

Spielanleitung ZAPP

(1-4 Spieler)

Inhalt:

- 1 Spielfeldkordel
- 20 Magnetsteine
- 1 Stoffbeutel

Spielzeit: ca. 10-15 Minuten

Ziel des Spiels:

Der erste Spieler, der alle seine Magnetsteine ausgespielt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Zu Beginn wird die Spielfeldkordel in beliebiger Form auf eine flache und stabile Unterlage, wie einen Tisch, gelegt. Wer etwas mehr Herausforderung sucht, der wirft die Kordel aus und kreiert ein zufälliges Spielfeld.

Dann werden die 20 Magnetsteine unter allen Spielern aufgeteilt. Die Farben der Magnete spielen dabei keine Rolle. Beispiel: Wird das Spiel zu viert gespielt, erhalten alle Spieler fünf Magnete.

Die Spieler stimmen sich ab, wer beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Die Spieler legen nun reihum einen Magnetstein beliebig ins Spielfeld.

Hier geht das Geschicklichkeitsspiel schon los:

Die Spieler dürfen die bereits abgelegten Steine nicht berühren, die Spielfeldkordel allerdings zum eigenen Vorteil mit dem abzulegenden Stein verschieben. Aber Vorsicht! Sobald sich im Spielzug eines Spielers Magnetsteine verbinden oder aus dem Spielfeld springen, muss der Spieler diese Steine an sich nehmen. Der Spielzug endet hier, auch wenn noch kein eigener Magnetstein platziert wurde, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Tip: Der Magnetismus der Steine darf im Spielzug genutzt werden. So können beispielsweise andere Steine weggeschoben werden. Getestet werden darf dies allerdings nicht, denn es gilt: gesetzt ist gesetzt.

Spielende:

Sobald der erste Spieler alle seine Magnetsteine ausgespielt hat, ist das Spiel zu Ende.

Einzelspiel :

Wer die Herausforderung, alle 20 Magnetsteine zu platzieren, für sich alleine sucht, für den gelten die allgemeinen Spielregeln.

Eine Regel kommt allerdings hinzu: Im Spielverlauf dürfen **maximal zwei Fehler** passieren. Als Fehler gilt, wenn sich Magnetsteine verbinden. Passiert dies zwei Mal, ist das Solospiel vorbei und man beginnt von Neuem. Wer es schafft, alle 20 Magnetsteine fehlerfrei zu platzieren, ist Zappmeister/in !



Rules of the game ZAPP

ENGLISH

(1-4 players)

Contents:

1 rope
20 magnets
1 bag

Playing time: approx. 10-15 minutes

Aim of the game:

The first player to play all of their magnet pieces wins.

Setting up the game:

To start, the playing field cord is placed in any shape on a flat and stable surface, such as a table. If you are looking for a bit more of a challenge, throw out the cord and create a random playing field.

The 20 magnets are then distributed among all the players. The colours of the magnets do not matter. Example: If the game is played by four players, all players receive five magnets.

The players agree who goes first. The game is played in a clockwise direction.

Playing:

The players now take it in turns to place a magnetic stone anywhere on the playing field.

This is where the game of skill begins:

The players are not allowed to touch the tiles that have already been placed, but they can move the playing field cord with the tile to be placed to their own advantage. But be careful! As soon as magnetic stones connect or jump out of the playing field during a player's turn, the player must take these stones. The player's turn ends here, even if they have not yet placed their own magnetic stone, and it is the next player's turn.

Tip: The magnetism of the stones can be used during the game turn. For example, other pieces can be pushed away. However, this may not be tested, as the rule is: a move is a move.

End of the game:

As soon as the first player has played all of his magnetic pieces, the game is over.

Single game :

If you are looking for the challenge of placing all 20 magnetic pieces on your own, the general rules of the game apply.

However, there is one additional rule: a maximum of two mistakes may be made during the course of the game. A mistake is when magnetic tiles connect. If this happens twice, the solo game is over and you start again.

The player who manages to place all 20 magnetic pieces without making a mistake is the Zappmeister!



Règles du jeu ZAPP

(1-4 joueurs)

FRANÇAIS

Contenu :

1 cordelette de terrain
20 pions magnétiques
1 sac en tissu

Durée du jeu : env. 10-15 minutes

But du jeu :

Le premier joueur à avoir joué tous ses pions magnétiques gagne.

