MAG-O-MAG

Das magnetische Labyrinth

3 MAGNETISCHE SPIELE FÜR 3-4 SPIELER AB 8 JAHREN

Wichtig: Bevor ihr das Spielmaterial auspackt, beachtet bitte den folgenden Hinweis:
Presst die beiden im Spiel enthaltenen Magnete niemals mit ihren sich abstoßenden Seiten (mit den roten Punkten) gegeneinander!
MAG-O-MAG ist mit einem starken Führungsmagneten und einem schwachen Laufmagneten ausgestattet. Das Aneinanderpressen der Magnete mit gleichen, sich abstoßenden Polen könnte die magnetische Kraft des kleineren Laufmagneten so stark verringern, dass dieser nicht mehr im Spiel eingesetzt werden kann.

SPIELÜBERSICHT

MAG-O-MAG ist mehr als **ein** Spiel. Mit dem Spielgerät könnt ihr in wechselnden Teams ganz verschiedene Spiele spielen. In jedem Spiel ist einer der „Erklärer“ und ein anderer der „Fahrer“.

Hinweis: *Auch wenn es nicht bei allen Spielen ums Fahren geht, wird dennoch einheitlich dieser Begriff verwendet.*

Das MAG-O-MAG-Gerät wird zwischen zwei Spielern aufgestellt. Der Erklärer sieht die Vorderseite mit dem kleinen Laufmagneten auf dem jeweiligen Spielplan. Der Fahrer sieht die orangefarbige Rückwand und bewegt darauf den großen Führungsmagneten.

- Der Erklärer gibt jeweils die Richtung an, in die der Fahrer mit dem Führungsmagneten auf der Rückwand entlangfahren soll. Beim „Golf“ verwendet er dazu den Golfschläger. Bei den beiden anderen Spielen nimmt er seine Zeigefinger zur Hilfe und unterstützt diese Hinweise mit Worten. Genauere Anweisungen folgen bei den entsprechenden Spielen.
- Durch die Magnetkraft des Führungsmagneten wird der Laufmagnet auf der Vorderseite bewegt.
- Dabei sollten sich die Spieler so geschickt anstellen, dass er nicht in einem der Hindernisse (Löcher) des Spielplans landet.
- Sollte der Laufmagnet in einem Loch landen, muss der Fahrer den Führungsmagneten von der Rückwand abnehmen und gibt dadurch den Laufmagneten frei, der in die Auffangschale fällt.
- Außer beim „Golf“ wird jeweils auf Zeit gespielt.

Zum Kennenlernen des Spielprinzips ist **„Golf“** daher besonders gut geeignet. Außer Geschicklichkeit ist die Fähigkeit gefragt, Entfernungen gut einschätzen zu können.

„Dschungelrennen“ ist für alle, die Abgründe und etwas Hektik nicht fürchten und Nervenkitzel lieben. Hier versucht ihr, eine Rennstrecke in möglichst kurzer Zeit zu fahren.

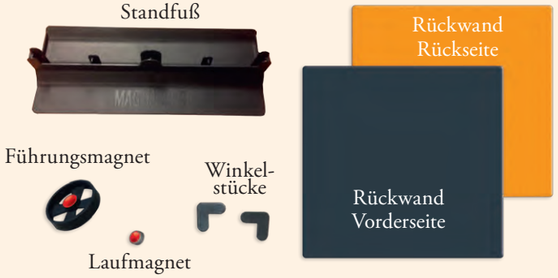
Bei **„Steinzeitsammler“** ist nicht nur Geschicklichkeit erforderlich, sondern auch Taktik und etwas Strategie. In vorgegebener Zeit sammelt ihr in einer labyrinth-ähnlichen Landschaft möglichst viele Sachen, mit denen ihr anschließend nützliche Gegenstände erschaffen könnt.

