

SPIEGEL-SPIEL

Ein Schlaumeier-Spiel für 2, 3 oder 4 Personen – von MATTEL

I. ZIEL DES SPIELS

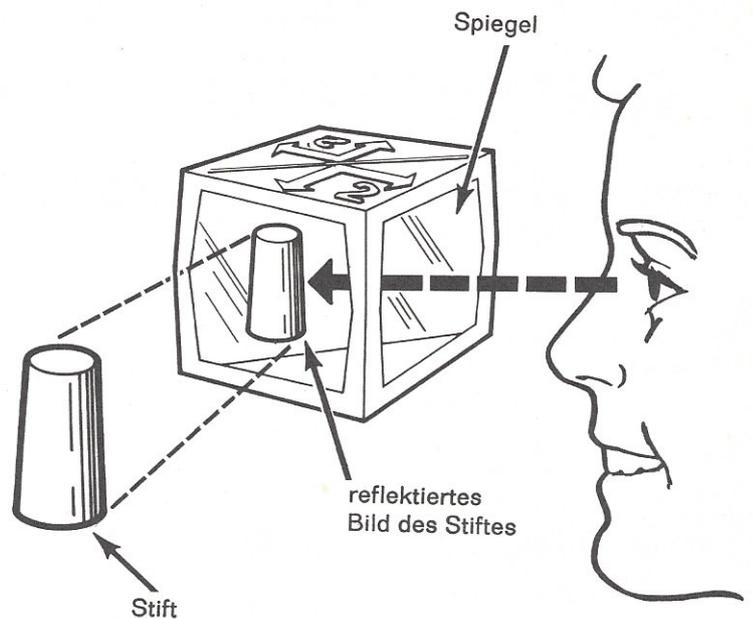
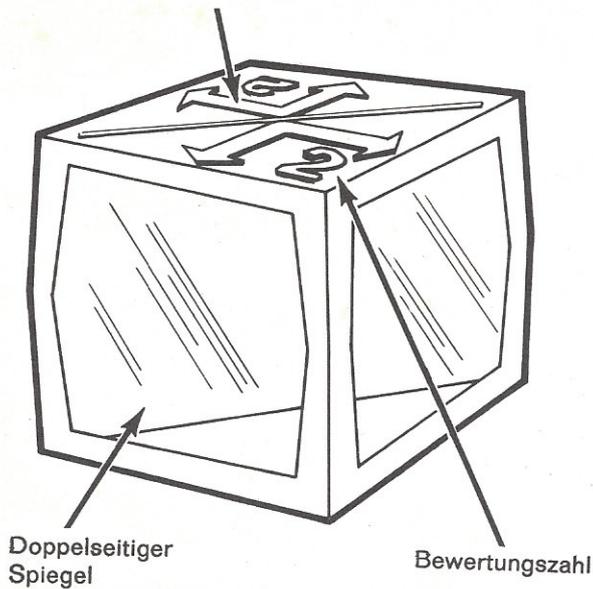
ist es, denjenigen Reflexionsweg durch das Spiegel-Labyrinth herauszufinden, der die meisten Punkte ergibt.