Mise en place :

Pour commencer, la corde du terrain de jeu est posée sous n'importe quelle forme sur un support plat et stable, comme une table. Ceux qui recherchent un peu plus de défi lancent la cordelette et créent un terrain de jeu au hasard. Ensuite, les 20 pions magnétiques sont répartis entre tous les joueurs. Les couleurs des aimants ne jouent aucun rôle. Exemple : Si le jeu se joue à quatre, tous les joueurs reçoivent cinq aimants. Les joueurs se mettent d'accord pour savoir qui commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

Les joueurs posent à tour de rôle un pion magnétique au choix sur le terrain de jeu. C'est là que le jeu d'adresse commence :

Les joueurs ne peuvent pas toucher les pions déjà posés, mais ils peuvent déplacer le cordon du terrain de jeu à leur avantage avec le pion à poser. Mais attention ! Dès que des pions magnétiques se connectent ou sautent hors du champ de jeu pendant le tour d'un joueur, celui-ci doit s'emparer de ces pions. Le tour de jeu s'arrête ici, même si aucun pion magnétique personnel n'a encore été placé, et c'est au joueur suivant de jouer.

Conseil : Le magnétisme des pierres peut être utilisé pendant le tour de jeu. Il est par exemple possible de repousser d'autres pierres. Il n'est toutefois pas permis de tester cette possibilité, car le principe est le suivant : un pion placé est un pion placé.

Fin du jeu:

Dès que le premier joueur a joué tous ses pions magnétiques, la partie est terminée.

Jeu individuel :

Pour celui qui cherche à relever seul le défi de placer les 20 pions magnétiques, les règles générales du jeu s'appliquent.

Une règle s'y ajoute toutefois : au cours du jeu, **deux erreurs au maximum** sont autorisées. Une erreur est considérée comme une connexion de pierres magnétiques. Si cela se produit deux fois, le jeu en solo est terminé et on recommence. Celui qui réussit à placer les 20 pions magnétiques sans faire d'erreur est le/la champion(ne) du zapping !



Reglas del juego ZAPP

(1-4 jugadores)

Inhalt:

1 cordón de campo
20 piezas magnéticas
1 bolsa

Tiempo de juego: aprox. 10-15 minutos

Objetivo del juego:

Gana el primer jugador que juegue todas sus fichas de imán.

Preparación del juego:

Para empezar, se coloca la cuerda del campo de juego de cualquier forma sobre una superficie plana y estable, como una mesa. Si buscas un reto mayor, tira el cordón y crea un campo de juego aleatorio.

A continuación, se distribuyen los 20 imanes entre todos los jugadores. Los colores de los imanes son indiferentes. Ejemplo: Si juegan cuatro jugadores, todos reciben cinco imanes. Los jugadores acuerdan quién va primero. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Objetivo del juego:

Los jugadores se turnan ahora para colocar una piedra magnética en cualquier lugar del campo de juego.

Aquí es donde empieza el juego de habilidad:

Los jugadores no pueden tocar las piedras ya colocadas, pero pueden mover el cordón del campo de juego con la piedra a colocar en su propio beneficio. Pero ¡cuidado! En cuanto las piedras magnéticas se conectan o saltan fuera del campo de juego durante el turno de un jugador, éste debe coger dichas piedras. El turno del jugador termina aquí, incluso si todavía no ha colocado su propia piedra magnética, y es el turno del siguiente jugador.

Consejo: El magnetismo de las piezas se puede utilizar durante el turno de juego. Por ejemplo, se pueden alejar otras piezas. Sin embargo, esto no se puede probar, ya que la regla es: un movimiento es un movimiento.

Fin del juego:

En cuanto el primer jugador haya jugado todas sus fichas magnéticas, la partida habrá terminado.

Juego individual :

Si busca el reto de colocar las 20 piezas magnéticas usted solo, se aplican las reglas generales del juego.

Sin embargo, hay una regla adicional: se pueden cometer un **máximo de dos errores** durante el transcurso de la partida. Un error se produce cuando las fichas magnéticas se conectan. Si esto ocurre dos veces, se acaba la partida en solitario y se vuelve a empezar. ¡El jugador que consiga colocar las 20 fichas magnéticas sin cometer ningún error será el Zappmeister!



Regole di gioco ZAPP

ITALIANO

(1-4 giocatori)

Contenuto:

1 corda

20 pezzi magnetici

1 sacchetto

Tempo di gioco: circa 10-15 minuti

Scopo del gioco:

Il primo giocatore che gioca tutti i suoi pezzi magnetici vince.

