

JÁTÉKSZABÁLY

Jishaku®

A mágnesesen vonzó játék!

1-3 játékos részére, 15 éves kortól

Nr. 689390

A hihetetlen mágneses vonzással bíró Jishaku egy egyedülálló játék, aminek megnyeréséhez az ügyesség és a logikus gondolkodás elengedhetetlenül szükséges!

A játék tartalma

Játékfelület, 18 mágneses játékkő, Tároló zsák, Játékszabály

A játék előkészítése

A játékosok helyezik a játékfelületet az asztal közepére, majd osszák el egymás között egyenlő arányban a játékköveket. A 2. és 3. játékváriációkhoz szükség van még papírra és ceruzára. Kezdődhet a játék!

A játékosok célja

A játékosok célja az, hogy a játékkövek mágneses erejét a saját előnyükre fordítva megnyerjék a játékot.

1. Játékváriáció - Kint vagyok!

A játékosok egymás után felváltva helyeznek el egy-egy játékkövet a játékfelület tetszés szerinti mezőin. Amint kettő vagy több kő is összekapcsolódott (akár a játékos éppen lehelyezendő kövéhez, akár a táblán lévő kövek egymáshoz) a mágneses erő miatt, akkor az éppen soron lévő játékos ezen köveket magához veszi és így kell folytatnia a játékot. A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként letette az utolsó játékkövet a játékfelületre.

2. Játékváriáció - Kiejtés!

A játékosok felvezetik neveiket egy papírlapra, majd egymás után felváltva helyeznek el egy-egy játékkövet a játékfelület tetszés szerinti mezőin. Ha a lerakás során kettő vagy több kő is összekapcsolódott (akár több kupacban is), akkor az éppen soron lévő játékosnak ezen kövek darabszámát büntetőpontként feljegyzik a neve alá. Az összekapcsolódott játékkövek a játékfelületen maradnak és a továbbiakban egy kőként játszanak tovább! A kör véget ér, amikor a játékosok leteszik az utolsó játékköveiket. A játékosok leürítik a táblát, elosztják a köveket és elkezdik a következő kört. Az a játékos, aki büntetőpontjaival eléri a 10-et kiesik a játékból. A játékot a másik játékos nyeri.

3. Játékváriáció - Elfogás!

A játékosok felvezetik neveiket egy papírlapra, majd egymás után felváltva helyeznek el egy-egy játékkövet a játékfelület tetszés szerinti mezőin. Abban az esetben, ha kettő vagy több kő is összekapcsolódott a mágneses erő miatt, akkor ezen kövek mindegyikét le kell venni a játékfelületről. Amint pontosan 10 különálló játékkő marad a játékfelületen, a játékosok elosztják a maradék köveket és kezdődhet a játék.

Az éppen soron lévő játékos megpróbálja egyik játékkövet - az „elfogókövet” - úgy a játékfelületre helyezni, hogy az minél több játékkövet vonzzon magához. Ezután az „elfogókő”-höz tapadt köveket (ha van ilyen) és magát az „elfogókövet” leveszi a tábláról! A játékos neve alá az éppen lehelyezett „elfogó” kövéhez tapadt minden „elfogott” kő után egy-egy pont kerül felvezetésre, magáért az „elfogókő”-ért nem jár pont. A körnek akkor van vége, ha a táblán lévő minden játékkő elfogásra került. Ezt követően a játékosok újra létrehozzák a kiinduló pozíciót és kezdetét veszi az új kör. A játékosok addig játszanak további köröket, míg az egyik játékos 12 pontot ér el. A játék ekkor véget ér és ez a játékos lesz a játék nyertese.

4. Játékváriáció – 1 játékos részére A játékos egymás után helyez el játékkövet a játékfelület tetszés szerinti mezőin. Anélkül, hogy kettő vagy több kő is összekapcsolódjon. A kihívás pedig az, hogy a játékos azon kevesek közé tartozzon, akiknek sikerül mind a 18 játékkövet elhelyezni a játékfelületen!

A „JISHAKU” szó jelentése

„Kanji” jelek népszerű japán szimbólumok. Minden „Kanji” egy ideológiát hordoz magában, ami nem egyszerűen egy szó jelentését takarja, hanem egy gondolat jelentését. Az ábrázolt „Kanji” szimbólum jelentése „Mágnes”, a JISHAKU egy japán szó, ami mágnest jelent. A Jishaku magjának az anyaga a hematit. Az ókori Egyiptomban a hematitot gyógyászati célokra használták. Az ókori Rómában a hematitot szerencsehozó talizmánként viselték. Napjainkban „mágneses terápia” során szintén gyógyászati céllal a szervezet egyensúlyának megtartására használják.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Figyelem! A játék nem adható 14 évesnél fiatalabb gyerekek részére. Ez a termék erős mágneseket tartalmaz. Melyek lenyelés esetén összetapadva a bélrendszerben komoly sérüléseket okozhatnak. A mágnes lenyelése esetén azonnal forduljon orvoshoz orvoshoz!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: Kína

© 2008, 2010 RSV Productions Inc. All rights reserved.

Jishaku® is a trademark of RSV Productions Inc. Tampa, FL, USA used under license.



Piatnik