

# SPIELANLEITUNG Jishaku

Das Action-Magnetspiel

**ACHTUNG:** Dieses Spiel ist für Personen über VIERZEHN Jahren gedacht. Spielen Sie dieses Spiel NICHT ohne die Aufsicht eines Erwachsenen, wenn Kleinkinder in der Nähe sind oder jemand mitspielt, der dazu neigt, Dinge in den Mund zu stecken. **WARNUNG:** Das Produkt enthält 18 kleine Magnete. Verschluckte Magnete können sich im Magen/Darbereich anziehen und zu schweren Infektionen oder zum Tod führen. Wenden Sie sich unverzüglich an einen Arzt, falls ein oder mehrere Magnete verschluckt wurden oder in die Luftröhre gelangten.

ab 14 Jahren | Dauer : 20 min | 1 oder mehr Spieler

Halten Sie die Steine... und fühlen Sie deren Stärke! Können SIE sie kontrollieren?

**INHALT:** 18 Magnetsteine und ein Säckchen zur Aufbewahrung. Spielbrett mit spezieller Schaumstoffauflage (die Schaumstoffauflage ist absichtlich asymmetrisch gestaltet und hat je nach Ihrer Version 22 oder 23 "Löcher").

**SPIELVORBEREITUNG:** Legen Sie ein Blatt Papier und einen Stift bereit, um den Spielstand zu notieren (Spiele 2 und 3).

**STRATEGIE:** Bei JISHAKU™ ist es nicht nur wichtig, WO Sie Ihren Stein platzieren, sondern auch WIE. Alle Magnete haben einen Nord- und einen Südpol und ein Magnetfeld. Probieren Sie aus, welche Wirkung Ihr Magnet auf die Steine rundherum hat: Er wird einige anziehen und andere abstoßen.

**WIE WIRD GESPIELT?** Entscheiden Sie sich für eine der drei Spielvarianten. Wählen Sie einen Spieler aus, der anfängt. Spielen Sie bei 3 Spielern der Reihe nach in Uhrzeigerichtung. Das Spiel kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden.

**HINWEIS :** Alle Steine, die verbunden sind, egal ob sie an Ihrem Stein haften oder nicht, sind Teil Ihres Spielzugs. Ihr Spielzug beginnt in dem Augenblick, in dem Sie einen Magneten auswählen und diesen auf das Spielfeld bewegen.

## SPIEL 1 – ICH BIN RAUS!

Beginnen Sie jeweils mit 9 Magneten (bei 3 Spielern mit 6 Magneten). Falls 9 Magnete zu schwierig sind, beginnen Sie mit 8 Magneten für jeden. Legen Sie der Reihe nach jeweils 1 Magnet auf ein leeres Feld des Spielfeldes. Bleiben alle Steine liegen, ist der nächste Spieler an der Reihe, ziehen sich aber 2 oder mehr Steine an, müssen sie alle aneinander haftenden Steine vom Brett nehmen. Sie müssen jetzt auch diese und alle weiteren Steine loswerden! Der erste Spieler, der alle Steine losgeworden ist, erklärt: "Ich bin raus" und hat gewonnen.

## SPIEL 2 – ELIMINIERUNG

Beginnen Sie jeweils mit 9 Magneten (bei 3 Spielern mit 6 Magneten). Legen Sie der Reihe nach jeweils 1 Magnet auf ein leeres Feld des Spielfeldes. Für jeden Stein, der während Ihres Spielzugs von ihrem oder einem anderen Stein auf dem Spielfeld angezogen wird, erhalten Sie 1 Punkt. Beispiel: Wenn Sie Ihren Stein platzieren, haftet 1 Stein an Ihrem Stein und 2 andere Steine haben sich auf dem Spielfeld verbunden: Sie erhalten 3 Punkte. Bereits platzierte Magnete bleiben auf dem Spielfeld. Legen Sie so lange immer weiter neue Magnete auf das Spielfeld, bis ein Spieler keine Magnete mehr übrig hat. Räumen Sie dann das Spielfeld leer und zählen Sie die Punkte für die Runde zusammen. Wiederholen Sie die Runden, bis der erste Spieler, der 10 Punkte gesammelt hat, ausscheidet. Bei 3 Mitspielern spielen Sie so lange, bis der zweite Spie-

ler 10 Punkte erreicht hat. Der Spieler, der übrig bleibt, ist der Sieger.

## SPIEL 3 – ANSAMMLUNG.

Teilen Sie die Magnete auf. Nun legt abwechselnd jeder Spieler so lange einen Magneten auf das Spielfeld, bis 10 Magnete auf dem Brett sind, bei 3 Mitspielern 9 Magnete. Wenn Sie an der Reihe sind, platzieren Sie einen Ihrer übrigen Magnete so auf dem Spielfeld, dass er die meisten Magnete anzieht. Entfernen Sie Ihren "Fänger-Magnet" und alle seine "Gefangenen". Sie erhalten 1 Punkt für jeden Magneten, den Sie angezogen haben (ohne Ihren ursprünglichen "Fänger" mitzuzählen). Damit endet Ihr Spielzug.

Das Spiel geht so lange weiter, bis alle auf dem Brett platzierten Magnete gefangen wurden (die ursprünglichen 10 und alle weiteren Magnete, die auf das Brett gelegt wurden). Damit ist die Runde beendet. Bereiten Sie das Spielfeld wieder neu mit 10 Magneten vor. Eine Runde ist beendet, wenn einer der Spieler keine Magnete mehr hat, auch wenn das Spielfeld noch nicht leer ist. Die Runden gehen so lange weiter, bis ein Spieler 12 Punkte erreicht hat (12 Gefangene) und Sieger ist.

## SPIEL 4 – SOLITÄR

Ein Spieler tritt an, um festzustellen, welche maximale Anzahl an Magneten er/sie auf dem Brett platzieren kann, ohne dass sich die Magnete verbinden

## 磁石 GESCHICHTE

Kanji sind die populärsten japanischen Symbole. Jedes Kanji-Symbol ist ein Ideogramm, d. h. das gesamte Zeichen übermittelt eine Bedeutung oder Idee. Dieses Kanji-Symbol bedeutet "Magnet", und "Jishaku" ist das japanische Wort für "Magnet".

### WARNUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR!

Enthält Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren.

Achtung:

Magnete nicht verschlucken oder in die Luftröhre gelangen lassen. Die Anziehung von Magneten im Körper kann zu ernsthaften Verletzungen führen und erfordert eine unverzügliche medizinische Behandlung.

Nicht in der Nähe magnetisch empfindlicher Geräte verwenden, z. B. HERZSCHRITTMACHER, Kreditkarten, Disketten und Computer.

Im Laufe der Zeit können Magnete verloren gehen, oder ihre Magnetkraft kann sich verringern. Ersatzmagnete erhalten Sie unter [ersatzteilservice@winning-moves.de](mailto:ersatzteilservice@winning-moves.de).

© und © 2007 RSV Productions, Inc., Tampa, Florida, 33618.  
Alle Rechte vorbehalten. Patent angemeldet. Hergestellt in China.  
[www.playjishaku.com](http://www.playjishaku.com)  
Winning Moves DE Lindemannstraße 13 - 40237 Düsseldorf.  
Farben und Formen können variieren.



Winning Moves