SPIEGELBLÖCKE

Die Pfeile auf den Blöcken geben die Reflexionsrichtung an

REFLEXION DES SPIEGELBLOCKS

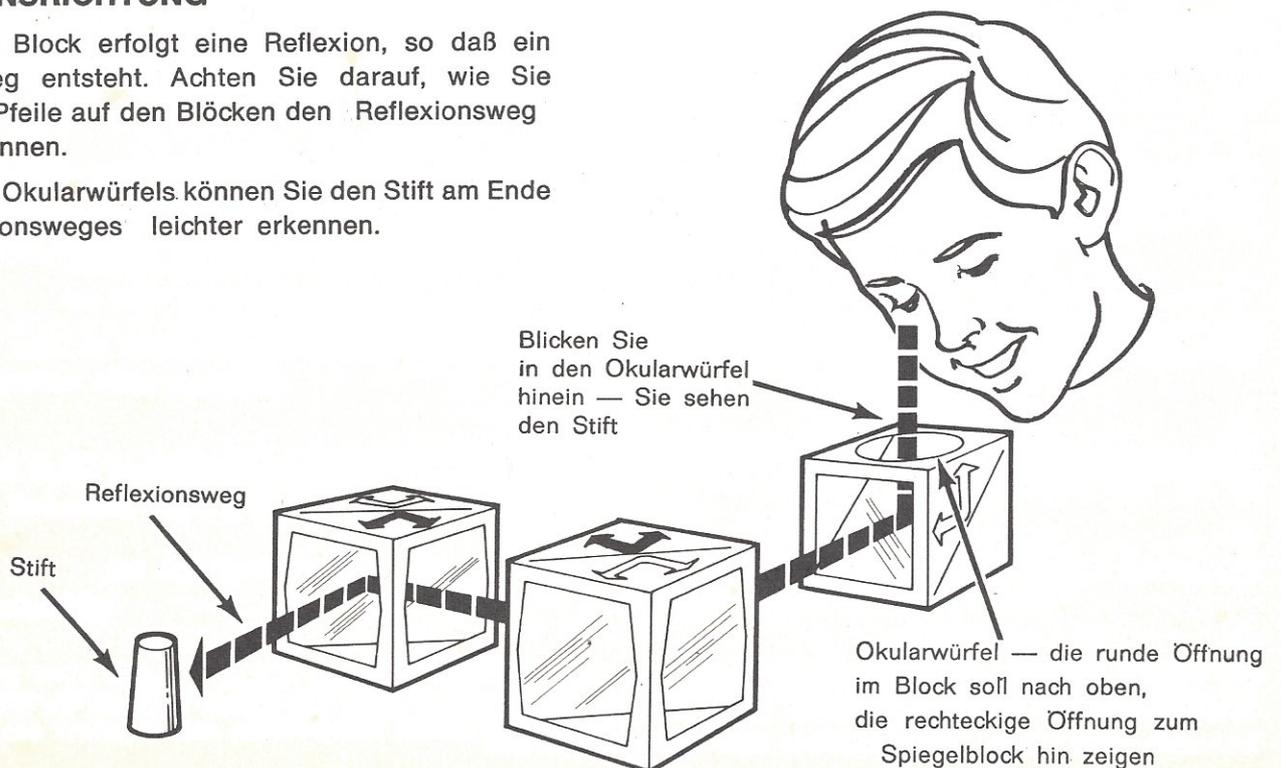
So reflektiert der Spiegel die Gegenstände:



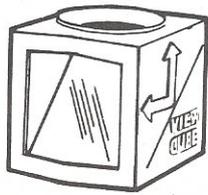
REFLEXIONSRICHTUNG

Durch jeden Block erfolgt eine Reflexion, so daß ein Reflexionsweg entsteht. Achten Sie darauf, wie Sie anhand der Pfeile auf den Blöcken den Reflexionsweg verfolgen können.

Mit Hilfe des Okularwürfels können Sie den Stift am Ende des Reflexionsweges leichter erkennen.