KOSMOS

Bei allen Spielen versuchen die Spieler eines Teams gemeinsam, ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen. Sie spielen in ihren Teams also nicht gegeneinander. Die Team-Tafel gibt jeweils an, wer mit wem in der aktuellen Runde spielt. Als Belohnung gibt es für jeden Team-Partner Punkte-Chips. Am Ende gewinnt aber der Spieler alleine, der die meisten Punkte gesammelt hat. Zu jedem Spiel gibt es eine kooperative Variante, bei der alle Spieler als Gruppe versuchen, gemeinsam ein möglichst gutes Ergebnis zu erreichen. Diese Varianten ermöglichen es sogar, MAG-O-MAG zu zweit zu spielen. Die kooperativen Varianten eignen sich auch für das Spiel mit Kindern, die für die Wettbewerbe noch zu jung sind.

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG

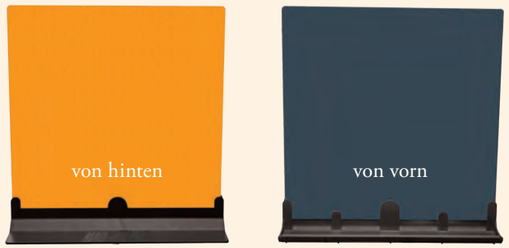
- Vor dem ersten Spiel müsst ihr alle Teile vorsichtig aus den Tableaus lösen.
- Welches Material jeweils verwendet wird, wird zu Beginn jedes Spiels erklärt.
- Immer benötigt werden der große Standfuß, der kleine Laufmagnet, der große Führungsmagnet, die beiden Winkelstücke und die graue / orangefarbige Rückwand, in der sich eine Metallfolie befindet, die den Führungsmagneten hält.



Außerdem ist für das „Dschungelrennen“ und für „Steinzeitsammler“ ein digitaler Timer mit Stoppuhr-und Countdownfunktion erforderlich. Für iOS und Android gibt es dafür die **kostenlose KOSMOS Erklär-App** im App Store und bei Google Play oder ihr scannt diesen QR-Code ein. Außer dem Timer enthält die App ein Beispiel-Video, das das Spiel in Aktion zeigt.

SO WIRD DAS MAG-O-MAG-GERÄT ZUSAMMENGEBAUT

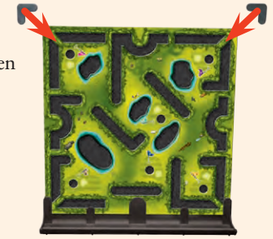
- Zunächst wird die **Rückwand in den hinteren Schlitz** des Standfußes gesteckt. Der hintere Schlitz ist derjenige, der sich näher am MAG-O-MAG-Schriftzug befindet. Dabei zeigt die **orangefarbige Seite nach hinten**. Die **dunkelgraue Seite zeigt nach vorn** zur Auffangschale hin.



- Dann wird der **Spielplan** für das jeweilige Spiel **in den vorderen Schlitz** gesteckt, also jenen, der näher an der Auffangschale ist.

Hinweis: *Welche Ausrichtung der Spielplan hat, d. h. wie herumgedreht er eingesteckt wird, ist beliebig. Außerdem sind die Spielpläne von beiden Seiten unterschiedlich bedruckt. In den ersten Spielen verwendet ihr die Seite, die keine Sterne in den Ecken zeigt. In späteren Spielen könnt ihr euch die Seite aussuchen. Dadurch ist jedes Spiel etwas anders.*

- Zum Schluss steckt ihr oben links und oben rechts die beiden **Winkelstücke auf die Rückwand und den Spielplan**.



- Fertig ist euer MAG-O-MAG-Spielgerät.

- Jetzt bringt der Erklärer noch die beiden Magnete an. Der große Führungsmagnet wird **mit dem roten Punkt nach außen** nach Vorgabe des jeweiligen Spiels auf der orangefarbigen Seite der Rückwand platziert. Der kleine Laufmagnet wird mit dem **roten Punkt nach außen** auf der entsprechenden Position vorne auf dem Spielplan angebracht.

GOLF

SPIELIDEE

Ein Turnier auf einem Golfplatz ist das Richtige für alle, die es weniger hektisch mögen. Außer Geschicklichkeit ist hier die Fähigkeit gefragt, Entfernungen gut einschätzen zu können. Die beiden Spieler eines Teams versuchen, auf einem Golfplatz mit Hindernissen wie Teiche und Hecken, den kleinen Laufmagneten mit möglichst wenig Schlägen im Zielloch zu versenken. Das Team, das weniger Schläge benötigt, gewinnt mehr Punkte.

SPIELMATERIAL

MAG-O-MAG-Gerät mit Standfuß, 1 Rückwand, 2 Winkelstücke, 1 großer Führungsmagnet, 1 kleiner Laufmagnet

- 1 Spielplan „Golf“
- 1 Team-Tafel „Golf“
- 6 Fahnen-Plättchen
- 1 Golfschläger mit Abstandsanzeiger
- 40 Punkte-Chips im Wert 1
- 1 dunkelgrauer Markierungsstein
- 10 hellgraue Steine zum Zählen der Schläge
- 4 Holzscheiben in den Spielerfarben
- 1 Blatt Papier und 1 Stift (nicht im Spiel enthalten)

SPIELVORBEREITUNG

- Baut das Spielgerät wie auf Seite 2 beschrieben auf. Verwendet den Spielplan „Golf“ mit der Seite nach vorne, die in den Ecken **keine Sterne** zeigt.
- Der **große Führungsmagnet** und der **kleine Laufmagnet** (in diesem Spiel der „Golfball“) werden bereitgelegt.

- Jeder Spieler erhält eine **Holzscheibe seiner Wahl.** Das ist seine Spielfarbe.
- Die **Team-Tafel** wird entsprechend der Spielerzahl bereitgelegt: für „3 Spieler“ mit der Seite nach oben, die oben links 3 Figuren zeigt und für „4 Spieler“ mit der Seite, die 4 Figuren zeigt.
- Der **Markierungsstein** wird auf der Team-Tafel auf das oberste Feld des Abschnitts 1 gesetzt.
- Die **6 Fahnen-Plättchen** werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.
- Die **10 hellgrauen, kleinen Steine**, die **40 Punkte-Chips**, der **Golfschläger mit dem Abstandsanzeiger** werden bereitgelegt.
- **1 Blatt Papier** und **1 Stift** werden bereitgelegt.
- Ein digitaler Timer wird **nicht** benötigt. „Golf“ wird **nicht auf Zeit** gespielt.

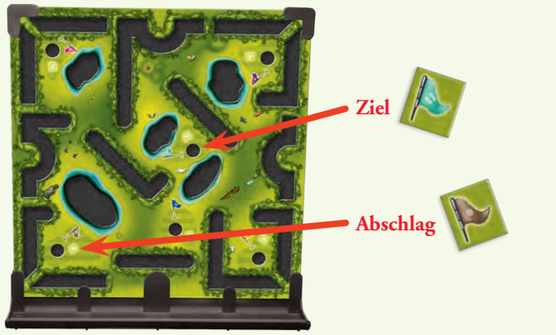
SPIELABLAUF

- Das Turnier besteht **zu dritt aus 4 Abschnitten mit je 3 Golfbahnen. Zu viert besteht es aus 6 Abschnitten mit je 2 Golfbahnen.** Insgesamt werden 12 Bahnen gespielt.
- Als Golfbahn wird ein beliebiger Weg zwischen dem Abschlagspunkt des Golfballs und dem Zielloch, in das er eingelocht werden muss, bezeichnet.
- Der große Markierungsstein bestimmt jeweils die beiden Spieler, die als Team die aktuelle Golfbahn bestreiten.
- Auf dem Golfplatz sind neben den 6 farbigen Fahnen jeweils hellgrüne Felder mit weißem Punkt abgebildet. Das sind die **Abschlagspunkte**. Die runden **Ziellöcher** sind ebenfalls neben den Fahnen zu sehen. Welcher Abschlagspunkt und welches Zielloch einer Golfbahn jeweils gelten, wird durch die Fahnen-Plättchen bestimmt.
- Meistens sind mehrere Schläge notwendig, um den Laufmagneten (Golfball) im Ziel einzulochen, da die Hindernisse (Hecken und Teiche) umgangen werden müssen.

EINE GOLFBAHN SPIELEN

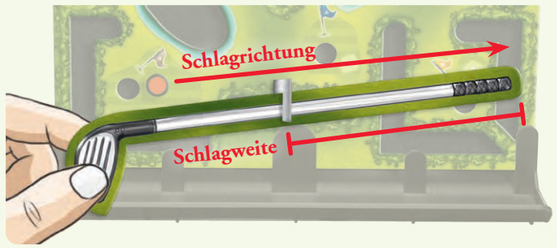
- Die beiden Team-Spieler stellen das MAG-O-MAG-Gerät zwischen sich auf. Der Erklärer sieht den Golfplatz, der Fahrer sieht die orangefarbige Rückseite.
- Im Spiel zu viert bildet zunächst Spieler Gelb zusammen mit Spieler Orange ein Team. Spieler Gelb ist der Erklärer (Handsymbol) und gibt Spieler Orange, dem Fahrer, Anweisungen für die Golfbahn. Im Spiel zu dritt ist Orange der erste Erklärer und Blau der erste Fahrer.
- Ein Spieler, der nicht zum aktuellen Team gehört, übernimmt die Rolle des **Turnierleiters**. Er sollte sich so setzen, dass er freien Blick auf den Golfplatz hat.
- Zu Beginn jedes Abschnitts werden zwei Fahnen-Plättchen einzeln gezogen und nacheinander aufgedeckt, um die aktuelle Golfbahn festzulegen. Die Farbe der **ersten Fahne** bestimmt den **Abschlagspunkt**. Die Farbe der **zweiten Fahne** legt das **Zielloch** fest.

***Hinweis:** Außer durch ihre Farben können die Fahnen durch ihre Symbole voneinander unterschieden werden.*



- Der Erklärer setzt den kleinen Laufmagneten (mit dem roten Punkt nach außen) auf der Vorderseite auf den Abschlagspunkt und den Führungsmagneten (mit dem roten Punkt nach außen) an die entsprechende Position auf der Rückwand.
- Der Erklärer nimmt den **Golfschläger** und steckt den **Abstandsanzeiger** von oben auf die Längsseite, um damit die Richtung und die Schlagweite für den Fahrer anzugeben.

- Wenn beide Spieler bereit sind, gibt der Erklärer seine Anweisung:
  - Mit der Richtung, in die der Erklärer den Schläger hält, bestimmt er die **Schlagrichtung**.
  - Die **Schlagweite** ergibt sich aus dem Abstand von der Spitze des Schlägers (des Pappstücks, nicht der Illustration) bis zum Abstandsanzeiger. Der Erklärer verschiebt den Abstandsanzeiger und bestimmt somit die Schlagweite.



- Wenn der Erklärer Schlagrichtung und Schlagweite festgelegt hat, zeigt er dies dem Fahrer mit Hilfe des Golfschlägers an. Nun gibt er das Startkommando: „MAG-O...“ und hält den Golfschläger weiter in der Position. Der Fahrer schaut sich den Golfschläger an und schätzt die Information über Schlagrichtung und Schlagweite ein. Sobald er sich sicher fühlt, ruft er „MAG!“. Der Erklärer legt den Golfschläger daraufhin zur Seite.

Wichtig: Der Erklärer darf nach dem Herunternehmen des Golfschlägers **keine Hinweise** mehr geben, weder mündlich noch durch Gestik oder Mimik.

- Der Erklärer darf den Golfschläger nicht an den Spielplan halten, um die Schlagweite und Schlagrichtung abzumessen. Er sollte mit dem Golfschläger mindestens 50 cm Abstand zum Spielplan halten und muss sich somit auf seine Schätzung verlassen.
- Anschließend führt der Fahrer seinen Schlag aus. Hierzu zieht er den Führungsmagneten gradlinig in die vom Erklärer zuvor angegebene Richtung und stoppt ihn, sobald er glaubt, ihn so weit – wie zuvor vom Erklärer angegeben – gezogen zu haben.
- Der Schlag muss möglichst **gradlinig und in einem Zug** ohne Unterbrechung ausgeführt werden. Hat der Fahrer seinen Führungsmagneten und damit auch den Laufmagneten gestoppt, ist der Schlag beendet. Er darf ihn nicht noch weiterziehen.
- Nach dem Schlag legt der Turnierleiter einen hellgrauen Stein in die Auffangschale des Standfußes. So werden die für diese Bahn benötigten Schläge gezählt.

