quando il cacciatore non riesce a colpire il professore almeno una volta con cinque “colpi. Tra i colpi il cacciatore può sistemare solo gli specchi.

Dopo di che si possono invertire i ruoli o rendere il gioco ancora più difficile, per esempio utilizzando 10 o 20 schermi per l'assistente e 3 o 4 specchi per il cacciatore. Si può anche fissare un limite di tempo massimo in cui il cacciatore deve raggiungere il suo obiettivo.

Vuole saperne di più?





Labirinto di specchi

Vuole saperne di più?

Con una lampada si può illuminare un oggetto solo quando tra la sorgente luminosa ed esso non si interpone alcun ostacolo.

Con gli specchi si può aggirare l'ostacolo. La luce viene deviata dallo specchio esattamente dello stesso angolo con cui essa arriva sulla superficie dello specchio.

Che cosa fare:

