



**Een strijd tussen magneet
en zwaartekracht**

•

Duell der Magneten

•

Le duel des forces magnétiques

Spelregels • Spielregeln • Règles du jeu

00103



Attraxion:

HET SPANNENDE SPEL MET MAGNETISCHE SCHIJVEN

Als je Attraxion speelt, zul je snel leren om de onweerstaanbare aantrekkings- en afstootkracht van de magnetische schijven in je voordeel te gebruiken. Iedere speler gebruikt zijn eigen schijven om de schijven van de tegenstander van het bord te stoten of juist om ze voorgoed vast te zetten. Je kunt een eigen strategie uitstippelen, maar... houd de zetten van de tegenstander scherp in de gaten!

Beide spelers beginnen met een set van 9 schijven. Eén speler gebruikt de rood met witte schijven, de andere speler de paars met witte schijven. Zet het transparante bord rechtop in de gele basisplaat en zet deze tussen de spelers in. De schijven kunnen met beide zijden aan het bord worden geplaatst. Iedere speler speelt aan één zijde van het bord.

Doel van het spel:

De speler die als eerste aan zijn kant van het bord 3 schijven op één rij heeft in wit en in de kleur waarmee hij/zij speelt (rood of paars), wint het spel. Deze rijen moeten tegelijkertijd op het bord voorkomen en of verticaal of horizontaal of diagonaal zijn (zie voorbeelden op de doos).

Als een speler een schijf tegenover een andere schijf plaatst, zullen de schijven elkaar aantrekken of afstoten. Wit stoot wit af, paars stoot rood af. Wit en rood of wit en paars trekken elkaar altijd aan. Probeer de werking van de schijven even uit, voordat je met het spel begint.

Iedere speler heeft twee 'Attraxion' schijven. De 'Attraxion' schijven geven de spelers de gelegenheid om een plaats op het bord veilig te stellen om een strategische voorsprong te krijgen. Het is nooit toegestaan om een schijf tegenover een 'Attraxion' schijf te plaatsen. Deze schijf mag dus nooit worden afgestoten of aangetrokken door een schijf van de tegenstander.

De 8 Spelregels van 'Attraxion':

- Spelers plaatsen om beurten één schijf op het bord (je mag niet passen).
- Een schijf die eenmaal is geplaatst op het bord mag niet worden verplaatst.
- Een schijf van de tegenstander mag altijd worden afgestoten van het bord, behalve in de beurt direct nadat deze is geplaatst.
- Schijven die van het bord gestoten zijn, mogen opnieuw gebruikt worden.
- Iedere speler heeft twee 'Attraxion' schijven. Spelers mogen niet beide 'Attraxion' schijven met dezelfde kleur naar voren gebruiken.
- Iedere speler mag maar 1 'Attraxion' schijf in de middelste vier vakjes plaatsen.
- 'Attraxion' schijven mogen noch aangetrokken, noch afgestoten worden door een schijf van de tegenstander. Je mag met een 'Attraxion' schijf wel gewone schijven van de tegenstander aantrekken of afstoten.
- Als één van de spelers alle schijven op het bord heeft geplaatst mag de andere speler doorspelen met zijn/haar schijven, totdat de andere speler weer een schijf beschikbaar heeft.

Attraxion :

LE DUEL PALPITANT DES FORCES MAGNÉTIQUES

En jouant avec Attraxion, tu apprendras vite à tirer profit des forces d'attraction et de répulsion. Chacun des joueurs utilise en effet ses pions pour repousser les pions de son adversaire ou, au contraire, les immobiliser. Tu peux mettre au point ta propre stratégie, mais surveille bien les coups de ton adversaire !

Les deux joueurs commencent avec une série de 9 pions. Un joueur utilise les pions rouges et blancs, et l'autre les pions violets et blancs. Fixe le tableau transparent debout sur son socle jaune et installe-le entre les deux joueurs. Les pions peuvent être placés des deux côtés du tableau, mais chacun des joueurs joue à partir d'un seul côté.

But du jeu :

Le joueur qui réussit le premier à aligner une série de 3 pions blancs et rouges ou blancs et violets, a gagné. Les alignements doivent être disposés soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale (voir exemples sur la boîte).

Lorsqu'un joueur place un pion en face d'un autre pion, celui-ci sera soit attiré, soit repoussé. Le blanc repousse le blanc, le violet repousse le rouge. Le blanc et le rouge ou le blanc et le violet s'attirent toujours. Il est bon de se familiariser avec le fonctionnement des pions avant de commencer à jouer.

Chaque joueur dispose de 2 pions « Attraxion ». Ces pions permettent aux joueurs de bloquer un emplacement sur le tableau et d'obtenir ainsi un avantage stratégique. Il est, par contre, interdit de placer un pion en face d'un pion « Attraxion ». Ce pion ne peut donc jamais être repoussé ou attiré par un pion de l'adversaire.