Preparativi per il gioco:

Per iniziare, la corda del campo da gioco viene posizionata in qualsiasi forma su una superficie piana e stabile, come un tavolo. Se si vuole una sfida un po' più impegnativa, si butta via il cavo e si crea un campo di gioco casuale.

I 20 magneti vengono poi distribuiti tra tutti i giocatori. Il colore dei magneti non ha importanza. Esempio: Se la partita è giocata da quattro giocatori, tutti ricevono cinque magneti.

I giocatori si accordano su chi inizia. Il gioco si svolge in senso orario.

Svolgimento del gioco:

A questo punto i giocatori si alternano per posizionare una pietra magnetica in qualsiasi punto del campo di gioco.

Qui inizia il gioco di abilità:

I giocatori non possono toccare le pietre già posizionate, ma possono muovere il cavo del campo di gioco con la pietra da posizionare a proprio vantaggio. Ma attenzione! Non appena le pietre magnetiche si collegano o saltano fuori dal campo di gioco durante il turno di un giocatore, quest'ultimo deve prendere queste pietre. Il turno del giocatore termina qui, anche se non ha ancora piazzato la propria pietra magnetica, ed è il turno del giocatore successivo.

Suggerimento: il magnetismo dei pezzi può essere utilizzato durante il turno di gioco. Ad esempio, si possono allontanare altri pezzi. Tuttavia, questo non può essere provato, poiché la regola è: una mossa è una mossa.

Fine del gioco:

La partita termina non appena il primo giocatore ha giocato tutte le sue tessere magnetiche.

Gioco singolo:

Se cercate la sfida di posizionare da soli tutti i 20 pezzi magnetici, valgono le regole generali del gioco.

Tuttavia, c'è una regola aggiuntiva: si possono commettere al **massimo due errori** nel corso della partita. Un errore si verifica quando le tessere magnetiche si collegano. Se questo accade due volte, la partita in solitario finisce e si ricomincia da capo. Il giocatore che riesce a posizionare tutti i 20 pezzi magnetici senza commettere errori è lo Zappmeister!



Spelregels ZAPP

(1-4 spelers)

NEDERLANDS

Inhoud:

- 1 speelveld koord
- 20 magnetische stukken
- 1 stoffen zak

Speeltijd: ongeveer 10-15 minuten

Doel van het spel:

De eerste speler die al zijn magneets-tukken heeft uitgespeeld, wint.

Spel voorbereidingen:

Om te beginnen leg je het koord van het speelveld in een willekeurige vorm op een plat en stabiel oppervlak, zoals een tafel. Als je op zoek bent naar een beetje meer uitdaging, gooi je het koord weg en creëer je een willekeurig speelveld.

De 20 magneten worden dan verdeeld onder alle spelers. De kleuren van de magneten doen er niet toe. Voorbeeld: Als het spel met vier spelers wordt gespeeld, krijgen alle spelers vijf magneten.

De spelers spreken af wie eerst gaat. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

Verloop van het spel:

De spelers plaatsen nu om beurten een magnetische steen ergens op het speelveld. Hier begint het behendigheidsspel:

De spelers mogen de stenen die al geplaatst zijn niet aanraken, maar ze mogen het koord van het speelveld met de te plaatsen steen in hun eigen voordeel verschuiven. Maar let op! Zodra magnetische stenen elkaar raken of uit het speelveld springen tijdens een spelersbeurt, moet de speler deze stenen pakken. De beurt van de speler eindigt hier, zelfs als hij zijn eigen magnetische steen nog niet heeft geplaatst, en de volgende speler is aan de beurt.

Tip: Het magnetisme van de stenen kan tijdens het spel worden gebruikt. Je kunt bijvoorbeeld andere stukken wegduwen. Dit mag echter niet getest worden, want de regel is: een zet is een zet.

Einde van het spel:

Het spel eindigt zodra de eerste speler al zijn magnetische tegels heeft uitgespeeld.

Enkel spel :

Als je op zoek bent naar de uitdaging om alle 20 magnetische stukken alleen te plaatsen, gelden de algemene spelregels.

Er is echter één extra regel: er mogen **maximaal twee fouten** worden gemaakt tijdens het spel. Er is sprake van een fout als magnetische tegels met elkaar verbinden. Als dit twee keer gebeurt, is het solospel voorbij en begin je opnieuw. De speler die alle 20 magneetstenen foutloos weet te plaatsen is de Zappmeister!



WAARSCHUWING: kleine onderdelen kunnen worden ingeslikt. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen.