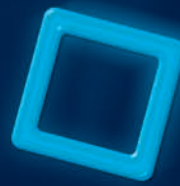


# Magnetifix

Das magnetische Reaktionsspiel



amigo-spiele.de/02053

Ein Spiel von Roberto Fraga mit Grafiken von Oliver Freudenreich

**Spieler:** 2–4 Personen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Dauer:** ca. 15 Minuten

## Inhalt

55 Aufgabenkarten



20 quadratische MAGFORMERS® (je vier in den Farben Blau, Gelb, Grün, Orange und Pink)

## Spielidee

Mit euren fünf MAGFORMERS® versucht ihr so schnell wie möglich die Abbildungen auf den Aufgabenkarten nachzubauen. Geschwindigkeit und ein gutes Auge sind gefragt: Nur wer sich genau an die Aufgabenkarte hält und alle seine fünf MAGFORMERS® als Erster richtig anordnet, erhält die entsprechende Karte. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Satz MAGFORMERS®, bestehend aus je einem blauen, gelben, grünen, orangenen und pinken Teil. Mischt die Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

## Spielablauf

Der älteste Spieler deckt die oberste Aufgabenkarte so auf, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen können. Er legt sie gut erreichbar neben den verdeckten Stapel. Jetzt versucht ihr alle gleichzeitig und so schnell wie möglich die Abbildung auf der Aufgabenkarte mit allen fünf MAGFORMERS® nachzubauen.

## Die Aufgabenkarten:

Um die Abbildung nachzubauen, müsst ihr **alle fünf** MAGFORMERS® verwenden. Sind auf einer Aufgabenkarte nicht alle fünf Teile zu sehen, so müsst ihr in eurer Konstruktion die nicht sichtbaren Teile **unter** den sichtbaren verbauen. Auf der Aufgabenkarte seht ihr die nachzubauende Abbildung immer **von oben**.



André



Anna



Heike

**Beispiel:** André und Anna haben ihre MAGFORMERS® richtig verbaut. Heikes Konstruktion ist nicht richtig, da sie die MAGFORMERS® farblich falsch verbaut hat.

Sobald ihr glaubt, dass eure Konstruktion richtig ist, legt ihr schnell die Hand auf die offen ausliegende Aufgabenkarte. Beginnend mit dem schnellsten Spieler überprüft ihr nun die Konstruktionen. Stimmt alles, darf sich der Schnellste die Aufgabenkarte nehmen. Hat er einen Fehler gemacht, gewinnt der nächstschnellere Spieler mit einer korrekten Konstruktion die Karte. Habt ihr alle falsch gebaut, dann legt die Karte zurück in die Schachtel.

Für die nächste Aufgabe lasst ihr die MAGFORMERS® so liegen, wie sie sind. Deckt direkt die nächste Aufgabenkarte auf und weiter geht's.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr alle Aufgabenkarten gespielt habt. Wer nun die meisten Aufgabenkarten hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Gerade nicht so viel Zeit?

Natürlich könnt ihr auch eine kürzere Partie spielen, indem ihr nicht alle Aufgabenkarten verwendet. Legt dazu einfach 15 oder 25 Karten zurück in die Schachtel.



Besuche uns auf Facebook  
amigo.spiele



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach, [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

©2020 Magformers INC. All rights reserved. MAGFORMERS® is an internationally registered trademark of Gymworld Inc., Magformers Inc., and the president of the respective companies. MAGFORMERES® shall not be used in whole or in part without a prior written consent of the above-mentioned trademark holders.