



SPIELANLEITUNG





SPIELANLEITUNG

Ein „anziehendes“ Spiel für 2-4 Spieler von 8 bis 99 Jahren

Spieldauer: ca. 25 Minuten

INHALT:

- 1 Spielbrett
- 25 Magnetstangen, je 5 in den Farben weiss, grün, rot, gelb, blau
- 1 Catch Mag - magnetischer Stern mit negativem und positivem Pol
- 10 Joker-Kugeln für den äusseren und inneren Spielkreis
- 1 Zahlenwürfel
- 4 Raumschiffe als Spielsteine

DAS SPIELBRETT:

Das Spielbrett zeigt:

Das Universum mit den Plätzen für die Magnetstäbe (Nummer 1-30) und die fünf äusseren Joker-Kugeln (Nummer 1,7,13,19,25);
Eine Sternengalaxie, die an ihren Enden die fünf Bonus-Joker-Kugeln enthält;
4 Raumstationen, durch jeweils einen Stern markiert. Die Raumstationen enthalten je 5 Reihen unterschiedlicher Farbe (blau, grün, rot, gelb, weiss) und fünf numerierte Plätze für die fünf äusseren Bonus-Kugeln;
4 Plätze für die Raumschiffe;
Einen Platz für den Würfel;
Einen Platz für den Catch Mag.

ZIEL DES SPIELS:

Sieger ist, wer als erster fünf Stangen einer Farbe in die entsprechenden Fächer seiner Raumstation setzen kann.

VORBEREITUNG DES SPIELS:

Es werden die 25 Magnetstäbe, beliebig und farblich gemischt, in die Vertiefungen des Spielkreises (Universum) gesteckt. Die 10 Joker-Kugeln kommen in die dafür vorgesehenen Öffnungen des äusseren und inneren Spielkreises.

Der Catch Mag steht in der Mitte des Spielkreises.

Die Spieler setzen sich vor die in den vier Ecken des Spielfeldes angeordneten Raumstationen.

SPIELABLAUF:

Alle Spieler würfeln nacheinander. Wer die höchste Augenzahl gewürfelt hat, darf beginnen.

Der Spieler würfelt und zieht mit seinem Raumschiff vom Startfeld Nr. 1 im Uhrzeigersinn entsprechend der gewürfelten Zahl.

Dort hat er die Chance mit dem Catch Mag den an dieser Stelle eingesetzten Magnetstab herauszuziehen.

Hinweis: Es gibt eine 50%-Chance den Magnetstab herauszuziehen (POLARITÄT).

Gelingt es ihm, so bringt er den Stab in die eigene Raumstation, und setzt ihn in die zugehörige Farbreihe.

Gelingt das Herausziehen des Stabes nicht, weil sich die Teile abstossen (umgekehrte Polarität), ist sein Zug jetzt beendet. Der Catch Mag darf jetzt nicht mehr gedreht werden, wird in die Mitte des Spielfelds zurückgestellt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Die Stange hat an einem Ende einen positiven und am anderen Ende einen negativen Pol, deshalb muss der Spieler gut überlegen und auch das Glück haben, Catch Mag auf den passenden Pol des Stabes zu setzen.

Kommt ein Spieler auf ein äusseres Joker-Feld (Nr. 1,7,13,19,25) so zieht er mit dem Catch Mag die Kugel aus der Vertiefung und hat dann zwei Möglichkeiten:

- Entweder er setzt die Joker-Kugel in die dafür vorgesehene Vertiefung seines Heimatfeldes um sie später einzusetzen. (Nummern beachten, woher der Joker stammt denn dorthin muss er nach Gebrauch wieder zurück)....
- Oder er „mopst“ mit dem Catch Mag und der daranhängenden Kugel einen wichtigen Stab aus einem gegnerischen Heimatfeld, zieht ihn dort heraus und setzt ihn in die entsprechende Farbreihe seines Feldes.
Danach muss die Joker-Kugel wieder in ihr Fach im Spielkreis zurück.

Hinweis: Wir unterscheiden die Joker-Kugeln (äusserer Kreis) und die Super-Joker-Kugel, die sich im inneren Spielkreis befindet.

Im Gegensatz zur Joker-Kugel, kann der Spieler mit der Super-Joker-Kugel auch einen gesuchten Magnetstab aus jeder beliebigen Stelle des Spielkreises herausziehen und zum Auffüllen seines Heimatfeldes nutzen.

Die Super-Joker-Kugel kann nicht reserviert werden und muss nach dem Einsatz sofort wieder an ihre Ausgangsstelle zurückgesetzt werden.

Hat ein Spieler bereits vier Steine einer Farbe in seiner Raumstation, dann darf er, wenn er an der Reihe ist, dreimal nacheinander würfeln und verbessert somit seine Gewinnchancen. Dies gilt, solange er im Besitz von vier Magnetstäben einer Farbe ist.

Die Spieler müssen darauf achten, dass kein Mitspieler eine seiner Farbreihen vorzeitig vollendet und somit gewinnt. Dies kann und sollte strategisch durch den Einsatz der Joker-Kugeln behindert oder blockiert werden.



PRODUCED BY: PlastWood S.r.l.

Via Sabotino, 20 - 07023 - CALANGIANUS - (SS) - ITALY

Tel. (+39) 079.67.40.41 - Fax. (+39) 079.67.40.42

<http://www.plastwood.it> - e-mail: catchmag@plastwood.it

Branch Offices:

PlastWood Corporation - 2130 Adams Avenue - San Leandro, CA 94577 - USA

Phone: 510.577.7805 - Fax: 510.577.7816 - <http://www.plastwood.com>

PlastWood.de GmbH - Augustastr, 17 - 65189 Wiesbaden - GERMANY

<http://www.plastwood.de> - e-mail: info@plastwood.de