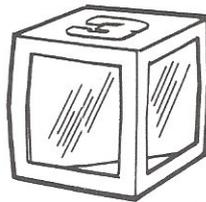
II. ZUM INHALT GEHÖREN



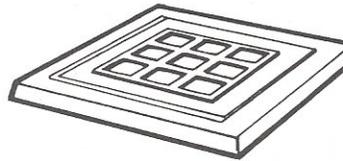
1 Okularwürfel



12 Stifte
(Wert: 2, 4
oder 6 Punkte)



8 Spiegelblöcke
(Wert: 1, 2
oder 3 Punkte)

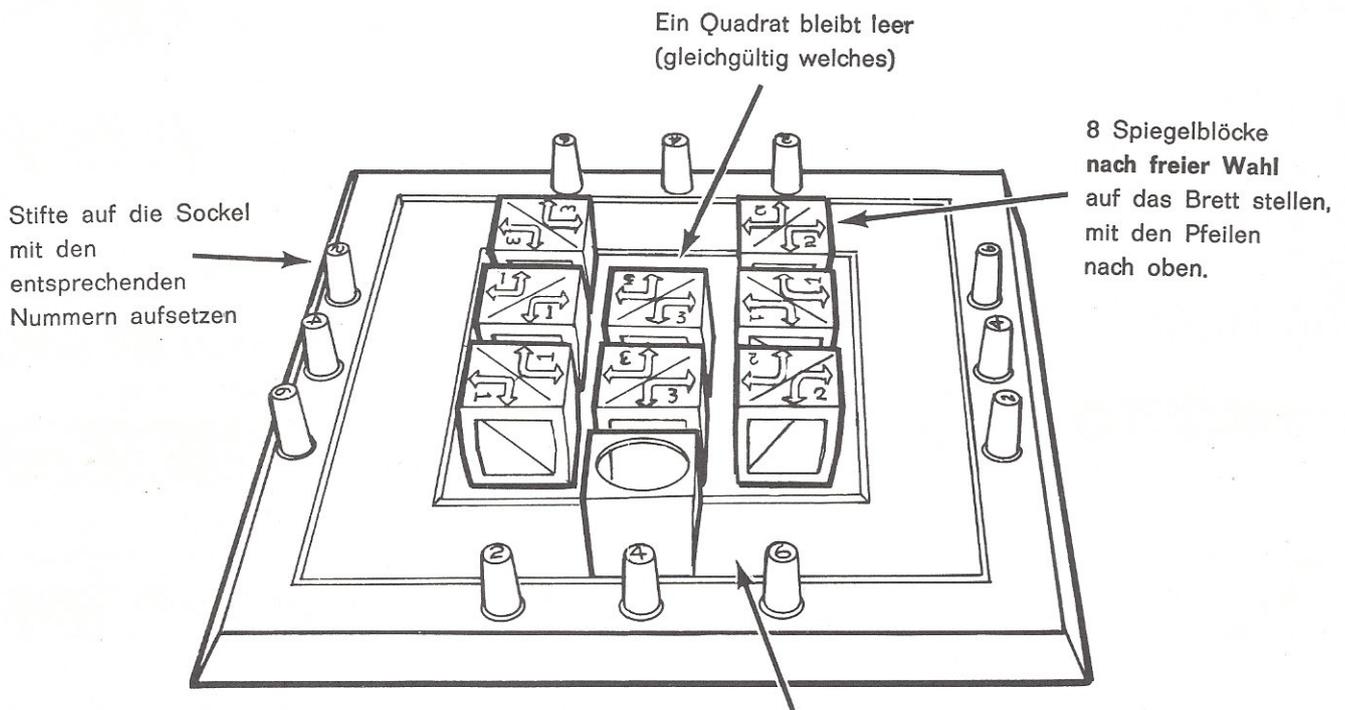


Spielbrett

III. SPIELVORBEREITUNGEN

1.

Aufbau der Spiegelblöcke und Stifte:



Während des Spiels bleibt der Okularwürfel in dem versenkten Umlauffeld des Brettes. Sie stellen ihn nach Wahl vor einen der drei Spiegelblöcke Ihrer Seite auf.

2.

Zum Aufschreiben der Punkte benötigen Sie Papier und Bleistift.

3.

Die Spieler verteilen sich so um das Brett, daß jeder Spieler eine Brettseite vor sich hat.

4.

Der Spieler setzt den Okularwürfel in das versenkte Feld auf seiner Seite des Bretts, und zwar genau vor den Spiegelblock, der am Anfang seines gewählten Reflexionsweges liegt. Die runde Öffnung im Block zeigt dabei nach oben und die quadratische zum Spiegelblock hin.

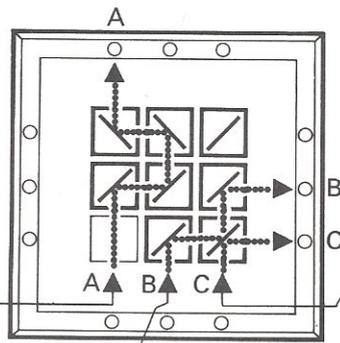
IV. SPIELREGELN

1.

Der erste Spieler versucht nun herauszufinden, welcher Stift aufgrund der Stellung der Spiegelblöcke im Okularwürfel zu sehen ist.

BEISPIEL:

Wenn er den Okularwürfel bei A aufstellt, dann in den Würfel hineinblickt, sieht er Stift A.
(Beachten Sie, daß die Reflexion über das leere Quadrat hinweg erfolgt).



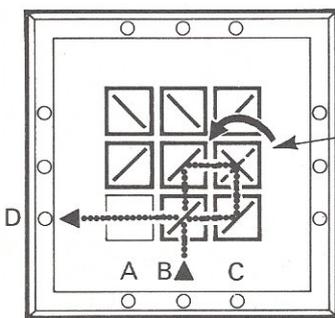
Bei der Stellung in Position C, erscheint Stift C im Okularwürfel.

Stellen Sie den Okularwürfel bei B auf, so sehen Sie Stift B im Würfel.

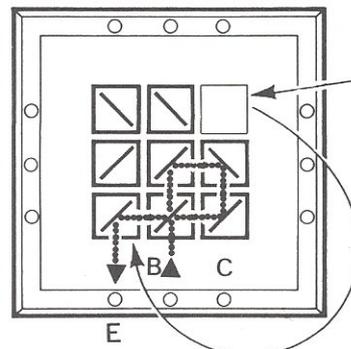
2.

Durch Drehen **eines** Spiegelblocks oder durch Versetzen **eines** Blocks in das leere Quadrat darf die Reflexionsrichtung geändert werden.

BEISPIEL:



Wenn Sie diesen Block drehen, ändert sich die Reflexionsrichtung B wie angegeben und Sie sehen Stift D.



Wenn Sie diesen Block in das vorher leere Quadrat versetzen, so ändert sich die Reflexionsrichtung und Sie sehen Stift E.

3.