Der nächste Schlag: Ist der Laufmagnet nicht in das Zielloch gefallen, wird der nächste Schlag von dem Ort ausgeführt, an dem sich der Laufmagnet aktuell befindet. Wieder gibt der Erklärer dem Fahrer mit Hilfe des Golfschlägers zunächst die nötigen Informationen. Danach führt der Fahrer den Schlag durch.

AB IN DEN TEICH ODER IN DIE HECKE

- Sollte der Laufmagnet auf ein Hindernis (Teich oder Hecke) gezogen werden, also in ein Loch (nicht das Zielloch) gefallen sein, erhält das Team einen **Strafstein**.
- Der Turnierleiter legt für diesen Schlag nicht einen, sondern **zwei Steine** in die Auffangschale (1 Stein für den Schlag, 1 weiterer als Strafe).
- Nachdem der Führungsmagnet kurz abgezogen wurde und der Laufmagnet in der Auffangschale gelandet ist, wird er dieser entnommen. Anschließend platziert der Erklärer den Laufmagneten an der Stelle neben dem Hindernis, in das der Magnet gefallen ist. Der nächste Schlag erfolgt von dort.

ZIEL ERREICHT

Ist der Laufmagnet schließlich in das Zielloch gefallen, zählt der Turnierleiter, wie viele Schläge das Team benötigt hat (Anzahl der Steine in der Auffangschale) und notiert dieses Ergebnis.

DAS SCHLAG-LIMIT

Sollte ein Team alle 10 Steine brauchen, ohne das Ziel zu erreichen, ist die Bahn für dieses Team vorzeitig zu Ende. Es werden **11 Schläge** notiert.

Nächstes Team: Dann wird der große Markierungsstein auf der Team-Tafel um eine Reihe nach unten gesetzt und somit das nächste Team bestimmt, das **dieselbe** Golfbahn spielt. Im Spiel zu viert ist der Abschnitt nach 2 Spielen beendet. Im Spiel zu dritt besteht ein Abschnitt aus 3 Spielen, es folgt also noch ein drittes Spiel auf derselben Golfbahn.

VERGABE DER PUNKTE-CHIPS

- Nachdem jedes Team diese Bahn gespielt hat, ist der erste Abschnitt vorbei. Jetzt werden die notierten Schläge miteinander verglichen. Jeder Spieler des Teams, das diese Bahn mit den wenigsten Schlägen geschafft hat, erhält 2 Punkte-Chips. Jeder Spieler des zweitbesten Teams erhält 1 Punkte-Chip. Bei Gleichstand erhalten alle betreffenden Spieler die gleiche Anzahl Chips.

***Hinweis:** Im Spiel zu dritt geht das schlechteste Team leer aus.*

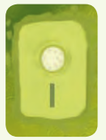
- Für den nächsten Abschnitt werden **zwei neue Fahnen-Plättchen** aufgedeckt und von allen Teams gespielt.
- Wenn alle Fahnen-Plättchen aufgedeckt wurden, werden sie gemischt und stehen wieder für die nächste Bahn zur Verfügung.

SPIELENDE

Nachdem der letzte Abschnitt gewertet wurde, zählt jeder Spieler seine Punkte-Chips. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei einem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

SPIELPLANSEITE MIT STERNEN

- Wenn ihr mit der anderen Seite des Spielplans (mit einem Stern in den Ecken) spielt, gelten weitgehend die gleichen Regeln wie für die Seite ohne Sterne.
- Allerdings startet der Laufmagnet **bei jeder Bahn von demselben Abschlagspunkt**. Es gibt drei Abschlagspunkte (I, II oder III). Zu Beginn entscheiden die Spieler welcher Abschlagspunkt **für das gesamte Spiel** gelten soll.



