

1–2 játékos esetén kövessétek az alapszabályokat.
2-nél több játékos esetén játsszatok a Kiesős játékmóddal.

Előkészületek
Tetszőleges alakzatban helyezd a zsineget bármilyen sík és vízszintes felületre, ez alkotja a játékteret.
Oszd el a 12 mágnest egyenlően a játékosok között.

A játék célja
Az első játékos, akinek elfogy az összes mágnese, megnyeri a játékot.

Játékmenet
Az lesz a kezdőjátékos, akinek a legutolsó játékban a legtöbb mágnese maradt. Ha ez nem meghatározható, vagy ez az első játékotok, kezdjen a legfiatalabb játékos. Az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültök sorra, és minden játékos a saját körében a zsineg által körbehatárolt területre helyez egy mágnest.
A körödben, ha két mágnes összetapad (azaz kluster alakul ki) vagy egy mágnes a játéktéren kívülre kerül, akkor minden érintett mágnest fel kell venned, hiába nem értél hozzájuk közvetlenül. Ezzel a köröd azonnal véget ér, úgy is, ha még egyetlen mágnest sem sikerült letenned. Nem érintheted a játéktéren lévő mágneseket, de megteheted, hogy megfogod és elmozdítod a zsineget, ezzel közvetetten megmozdítva mágneseket is. A zsineget addig mozgathatod, amíg változatlanul lapos marad a játéktér és egyetlen klustert sem hozol létre. A mágnesed mágneses erejével is megpróbálhatod mozgatni a többi mágnest a játéktéren belül. Vigyázz, ha klustert hozol létre, a szokásos módon fel kell venned őket. Addig tart a játék, amíg egy játékos le nem teszi az utolsó mágnesét. Ezzel ő lesz a győztes.

Kiesős játékmód
A mágneseket ne osszátok el a játékosok között. A soron lévő játékos vegye magához az összes mágnest, majd helyezze le az egyiket. Ezután a következő játékos következik, és így tovább.
Ha a mágnesek összetapadnak vagy elhagyják a játékteret, a soron lévő játékos kiesik a játékból. Az utolsónak játékban maradt játékos lesz a győztes.

Szóló játékmód
Kövesd az alapjáték szabályait. Mindössze kétszer hibázhatsz. Az számít hibának, ha mágnest kell visszavenned a játéktérről. Célod a lehető legtöbb mágnest lehelyezni a játéktérre. Ha sikerül az összeset letenned, az a színtiszta győzelem.

Expert játékmód
Egy még kompetitívebb játék érdekében játsszatok a következő szabályokkal:
Ha egy mágnes lehelyezése után továbbra is több mágnesed van a következő játékosnál, dönthetsz úgy, hogy leteszel még egyet (ez opcionális). Így akár több mágnest is lehelyezhetsz egy kör alatt, ha végig több mágnes van nálad, mint a következő játékosnál.
Ha hibázol (klustert hoztál létre vagy egy mágnes a játéktéren kívülre került), akkor a köröd véget ér.

Kluster+
Ha még több játékossal szeretnétek játszani, több Kluster dobozt is összevonhattok. Ilyenkor a maximális játékosszám megegyezik az összevont dobozok játékosszámainak összegével.

Kövesd az alapjáték szabályait a következő módosításokkal:

Az előkészület során helyezzétek a zsinegeket egymás után a játéktérre. Az első után lerakott minden zsinegnek át kell fednie legalább egy, már a játéktéren lévő zsineget.

Osszátok el az összes mágnest egyenlően a játékosok között. A megmaradt mágneseket az előkészületek során helyezzétek a játéktérre úgy, hogy mindegyik a lehető legközelebb legyen egy-egy különálló zsineg közepéhez, de ne érjen más mágneshez. Egy mágnes akkor számít a játéktéren lévőnek, ha legalább egy zsineg által körülhatárolt területen belül helyezkedik el.

A körödben az alapszabályok szerint bármelyik zsineget mozgathatod, de ügyelned kell arra, hogy egyetlen zsineg se váljon el a többitől. Ha ez mégis megtörténik, a köröd befejezése előtt úgy kell visszahelyezned, hogy ismét átfedésben legyen legalább egy másik zsineggel. Minden játékos köre végén minden zsinegnek át kell fednie legalább egy másik zsineget.

reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.** | 1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600 | E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | **www.reflexshop.hu**