

ATTRACTION™

THE GAME YOU CAN'T RESIST!

SPIELVORBEREITUNG

Alle Steine werden auf eine glatte Fläche gestellt, sodass sich keine Steine berühren. Die Steine werden auf ihre kleinste Seite gestellt.

Jeder Spieler nimmt einen Stein als seinen „Schießstein“. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt.



DAS SPIEL

Wer an der Reihe ist, setzt seinen Schießstein vor sich an den Rand der Fläche. Dann lässt er ihn in die anderen Steine schlittern. Dabei kann er drei Methoden benutzen:

1 Den Schießstein mit dem Finger schnippen.



2 Den Schießstein anstoßen und rutschen lassen.



3 Den Schießstein von hinter der Kante aus werfen.



In seinem Spielzug hat jeder Spieler einen „Schuss“ mit dem Ziel, Steine zu sammeln. Dabei muss der Spieler sitzen bleiben. Anschließend ist der linke Nachbar an der Reihe.

- Falls sich Haufen von Steinen gebildet haben, die zusammenhängen, nimmt der Spieler einen dieser Haufen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Falls Steine von der Spielfläche herunterfallen, hebt der linke Nachbar sie auf und behält sie. Der Spielzug ist damit beendet, der Spieler erhält keine Steine.
- Falls durch den Schuss keine Haufen entstehen, bleibt der Schießstein einfach dort liegen, wo seine Bewegung endet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Falls ein Spieler keinen einzigen eigenen Stein hat, benutzt er in seinem nächsten Spielzug irgendeinen einzelnen Stein als seinen Schießstein.

SPIELSIEG

Wenn die Spielfläche völlig abgeräumt ist, legt jeder Spieler seine Steine in einer Reihe nebeneinander. Der Spieler mit den meisten Steinen ist der Sieger! Bei Gleichstand für den Spielsieg spielen die daran beteiligten Spieler erneut, um den Sieger zu ermitteln.

SPIELTIPPS

Jeder eigene Stein kann als Schießstein benutzt werden. Größere Steine sind normalerweise die bessere Wahl, aber für einige knifflige Schüsse kann ein kleiner Schießstein geeigneter sein.

Der Schießstein kann irgendwo an die Kante der Spielfläche vor dem Spieler gelegt werden, sodass er ihn erreichen kann. Nicht vergessen – man muss sitzen bleiben!

Die beste Methode, einen Stein an der Kante einzufangen, ist es, ihn in die Mitte zu stoßen. Man sollte immer versuchen, Steine an andere Steine zu schießen, um möglichst große Haufen zu bilden.

FORTGESCHRITTENES SPIEL

- Anstatt heruntergefallene Steine dem nächsten Spieler zu geben, werden sie in die Mitte der Spielfläche zurückgelegt, bevor der nächste Spieler seinen Schuss ausführt.
- Um das Spiel etwas anspruchsvoller zu machen, einigen sich die Spieler vor dem Spiel auf nur eine erlaubte Methode, um den Stein zu schießen.
- Die Spieler können auch Teams bilden, wobei die Partner jeweils gegenüber sitzen. Ihre gesammelten Steine werden zusammengezählt.

MEHR ATTRACTION SPIELE = MEHR SPAB!
Mehrere Spiele für mehr Spieler und größere Flächen!



WARNUNG: Erstickungsgefahr durch Kleinteile! Nicht für Kinder unter 3 Jahren.

WARNUNG: Dieses Produkt enthält 25 kleine Magnete. Verschluckte Magnete können durch Gedärmwände hindurch zusammenhaften und ernsthafte Erkrankungen oder den Tod verursachen. Falls Magnete verschluckt oder eingeatmet werden, ist sofortige medizinische Hilfe nötig!

Dieses Spiel ist für Spieler ab VIERZEHN Jahren gedacht. Es DARF NICHT ohne Aufsicht von Erwachsenen gespielt werden, wenn kleine Kinder im Haus sind oder irgendeine Person beliebigen Alters, die dazu neigt, Dinge in den Mund zu stecken.

SPIELAUTOR: Jeff Glickman
REDAKTION: Frank DiLorenzo
GRAFISCHE GESTALTUNG: Jenn Vargas
DEUTSCHE REGEL: Ferdinand Köther
LAYOUT DEUTSCHE REGEL: Gerhard Göldenitz



www.RnRgames.com

©2012 Alle Rechte vorbehalten