

# Инструкция Magnetic Challenge

Революционно новая настольная стратегическая игра:  
для 2 или 4 игроков.

Понять правила игры можно всего за несколько минут  
и с легкостью объяснить их своим друзьям.

Magnetic Challenge - веселая захватывающая игра, развивающая логическое мышление.  
По сути, Magnetic Challenge - сложная тщательно продуманная стратегия,  
цель которой – выиграть.

Победа заключается не в «захвате» или уничтожении противника. Удача и скорость  
движения не имеют особого значения в этой игре. Победителем становится участник,  
разработавший оптимальную стратегию.

Magnetic Challenge понравится абсолютно всем и поможет собрать друзей за одним  
столом. Притягательность игры заключается в том, что нужно тщательно продумывать  
каждое свое действие,  
чтобы стать победителем.

Умение собирать Geomag, знание его правил и секретов – хорошая база для победы в  
Magnetic Challenge. О них Вы можете прочитать в этой брошюре или в основном  
буклете, включающем всю информацию  
о Geomag.

Magnetic Challenge - отличное занятие для увлекательного времяпрепровождения с  
друзьями, развивающее творческие способности, логическое мышление и ловкость рук.

## **Компоненты игры:**

В коробке находится восьмиугольная игровая доска с 52 позициями, 28 палочек двух  
цветов и 16 шариков для формирования Змей. Советуем не выбрасывать упаковку. Она  
поможет сохранить весь набор элементов.

## **Правила игры:**

Количество участников: Стратегия – для двух игроков (один против одного); Лабиринт –  
для четырех игроков (двое против двух).

## **Стратегия (2 игрока)**

Каждый из двух игроков собирает Змею. Что такое «Змея»? Это конструкция, состоящая  
из 13 палочек и 7 шаров. Ее можно составить несколькими способами (те кто, играл в  
Geomag, хорошо знают это).

Проще всего начать с соединения в одну линию 8 палочек, как это показано на рисунке.

## **Цель игры:**

Передвигать Змею, начиная со стартовой позиции (рис. 2), захватывая всех, кто  
находится на пути. Победителем становится тот, кто первым переместит свою Змею на  
противоположную сторону  
(или стартовую линию противника).

Примечание: Если игрок, стартовавший вторым, достигнет края игровой доски сразу же после соперника, победителя определяет жеребьевка.

### **Стартовая позиция:**

Участники размещают своих Змей на противоположных сторонах Геоктагона (восьмиугольной игровой площадки).

### **Ход игры:**

Участники выбирают цвет. Решают, кто будет первым (в любом случае, это не дает никакого преимущества). Чтобы избежать споров, начавший первым игрок может отодвинуть шарик от его/ее Джокера.

На протяжении всей игры Змея должна оставаться целой, все палочки должны быть вертикально вставлены в отверстия или соединены с двумя шариками. Если при перемещении с одной позиции на другую, палочки не могут принять вертикальное положение на восьмиугольной доске (как показано на рисунке), ход не засчитывается.

Каждый из игроков делает по одному ходу. Вначале Вы можете выбрать между следующими действиями:

- один ход первого уровня
- два хода второго уровня

### **Ходы первого уровня:**

Палочка вставляется в отверстие Геоктагона, тем самым удлиняя Змею и не прерывая ее. Первый уровень образуют палочки, соприкасающиеся с доской.

### **Ходы второго уровня:**

Ходы, которые при помощи шариков присоединяют палочки вдоль Змеи. Используя лишь две палочки, можно образовать второй уровень.

На втором уровне находятся только две палочки и один шарик.

### **Запрещается:**

- совершать ходы первого уровня, присоединяя одну палочку к другой, находящейся на втором уровне.
- если, во время выполнения хода второго уровня, палочка упала на восьмигранную доску (а следовательно на первый уровень), он передается сопернику (примеры ходов второго уровня проиллюстрированы на следующих рисунках).

### **Джокер: что это и для чего он предназначен.**

Джокер – один элемент, состоящий из палочки и шарика. Для чего он предназначен? Используя Джокер, Вы можете преграждать путь противника.

Примечание: Джокер не может присоединяться к Змее.

Линия Джокера. Когда любая из палочек Змеи достигает линии, на которой расположен Джокер, игроки, по очереди, могут прибегнуть к следующим действиям:

- Передвинуть Джокер одним ходом
- Использовать ход первого уровня
- Три хода второго уровня

Ход Джокера: Джокер можно расположить в любом свободном отверстии в области, выделенной другим цветом.

#### **Советы:**

Каждый ход должен быть тщательно продуман, стремитесь ли Вы к цели, либо хотите преградить путь противника.

Важно первым использовать Джокера, так как это увеличит количество действий, совершаемых соперником.

#### **Лабиринт (4 игрока)**

Magnetic Challenge для 4 участников подразумевает игру 2 команд.

В данном случае в распоряжении игроков находятся 7 палочек и 4 шарика. Каждая пара участников занимает места с противоположных сторон доски, как показано на рисунке. Право хода передается по часовой стрелке. В этой игре нет Джокера. Доступные действия: ходы первого и второго уровня. Остальные правила остаются прежними. Здесь также большое значение имеет стратегия, которую разрабатывают соперничающие команды. Побеждает та пара, которая первой доводит свою Змею до противоположного конца доски (место, с которого начинал игрок той же команды).

Примечание: Чаще всего случается так, что игроки пытаются достичь цели кратчайшим путем ( т.е. передвигая свою Змею прямо через центр восьмигранной игровой доски) и непременно наталкиваются на препятствие, которое нужно обойти. Что требует лишних действий.

#### **Завершение игры:**

В конце игры подсчитываются очки – число ходов, выполненных для достижения цели. Они определяют победителя.

#### **И это еще не все!**

Вы можете создавать свои оригинальные модели, используя палочки и шарики, которые входят в упаковку.

Геоктагон, с металлической центральной частью, станет основанием Вашей конструкции из компонентов Geomag.

Перевернув Геоктагон, Вы получите замечательную основу для создания своей собственной игры. Придумывайте новые правила и игровые опции! Увлекательные новинки магнетического мира Geomag ждут Вас.