

Magic Mirror

W GRZE MAGIC MIRROR RÓŻNE STWORZENIA I PRZEDMIOTY
UKRYTE SĄ NA DUŻYCH KOLOROWYCH KARTACH...
GRACZE MUSZĄ ROZPOZNAĆ JE TYLKO
PO ICH POŁÓWKACH!

WIDZISZ COŚ ZNAJOMEGO?



Żarówka!



WYGLĄDA NA TO, ŻE KTOŚ CIĘ OBSERWUJE...



Lew!



ZAWARTOŚĆ

- ★ 40 dużych kart z obrazkami zawierającymi połówki różnych stworzeń i przedmiotów
- ★ 64 małe karty ze stworzeniami i przedmiotami, które można znaleźć na dużych kartach
- ★ 6 kart z lusterkiem

CEL GRY

Za pomocą lusterka szukaj ukrytych stworzeń i przedmiotów na dużych kartach i jako pierwszy zbierz 10 małych kart.

WARIANT GRY #1 (DLA 2-6 GRACZY)



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie osobno duże i małe karty, a następnie umieśćcie obie talie zakryte na stole.

Niech każdy gracz weźmie lusterko. Następnie każdy uczestnik gry bierze dużą kartę z talii i kładzie ją zakrytą przed sobą.

Dobierzcie 12 małych kart z talii i ułóżcie je na środku stołu, w sposób pokazany na rysunku po prawej stronie.

Wszyscy gracze odwracają swoje duże karty w tym samym czasie i rozpoczynają grę.

PRZEBIEG GRY

Wszyscy gracze grają jednocześnie. Używając lusterka, każdy uczestnik przygląda się swojej dużej karcie i próbuje znaleźć na niej stworzenia i przedmioty przedstawione na małych kartach ułożonych na środku stołu.

Gdy tylko gracz zauważy obiekt, pokazuje go pozostałym za pomocą lusterka, a następnie bierze małą kartę z tym obiektem ze środka stołu. Gracz dobiera nową małą kartę z talii, kładzie ją na pustym miejscu i gra toczy się dalej.

X Jeśli gracz popełni błąd, traci jedną ze swoich małych kart jako karę i przekazuje ją innemu wybranemu przez siebie graczowi. Jeśli gracz, który się pomylił, nie ma żadnych małych kart, nic się nie dzieje.

Uwaga: Jeśli wszyscy gracze zgadzają się, że stworzenia i przedmioty przedstawione na małych kartach nie występują na dużych kartach, odkładają je pod talie, dobierają nowe duże karty i kontynuują grę.

KONIEC GRY

Gdy jeden z graczy zbierze 10 małych kart, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą.



WARIANT GRY #2 (DLA 2-6 GRACZY)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie osobno duże i małe karty. Talię dużych kart umieśćcie zakrytą na środku stołu, a talię małych kart połóżcie obok, również zakrytą.

Dobierzcie 12 małych kart z talii i ułóżcie je na stole wokół talii dużych kart, w sposób pokazany na rysunku po prawej stronie.

Niech każdy gracz weźmie lusterko.

Następnie odwróćcie talię dużych kart i rozpocznijcie grę.

PRZEBIEG GRY

Wszyscy gracze grają jednocześnie. BEZ używania lusterka, każdy gracz patrzy na dużą kartę na środku stołu i próbuje znaleźć na niej stworzenia i przedmioty przedstawione na małych kartach wokół niej.

Gdy tylko któryś z graczy znajdzie obiekt, pokazuje go innym graczom za pomocą lusterka, bierze małą kartę z tym obiektem i gra toczy się dalej.

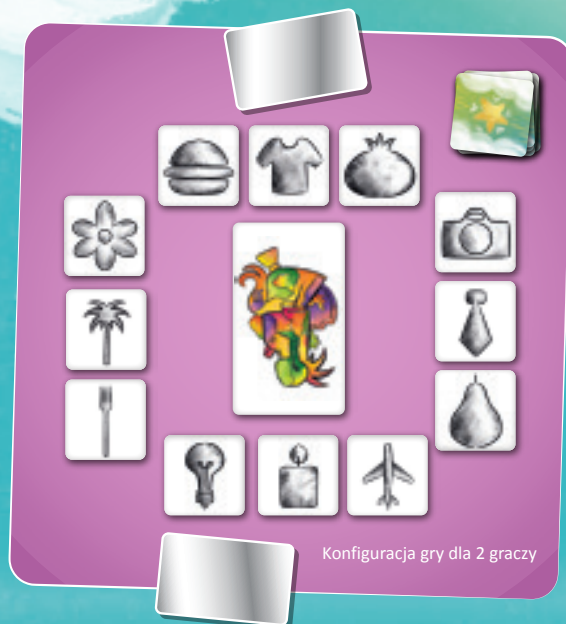
✗ Jeśli gracz popełni błąd, traci jedną ze swoich małych kart jako karę i przekazuje ją innemu wybranemu przez siebie graczowi. Jeśli gracz, który się pomylił, nie ma żadnych małych kart, nic się nie dzieje.

Gdy gracz zabierze małą kartę ze stołu i zostanie tam tylko 9 z 12 małych kart, dokłada na puste miejsca 3 nowe małe karty z talii. Następnie gracz umieszcza wierzchnią dużą kartę pod talią, odsłaniając kolejną dużą kartę z talii i gra toczy się dalej.

Uwaga: Jeśli wszyscy gracze zgadzają się, że stworzenia i przedmioty przedstawione na małych kartach nie występują na dużej karcie, odkładają ją pod talię i kontynuują grę.

KONIEC GRY

Gdy jeden z graczy zbierze 10 małych kart, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą.



WARIANT GRY #3

DRUŻYNA VS. DRUŻYNA (DLA 3-6 GRACZY)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podzielcie się na dwie drużyny. Niech każdy gracz weźmie lusterko. Dalej postępujcie zgodnie z instrukcjami dla wariantu gry #2.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami dla wariantu gry #2 z jednym wyjątkiem: wszystkie małe karty zebrane przez graczy liczą się na konto ich drużyny.

KONIEC GRY

Gdy jedna z drużyn zbierze 10 małych kart, gra kończy się i ta drużyna wygrywa.

Projekt gry: Kseniya Kuznetsova

Ilustracje: Natalia Tarasova, Kseniya Kuznetsova

Kierownik projektu: Polina Basalaeva

Korekta: Maria Kravchenko

Kierownik zespołu redakcyjnego: Anastasia Durova

Układ graficzny: Anna Medvedeva

Kierownik produkcji: Kristina Balakirova

Specjalne podziękowania dla Alexander Peshkov i Ekaterina Pluzhnikova.



Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave,
Yerevan 0014, Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am

©2026 All rights reserved.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

Ravensburger