Les 8 règles du jeu « Attraxion » :

- Les joueurs placent, à tour de rôle, un pion dans le tableau de jeu (interdiction de passer son tour).
- Une fois qu'un pion a été placé sur le tableau de jeu, il ne peut plus être déplacé.
- Il est toujours possible de repousser un pion de l'adversaire, sauf pendant le tour qui suit celui où il a été placé.
- Les pions qui ont été repoussés du tableau, peuvent être à nouveau utilisés.
- Chaque joueur possède 2 pions « Attraxion ». Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser les deux pions « Attraxion » avec la couleur orientée dans le même sens.
- Chaque joueur ne peut placer qu'un seul pion « Attraxion » sur les quatre cases centrales.
- Les pions « Attraxion » ne peuvent ni être attirés, ni être repoussés par un pion de l'adversaire. Avec un pion « Attraxion », on peut, par contre, attirer ou repousser les pions adverses.
- Si un joueur a placé tous ses pions sur le tableau, son adversaire peut continuer à jouer avec ses pions jusqu'à ce que l'autre joueur ait de nouveau un pion disponible.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.



Attraxion:

DAS SPANNENDE SPIEL MIT MAGNETISCHEN SCHEIBEN

Wer Attraxion spielt, wird schnell lernen, die unwiderstehliche Anziehungs- und Abstoßungskraft der magnetischen Scheiben zu seinem Vorteil einzusetzen. Jeder Spieler nutzt seine eigenen Scheiben, um die Scheiben des Gegenspielers vom Spielbrett abzustößen oder aber, um sie für immer festzuhalten. Die Spieler können ihre eigene Strategie entwickeln, aber ... sie sollten nicht vergessen, die Manöver des Gegenspielers genau zu beobachten!

Beide Spieler beginnen mit einem Set von 9 Scheiben. Der eine Spieler spielt mit den rotweißen Scheiben, der andere mit den lilaweißen Scheiben. Das transparente Spielbrett wird senkrecht in die gelbe Grundplatte eingesetzt, die in der Mitte zwischen den Spielern aufgestellt wird. Die Scheiben können mit beiden Seiten am Brett befestigt werden. Jeder Spieler spielt an einer Seite des Bretts.

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der als Erster an seiner Seite des Bretts 3 Scheiben in einer Reihe in Weiß und der eigenen Spielfarbe (rot oder lila) angeordnet hat, gewinnt das Spiel. Diese beiden Reihen müssen gleichzeitig auf dem Brett vorkommen und entweder vertikal, horizontal oder diagonal verlaufen (siehe die Beispiele auf der Schachtel).

Wenn ein Spieler eine Scheibe gegenüber einer anderen Scheibe anbringt, wird diese Scheibe angezogen oder abgestoßen. Weiß stößt Weiß ab, Lila stößt Rot ab. Weiß und Rot sowie Weiß und Lila ziehen sich gegenseitig immer an. Die Spieler können die Wirkung der Scheiben kurz ausprobieren, bevor sie zu spielen beginnen.

Jeder Spieler hat zwei ‚Attraxion‘-Scheiben. Diese ‚Attraxion‘ Scheiben bieten den Spielern die Möglichkeit, eine Stelle auf dem Brett festzulegen, wo sie einen strategischen Vorsprung erzielen wollen. Gegenüber einer ‚Attraxion‘-Scheibe darf nie eine andere Scheibe angebracht werden. Diese Scheibe darf also von einer Scheibe des Gegenspielers nie abgestoßen oder angezogen werden.

Die 8 Spielregeln von Attraxion:

- Die Spieler setzen abwechselnd 1 Scheibe auf das Brett. (Sie dürfen nicht aussetzen.)
- Wenn eine Scheibe einmal auf dem Brett positioniert wurde, darf sie nicht mehr an eine andere Stelle versetzt werden.
- Eine Scheibe des Gegenspielers darf immer vom Brett abgestoßen werden, nur nicht unmittelbar nach dem Zug, in dem diese Scheibe angebracht wurde.
- Scheiben, die vom Brett gestoßen wurden, dürfen erneut benutzt werden.
- Jeder Spieler hat zwei ‚Attraxion‘-Scheiben. Die Spieler dürfen nicht beide ‚Attraxion‘-Scheiben mit derselben Farbe nach vorn einsetzen.
- Jeder Spieler darf in den mittleren vier Feldern des Spielbretts nur 1 ‚Attraxion‘-Scheibe anbringen.
- ‚Attraxion‘-Scheiben dürfen von einer Scheibe des Gegenspielers weder angezogen noch abgestoßen werden. Es ist jedoch erlaubt, dass der aktive Spieler mit der ‚Attraxion‘-Scheibe normale Scheiben des Gegenspielers anzieht oder abstößt.
- Wenn einer der Spieler alle Scheiben auf das Brett gesetzt und noch nicht gewonnen hat, darf der andere Spieler mit seinen Scheiben weiterspielen, bis der andere Spieler wieder über eine Scheibe verfügt.