

Burg der 1000 Spiegel

Das Spiel mit Spiegeln von Inka und Markus Brand
Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren



SPIELMATERIAL



Der kleine Vampir Victor haust auf einer riesigen Vampirburg. Doch die „Burg der 1000 Spiegel“ hat so viele Zimmer! Wie soll er da nur sein Lexikon der grusligsten Vampire oder seinen Ritterhelm wiederfinden? In welchem Raum steht noch mal die Schatztruhe? Und wo verflixt hat sich sein Hund Vampi wieder versteckt?



HELFT VICTOR! — ZIEL DES SPIELS

Helft Victor, alles wiederzufinden! Schaut dazu durch das offene Fenster in die Burg hinein und nutzt die Spiegel, die in den Korridoren hängen. So könnt ihr ganz einfach in jede Ecke schauen und sehen, was dort versteckt ist. Victor belohnt eure Hilfe mit blauen Vampirdrops. Sammelt möglichst viele Vampirdrops, um „Meister der 1000 Spiegel“ zu werden!



VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile aus dem Rahmen und brecht die Kreise und Schlitze aus dem Spielplan heraus. Steckt die Spielfigur in den Standfuß.

Bittet einen Erwachsenen oder ältere Geschwister, euch den Text über Spiegelungen am Ende dieser Spielanleitung vorzulesen. Schaut euch dabei die Spiegel aus diesem Spiel an und versucht, nachzuvollziehen, wie die Spiegelung funktioniert.

Vor jedem Spiel

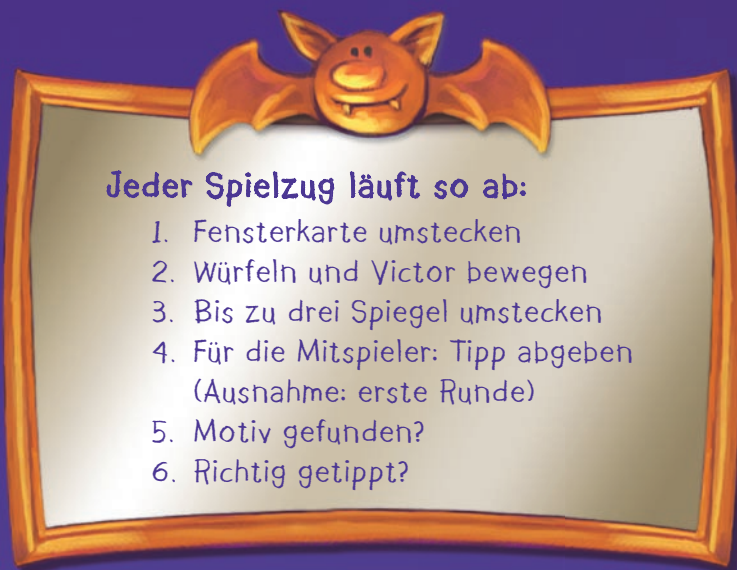
- 🐾 Spielt dieses Spiel an einem **hellen Ort**. Ihr braucht möglichst viel Licht, damit ihr die Spiegelungen in der Burg gut erkennen könnt!
- 🐾 Nehmt das **gesamte Spielmaterial** aus der Schachtel.
- 🐾 Schaut euch den **Spielplan** an. Er ist beidseitig bedruckt: Auf der Seite für das einfachere Spiel sind in der Mitte helle Lichtstrahlen als Hilfslinien zu sehen – diese helfen im Spiel dabei, die Spiegelungen nachzuvollziehen. Auf der Seite für Profivampire fehlen diese Hilfslinien. Legt den Spielplan auf den gelben Einsatz im Schachtelunterteil – für das erste Spiel sollte die Spielplanseite mit Hilfslinien nach oben zeigen. Dann drückt ihr den Spielplan vorsichtig hinunter, sodass er an den vier großen und vier kleinen Halterungen einrastet.
- 🐾 An den Rändern des Spielplans befinden sich 12 Burgkarten-Schlitze. Der älteste Spieler steckt die **12 Burgkarten**, mit den Zinnen nach oben, in beliebiger Reihenfolge in diese Schlitze. Auf den Burgkarten sind auf der Vorderseite unterschiedliche Motive zu sehen (außer bei der Fensterkarte mit Loch), auf der Rückseite ist ein Fenster abgebildet. Die Rückseiten müssen beim Einstecken nach außen zeigen, sodass die Fenster durch die Ausstanzungen im Schachtelunterteil zu sehen sind. Versucht, euch beim Einstecken der Karten gut zu merken, wo welches Motiv steckt.
- 🐾 In der Mitte des Spielplans seht ihr 18 Spiegel-Schlitze, immer zwei dieser Schlitze kreuzen sich. Steckt die **vier Spiegel** in vier beliebige dieser Schlitze, sodass nur noch die Fledermäuse zu sehen sind.
- 🐾 Stellt nun den **Schachteldeckel** so in die Tischmitte, dass die bedruckte Seite nach oben zeigt. Dann stellt ihr das Schachtelunterteil darauf – jetzt habt ihr eure „Burg der 1000 Spiegel“ fertig gebaut!
- 🐾 Stellt die **Spielfigur Victor** in ein beliebiges Loch am Rand des Spielplans, das heißt auf eines der 12 gelben Lauffelder.
- 🐾 Die **30 Vampirdrops** legt ihr als Vorrat neben der Schachtel bereit.
- 🐾 Jeder Spieler bekommt **zwei Tipp-Kärtchen** (jubelnder Victor und

