

Magische Spiegel

Auf den großen, bunten Karten sind verschiedene Dinge versteckt...
Die Spieler* müssen sie erkennen, sehen aber nur deren Hälfte!

Wer findet heraus, worum es sich handelt?

Eine Glühbirne!



Es sieht aus, als würde euch jemand beobachten ...

Ein Löwe!



SPIELMATERIAL

- ★ 40 große Karten mit Bildern, die Hälften von verschiedenen Dingen zeigen
- ★ 64 kleine Kärtchen mit Dingen, die auf den großen Karten zu finden sind
- ★ 6 Spiegel



ZIEL DES SPIELES

Mithilfe eines Spiegels suchen die Spieler auf den großen Karten nach versteckten Dingen und versuchen, als Erster zehn kleine Kärtchen zu sammeln.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



SPIELVARIANTE 1

(FÜR 2-6 SPIELER)



SPIELVORBEREITUNG

Die großen Karten und die kleinen Kärtchen werden getrennt voneinander gemischt und als verdeckte Stapel bereitgelegt.

Jeder Spieler nimmt sich einen Spiegel. Dann zieht jeder Spieler eine große Karte vom Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab.

Zwölf kleine Kärtchen werden vom Stapel gezogen und in der Mitte des Tisches offen ausgelegt, wie auf der Abbildung zu sehen ist.

Jetzt decken alle Spieler gleichzeitig ihre große Karte auf.

SPIELABLAUF

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Mithilfe des Spiegels sieht sich jeder Spieler seine große Karte an und versucht, darauf die Dinge zu finden, die auf den kleinen Kärtchen in der Tischmitte zu sehen sind.

Sobald ein Spieler eines dieser Dinge entdeckt, zeigt er es mithilfe des Spiegels seinen Mitspielern und nimmt sich dann das passende kleine Kärtchen aus der Tischmitte. Der Spieler zieht nun ein neues kleines Kärtchen vom Stapel, legt es auf den frei gewordenen Platz und das Spiel geht weiter.

X Macht ein Spieler einen Fehler, verliert er eines seiner Kärtchen: Er muss es einem Mitspieler seiner Wahl geben. Hat der Spieler, der den Fehler gemacht hat, keine kleinen Kärtchen, passiert nichts.

Wichtig: Wenn sich alle Spieler einig sind, dass die auf den kleinen Kärtchen abgebildeten Dinge nicht auf ihren großen Karten zu sehen sind, legen alle ihre große Karte unter den Stapel, ziehen sich eine neue große Karte und das Spiel geht weiter.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler zehn kleine Kärtchen gesammelt hat, endet das Spiel, und dieser Spieler hat gewonnen.



SPIELVARIANTE 2 (FÜR 2-6 SPIELER)

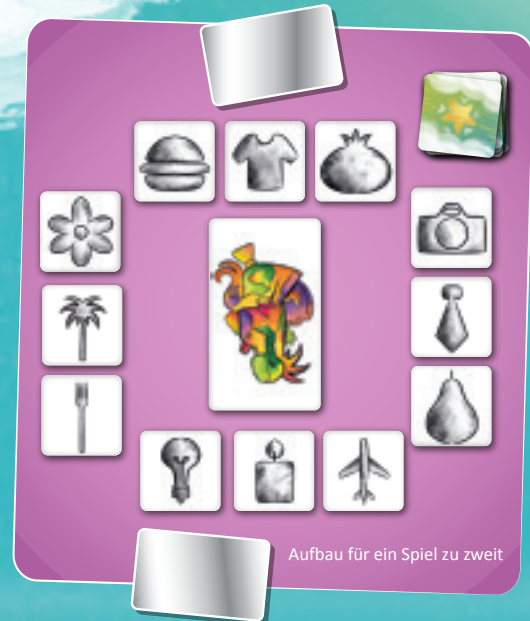
SPIELVORBEREITUNG

Die großen Karten und die kleinen Kärtchen werden getrennt voneinander gemischt. Der Stapel mit den großen Karten wird verdeckt in die Tischmitte gelegt, der Stapel mit den kleinen Kärtchen kommt verdeckt daneben.

Es werden zwölf Kärtchen aufgedeckt und rund um dem Stapel der großen Karten ausgelegt, wie auf der Abbildung zu sehen.

Jeder Spieler erhält einen Spiegel.

Dann drehen die Spieler den Stapel mit den großen Karten um.



SPIELABLAUF

Alle Spieler spielen gleichzeitig. **OHNE** den Spiegel zu benutzen, sieht sich jeder Spieler die große, offen ausliegende Karte an und versucht, darauf Dinge zu entdecken, die auf den ausliegenden kleinen Kärtchen abgebildet sind.

Sobald ein Spieler eines der Dinge erkennt, zeigt er es mithilfe des Spiegels seinen Mitspielern auf der großen Karte und nimmt sich das entsprechende kleine Kärtchen. Danach geht das Spiel weiter.

✗ Macht ein Spieler einen Fehler, verliert er eines seiner Kärtchen: Er muss es einem Mitspieler seiner Wahl geben. Hat der Spieler, der den Fehler gemacht hat, keine kleinen Kärtchen, passiert nichts.

Wenn ein Spieler sich ein kleines Kärtchen aus der Tischmitte genommen hat und danach nur noch **neun** kleine Kärtchen ausliegen, zieht er drei neue kleine Kärtchen vom Stapel und legt sie auf die freien Plätze, sodass wieder zwölf kleine Kärtchen offen ausliegen. Dann legt der Spieler die oberste große Karte unter den Stapel, sodass eine neue große Karte sichtbar wird, bevor das Spiel weiter geht.

Wichtig: Wenn sich alle Spieler einig sind, dass die auf den kleinen Kärtchen abgebildeten Dinge nicht auf der großen Karte zu sehen sind, legen sie die große Karte unter den Stapel, sodass eine neue Karte sichtbar wird, und das Spiel geht weiter.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler zehn kleine Kärtchen gesammelt hat, endet das Spiel, und dieser Spieler hat gewonnen.



SPIELVARIANTE 3

TEAM VS. TEAM (FÜR 3-6 SPIELER)

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler bilden zwei gleich große Teams (oder annähernd gleich große Teams, falls es eine ungerade Anzahl Spieler gibt). Jeder Spieler erhält einen Spiegel.

Ansonsten wird das Spiel wie in Spielvariante 2 vorbereitet.

SPIELABLAUF

Es gelten die Regeln der Spielvariante 2 – mit einer Ausnahme: Alle Spieler sammeln die kleinen Kärtchen nicht für sich selbst, sondern für ihr Team.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Team zehn kleine Kärtchen hat, endet die Partie, und dieses Team hat gewonnen.

Autorin: Kseniya Kuznetsova

Illustratorinnen: Natalia Tarasova,
Kseniya Kuznetsova

Projektleitung: Polina Basalaeva

Lektorat: Maria Kravchenko

Leitung des Redaktionsteams: Anastasia Durova

Layout: Anna Medvedeva

Produktionsleitung: Kristina Balakirova

Ein besonderer Dank geht an Alexander
Peshkov und 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