Der Spieler darf auch einen Block drehen oder versetzen, der seine Reflexionswege nicht beeinflusst. Er **muß** jedoch auf jeden Fall einen Block drehen oder versetzen, wenn er an der Reihe ist.

4.

Wenn er einen Reflexionsweg zu einem Stift ausgemacht hat, legt er seinen Finger auf diesen Stift. Jetzt sieht er in den Okularwürfel hinein. Wenn er den Stift, auf den er seinen Finger gelegt hat, sieht, zählt er seine Punkte zusammen. Sieht er einen anderen Stift, so gibt's keinen Punkt.

5.

Sie brauchen nicht in jeder Runde einen Punktgewinn zu erzielen, aber Sie müssen unter allen Umständen einen Block drehen oder versetzen.

6.

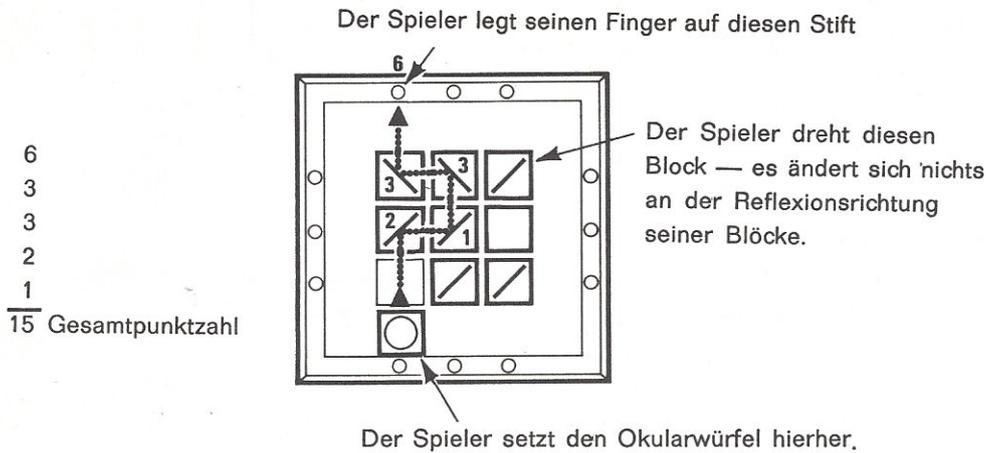
Es spielt keine Rolle, ob Ihr gewählter Reflexionsweg über das leere Feld verläuft oder nicht. Dasselbe gilt, wenn Ihr gewählter Reflexionsweg mit einem leeren Quadrat beginnt.

Punkteberechnung

1.

Sieht der Spieler den **richtigen** Stift, so zählt er die Zahlen auf den einzelnen Blöcken, durch die die Reflexion erfolgte, und die Wertzahl des reflektierten Stiftes zusammen.

BEISPIEL:



Die Gesamtpunktzahl beträgt für das angegebene Beispiel 15.

2.

Nach der Addition der Zahlen entfernt er den reflektierten Stift. Wenn der Spieler keinen Punkt erhielt, bleibt der Stift stehen.

3.

Jetzt gibt der Spieler den Okularwürfel an seinen linken Nebenmann weiter. So geht das Spiel weiter, bis alle Stifte vom Brett verschwunden sind.

V. GEWINNER

ist, wer dann die höchste Punktzahl hat.

TIPS FÜR EXPERTEN

Wenn Sie das Grundspiel beherrschen, so können Sie das Spiel mit den folgenden Regeln noch schwieriger und spannender gestalten:

1.

Drehen Sie die Spiegelblöcke um, so daß die Seite mit der Zahl — und nicht die mit den Pfeilen — nach oben zeigt. Sie müssen nun selbst anhand der Spiegelstellungen den Reflexionswinkel feststellen und so den Reflexionsweg suchen.

2.

Drehen oder versetzen Sie einen Spiegelblock nicht, um Ihren eigenen Reflexionsweg zu verbessern, sondern um Ihrem Gegner einen guten Reflexionsweg zu verbauen.

3.

Hat ein Spieler einen Block gedreht, so darf der nächste Spieler diesen Block nicht sofort wieder drehen. Er kann ihn jedoch versetzen.

4.

Hat ein Spieler einen Block versetzt, so darf der nächste Spieler denselben Block nicht sofort wieder versetzen. Er darf ihn jedoch drehen.

Erfinden Sie selber weitere Regeln!

Übrigens: MATTEL hat noch eine Reihe anderer, sehr interessanter Spiele für Kinder und Erwachsene, die Sie sich unbedingt ansehen sollten, z. B. KULLER-KLAU, DICKER DAUMEN, DREH' DAS DING, BOUNDARY. Echte Schlaumeier- und Riesenspaß-Spiele — von MATTEL. Viel Spaß!