enttäuschter Victor) mit Fledermaus-Rückseiten im gleichen Farbton und legt diese verdeckt nebeneinander vor sich ab.

🐱 Die Tür wird nur für die kniffligere Spielvariante benötigt und vorerst beiseitegelegt.

MACHT EUCH AUF DIE SUCHE! — DAS SPIEL GEHT LOS!

Gespielt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.



Bist du an der Reihe? Dann tust du Folgendes:

1. Fensterkarte umstecken

Such zuerst die Burgkarte mit dem Loch – das ist die Fensterkarte! Dann vertauschst du den Platz der Fensterkarte mit dem einer anderen Burgkarte. Dazu ziehst du beide Karten aus dem Spielplan und steckst sie in den jeweils anderen Burgkarten-Schlitz. Alle Spieler dürfen dabei sehen, welches Motiv auf der Burgkarte abgebildet ist.

Achtung!

- 🐱 Die Motive auf den Burgkarten müssen immer nach innen zeigen, die Abbildung der Fenster nach außen.
- 🐱 Du darfst um die Schachtel herumgehen, sie aber nicht drehen! Sollte sich beim Herausziehen der Spielplan mit anheben, drückst du ihn leicht nach unten, bis er wieder fest sitzt.

2. Würfeln und Victor bewegen

Würfle und zieh die Victor-Figur entsprechend dem Würfelergebnis in Pfeilrichtung auf den gelben Lauffeldern voran. Schau dann, woran Victor gerade denkt, das heißt: Welches Motiv ist in der Gedankenblase bei dem Feld zu sehen, auf dem die Spielfigur nach dem Würfeln gelandet ist? Dieses Motiv zeigt an, was Victor gerade sucht.



Beispiel:

Victor denkt: „Wo steckt nur meine Sonnenbrille?“

Ist in der Gedankenblase ein **Fragezeichen** zu sehen, dann hat der zerstreute Victor plötzlich vergessen, wonach er gerade suchen wollte. Dein linker Mitspieler erinnert Victor daran und nennt eines der zehn Motive, die in Victors Gedankenblasen auf dem Spielplan zu sehen sind. Für dich gilt es nun, dieses Motiv zu suchen.



