

CARNAVAL MAGNET



7 *ans years*
años Jahre
-99





7-99



macht, ohne die Figuren zu sehen!

2 magnetische Sockel, 2 Sets mit je 5 Spielfiguren, 30 Challenge-Karten, 1 Würfel und 2 Beutel.

“Carnaval Magnet” ist ein Spiel, bei dem es um Geschicklichkeit, Gedächtnis und Geschwindigkeit geht. Eine Startkarte zeigt an, wie die Spielfiguren auf dem Sockel angeordnet werden müssen. Der Sockel wird in den Beutel gelegt. Eine Challenge-Karte wird aufgedeckt, und der erste Spieler, dem es gelingt, seine Spielsteine in dieser neuen Reihenfolge neu zu positionieren ohne hinzusehen, gewinnt die Karte.

Als erster Spieler 5 Challenge-Karten gewinnen

Beide Spieler nehmen je 1 Sockel, 1 Beutel und 1 Set mit 5 Spielfiguren in verschiedenen Farben. Die Challenge-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und neben den Stapel gelegt. Die Spieler positionieren ihre Spielfiguren in der auf dieser Karte angegebenen Reihenfolge und legen dann beide ihren Sockel in ihren Beutel.

Beide Spieler spielen gleichzeitig. Eine Karte vom Nachziehstapel wird aufgedeckt und oben auf dem Stapel abgelegt. Diese Karte zeigt die neue Reihenfolge, in der die Spieler ihre Spielfiguren positionieren müssen. Die Spieler stecken die Hände in den Beutel versuchen auf ein Startzeichen, die Figuren auf ihrem Sockel entsprechend umzustellen. Die Sockel und die Spielfiguren sind magnetisch, was die Handhabung erleichtert. Sobald ein Spieler glaubt, seine Spielfiguren in der richtigen Reihenfolge

aufgestellt zu haben, ruft er „STOPP“. Er zieht seinen Sockel aus dem Beutel, und der andere Spieler überprüft die richtige Reihenfolge.

gewinnt der Spieler die Challenge-Karte neben dem Stapel und legt sie vor sich ab. Die oberste Challenge-Karte wird jetzt offen neben den Stapel gelegt, der zweite Spieler positioniert seine Spielfiguren in der Reihenfolge dieser Karte, und eine neue Runde kann beginnen.

verliert der Spieler eine zuvor gewonnene Karte (falls er eine hat). Die Karte neben dem Nachziehstapel wird wieder unter den Stapel gelegt, und die oberste Karte des Stapels wird daneben gelegt. Die Spieler positionieren ihre Spielfiguren in der Reihenfolge auf dieser Karte, und eine neue Runde kann beginnen.

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 5 Challenge-Karten hat.

Variante für Profis: Wenn man das Spiel gut beherrscht, kann man es durch mit dem Würfel etwas spannender machen. Das Spiel läuft wie oben erklärt ab, aber vor dem Startzeichen wird gewürfelt. Die Spieler müssen die Anweisung des Würfels befolgen, um die Challenge zu gewinnen.



Die Spielfiguren müssen in der umgekehrten Richtung der Challenge-Karte positioniert werden.



Die Spieler dürfen nur eine Hand benutzen.



Es brauchen nur vier Spielfiguren richtig platziert zu werden, um zu gewinnen.



Ein Spiel von Côme Caffin und Sonia Lioret.