3. Bis zu drei Spiegel umstecken

Hilf Victor nun, das gesuchte Motiv in der Burg zu finden. Ganz schön knifflig in so einer riesigen Burg! Zum Glück hängen in den Korridoren viele Spiegel, mit denen du in jede Ecke schauen kannst.

Achtung!

Du darfst noch nicht durch das Loch in der Fensterkarte in die Burg schauen!

Überleg zuerst, auf welcher Burgkarte das gesuchte Motiv zu finden sein könnte. Versuch dann, die Spiegel so umzustecken, dass du später durch das Loch in der Fensterkarte das gesuchte Motiv sehen kannst.

Beim Umstecken gilt:

- 🐱 Du darfst **bis zu drei Mal** – also ein, zwei oder (höchstens) drei Spiegel – umstecken.
- 🐱 **Umstecken bedeutet:** einen Spiegel aus dem Spielplan ziehen und beliebig in einen anderen freien Spiegel-Schlitz stecken ODER nur die Spiegelfläche drehen und den Spiegel wieder in den gleichen Schlitz zurückstecken.
- 🐱 Du **musst** mindestens einen Spiegel umstecken.
- 🐱 Mindestens ein Spiegel **muss** in einem der sechs Spiegel-Schlitz stecken, die sich in gerader Linie zur Fensterkarte befinden. Das Motiv muss also **mindestens über einen Spiegel** gespiegelt werden!



Wenn du keinen weiteren Spiegel mehr umstecken möchtest oder darfst, rufst du: „Tippt mal!“





Tipp: Verfolg mit den Augen die Lichtstrahlen auf dem Spielplan! So kannst du leichter herausfinden, wie du die Spiegel umstecken musst, um später das gesuchte Motiv durch das Loch in der Fensterkarte sehen zu können.

4. Für die Mitspieler: Tipp abgeben (nicht in der ersten Runde)

Diese Aktion entfällt in der ersten Spielrunde! Erst nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war, kommen die Tipp-Kärtchen zum Einsatz:

Nachdem der Spieler „Tippt mal!“ gerufen hat, dürfen seine Mitspieler mit den verdeckt vor ihnen liegenden Tipp-Kärtchen einen Tipp abgeben.

☺ Wer glaubt, dass der Spieler die Spiegel richtig gesteckt hat – also das gesuchte Motiv sehen wird, wenn er gleich durch das Loch in der Fensterkarte in die Burg schaut –, legt eine Hand auf sein Tipp-Kärtchen mit dem jubelnden Victor.

☹ Wer glaubt, dass der Spieler die Spiegel falsch gesteckt hat – also NICHT das gesuchte Motiv sehen wird –, legt eine Hand auf sein Tipp-Kärtchen mit dem enttäuschten Victor.

Die Mitspieler dürfen zwar unter ihre eigenen Tipp-Kärtchen schauen, um auszuwählen – die anderen Mitspieler dürfen aber nicht sehen, welcher Victor sich unter welchem Kärtchen verbirgt. Die Kärtchen bleiben also verdeckt.

Erst wenn alle Mitspieler ihre Hand auf ein Tipp-Kärtchen gelegt haben, fragt der Spieler „Gefunden?“. Daraufhin decken die Mitspieler der Reihe nach das Tipp-Kärtchen unter ihrer Hand auf und lassen es offen liegen. Das zweite, nicht ausgewählte Tipp-Kärtchen bleibt verdeckt liegen.

5. Motiv gefunden?

Jetzt ist wieder der Spieler an der Reihe: Schau durch das offene Fenster – also das Loch in der Fensterkarte – in die Burg hinein!

Achtung – wichtiger Hinweis zum Hineinschauen in die Burg!

Es ist grundsätzlich erlaubt, um die Burg herumzugehen und die Schachtel mit dem Spielplan anzuheben, wenn man in die Burg schauen möchte. Dabei dürft ihr die Schachtel mit dem Spielplan aber nicht drehen!

Was siehst du durch das offene Fenster in der Burg?

☺ Siehst du das gesuchte Motiv?

Dann sagst du dies laut. (Die Mitspieler dürfen dies überprüfen, indem sie ebenfalls in die Burg schauen.) Zur Belohnung darfst du dir einen Vampirdrops aus dem Vorrat nehmen und vor dir ablegen.

Anschließend ziehst du die Burgkarte aus dem Spielplan heraus, von der du glaubst, dass du sie durch das offene Fenster gesehen hast – also hoffentlich die Karte, die das gesuchte Motiv zeigt.

- Ist auf dieser Karte tatsächlich das gesuchte Motiv abgebildet, darfst du dir noch einen zusätzlichen Vampirdrops aus dem Vorrat nehmen und vor dir ablegen.
- Ist auf dieser Karte nicht das gesuchte Motiv abgebildet, bekommst du keinen zusätzlichen Vampirdrops.

☹ Siehst du NICHT das gesuchte Motiv?

Dann darfst du keine Burgkarte aus dem Spielplan ziehen! Sag deinen Mitspielern laut, welches Motiv du durch das offene Fenster in der Burg siehst.

• Hast du den Knoblauch gesehen?

Igittigitt! Wenn Victor etwas gar nicht mag, dann ist es dieser fiese Knoblauch! Du musst Victor schnell einen deiner Vampirdrops abgeben, damit er wieder fröhlich wird: Leg einen deiner Vampirdrops zurück in den Vorrat. Hast du noch keinen Vampirdrops, drückt Victor noch mal ein Auge zu und du musst nichts abgeben.



• Hast du ein anderes Motiv gesehen?

Dann gehst du diesmal zwar leer aus und bekommst keine Vampirdrops, musst aber auch keinen deiner Drops an Victor abgeben. Wenn sie möchten, dürfen deine Mitspieler nun selbst in die Burg schauen und überprüfen, was du gesehen hast. Denkt daran, dass ihr die Schachtel mit dem Spielplan dabei nicht drehen dürft!

6. Richtig getippt?

Nun schaust du, wer von deinen Mitspielern richtig getippt hat.

☺ Jedem Mitspieler, der richtig getippt hat, gibst du einen Vampirdrops aus dem Vorrat.

☹ Mitspieler, die falsch getippt haben, gehen leer aus.

Anschließend legen alle Spieler ihre beiden Tipp-Kärtchen wieder verdeckt nebeneinander vor sich ab und mischen sie kurz durch.

Alle Aktionen ausgeführt?

Dann ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er vertauscht die Plätze der Fensterkarte und einer beliebigen Burgkarte und setzt seinen Spielzug wie oben beschrieben fort.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Vampirdrops gesammelt hat – je nach Spielerzahl:

- ☺ Im Spiel zu viert endet das Spiel, wenn ein Spieler 8 Drops gesammelt hat.
- ☺ Im Spiel zu dritt endet das Spiel, wenn ein Spieler 10 Drops gesammelt hat.
- ☺ Im Spiel zu zweit endet das Spiel, wenn ein Spieler 12 Drops gesammelt hat. (Für ein längeres Spiel könnt ihr vereinbaren, auf bis zu 15 Drops zu spielen.)

Dieser Spieler wird von Victor zum „Meister der 1000 Spiegel“ ernannt – und gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



SPIELVARIANTEN

1. Wollt ihr das Spiel kniffliger machen?

Dann spielt mit der Spielplanseite ohne Lichtstrahlen, also ohne Hilfslinien. Außerdem könnt ihr die Burgkarten zu Beginn des Spiels in den Spielplan stecken, ohne hinzuschauen und euch zu merken, wo sich welches Motiv befindet. Oder bittet jemanden, der nicht mitspielt, die Burgkarten für euch in den Spielplan zu stecken, damit ihr die Motive nicht sehen könnt.

2. Wollt ihr das Spiel NOCH kniffliger machen?

Dann nehmt die Tür hinzu! Der linke Mitspieler des Spielers, der an der Reihe ist, legt die Tür vor sich ab. Diese setzt er ein, nachdem der Spieler die Fensterkarte umgesteckt, gewürfelt und Victor bewegt hat – also **BEVOR** der Spieler die Spiegel umstecken darf. Der Mitspieler weiß dann, welches Motiv Victor und der Spieler suchen – und kann die Tür als Hindernis in die Burg stecken. **Der linke Mitspieler darf die Tür in einen der freien Spiegel-Schlitze stecken – allerdings nur in die Schlitze, die sich NICHT in gerader Linie zur Fensterkarte befinden.** Erst danach darf der Spieler ein, zwei oder drei Mal umstecken – dieses Mal muss er aber aufpassen, dass ihm die Tür nicht den Blick auf das gesuchte Motiv versperrt. **Der Spieler kann entweder ein bis drei Spiegel umstecken ODER ein bis zwei Spiegel und die Tür. Er darf also weiterhin nicht mehr als drei Mal umstecken!**

3. Seid ihr sogar echte „Meister der 1000 Spiegel“?

Dann könnt ihr vor dem Spiel vereinbaren, dass das Schachtelteil mit dem Spielplan beim Umstecken der Fensterkarte und/oder beim Hineinschauen in die Burg gedreht werden darf. So wird es vampirisch schwierig, sich zu merken, wo welches Motiv steckt!

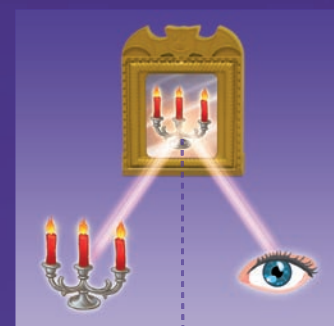
SPIEGELUNGEN — SO FUNKTIONIERT'S!

Ganz schön rätselhaft: Obwohl manche Dinge in einer Ecke der Burg versteckt sind, sehen wir sie – aber nur im Spiegel! Wollt ihr wissen, wie das funktioniert?

Alle Bilder, die wir sehen, werden durch Lichtstrahlen erzeugt. Lichtstrahlen treffen auf einen Gegenstand und werden von diesem an unser Auge weitergeleitet.

Wenn Lichtstrahlen auf einen Spiegel oder eine andere glatte Fläche treffen, leitet diese(r) die Strahlen weiter. Du siehst das Bild im Spiegel, wenn diese Strahlen dein Auge erreichen. Das funktioniert auch, wenn der Gegenstand nicht direkt vor dem Spiegel steht, sondern seitlich daneben oder weiter entfernt.

Ein Gegenstand wird in dem Winkel gespiegelt, in dem er zum Spiegel steht:



Für unser Auge scheint es so, als ob sich der Gegenstand in einer geraden Linie direkt hinter dem Spiegel befinden würde. In Wirklichkeit werden die Lichtstrahlen – und damit das Bild des Gegenstands – aber vom Spiegel umgeleitet. Die Strahlen „biegen“ sozusagen ab.

Das Bild ist im Spiegel seitenverkehrt zu sehen – wir nennen das „Spiegelbild“. Wenn ein weiterer Spiegel zum Einsatz kommt, wird das Spiegelbild wieder gespiegelt und so weiter.



Je weiter ein Gegenstand vom ersten Spiegel entfernt ist, je mehr Spiegel zum Einsatz kommen und je weiter die Spiegel voneinander entfernt stehen, desto kleiner wird das Bild.



Spielidee: Inka und Markus Brand
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Fine Tuning, Michaela Schelk
Technische Produktentwicklung: Armin Vetter
Redaktion und Produktmanagement: Sandra Dochtermann

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

Alle Rechte vorbehalten.
Art.-Nr.: 680145