- Ist ein Team an der Reihe, deckt der Erklärer vom gemischten Stapel das **oberste Fahnen-Plättchen** auf. Die abgebildete Fahne bestimmt das jeweilige **Zielloch** für diesen Abschnitt.

KOOPERATIVE VARIANTE FÜR 3–4 SPIELER

Auch bei der kooperativen Spielweise wird zu dritt und zu viert grundsätzlich nach den gleichen Regeln auf der **Spielplanseite mit Sternen** gespielt. Die Spieler spielen nacheinander 12 Golfbahnen.

Die folgenden Änderungen sind zu beachten:

- Es werden zusätzlich die Punkte-Chips mit den Werten 5, 10 und 20 benötigt.
- Der Fahrer darf nicht sehen, welches Fahnen-Plättchen jeweils aufgedeckt wird. Der Turnierleiter zieht das Plättchen und zeigt es geheim dem Erklärer. Dieser legt es verdeckt in die Auffangschale.
- Ein gezogenes Fahnen-Plättchen gilt nicht für alle Golfbahnen eines Abschnitts, sondern jeweils nur für eine Golfbahn. Nach jeder Golfbahn wird ein neues Fahnen-Plättchen gezogen.
- Waren 6 Teams an der Reihe, sind daher alle 6 Fahnen-Plättchen aufgedeckt worden. Dann werden die Fahnen-Plättchen wieder gemischt und für die letzten 6 Golfbahnen als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Nach jeder Bahn erhalten alle Spieler gemeinsam so viele Punkte-Chips, wie Schläge gebraucht wurden. Diese Punkte-Chips werden auf einem freien Platz gesammelt. Am Ende des Spiels werden die Punkte gezählt und die erreichte gemeinsame Leistung in der Tabelle abgelesen:

Über 70 Punkte:	Verloren! Vielleicht solltet ihr besser Mini-Golf spielen.
61-70 Punkte:	Das könnt ihr besser!
51-60 Punkte:	Nicht übel. Aber auch keine Glanzleistung.
41-50 Punkte:	Das war eine gute Leistung. Doch es gibt noch Luft nach oben.
31-40 Punkte:	Ihr seid schon nah dran. Schafft ihr beim nächsten Mal die Meisterleistung?
Bis 30 Punkte:	Das ist ja unglaublich. Ihr solltet es auf einem echten Golfplatz versuchen.

KOOPERATIVE VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Es gelten alle Regeln des kooperativen Spiels für 3-4 Spieler. Die Team-Tafel wird nicht verwendet. Es werden nur 6 Golfbahnen gespielt. Abwechselnd sind die Spieler Erklärer und Fahrer. Der Erklärer übernimmt auch die Funktion des Turnierleiters und zählt die benötigten Schläge und Strafschläge.

Am Ende verdoppelt ihr die Anzahl eurer Punkte, bevor ihr in der Tabelle nachschaut.

DSCHUNGELRENNEN

SPIELIDEE

Das Rennen auf einem schmalen Dschungelpfad mit tiefen Schluchten links und rechts der Strecke ist eine Herausforderung für alle, die Abgründe und etwas Hektik nicht fürchten und Nervenkitzel lieben.

SPIELMATERIAL

MAG-O-MAG-Gerät mit Standfuß, 1 Rückwand, 2 Winkelstücke, 1 großer Führungsmagnet, 1 kleiner Laufmagnet

- 1 Spielplan „Dschungelrennen“
- 1 Team-Tafel „Dschungelrennen“
- 40 Punkte-Chips im Wert 1
- 1 dunkelgrauer Markierungsstein
- 4 Holzscheiben in den Spielerfarben
- 1 Blatt Papier und 1 Stift (nicht im Spiel enthalten)

SPIELVORBEREITUNG

- Baut das Spielgerät wie auf Seite 2 beschrieben auf. Verwendet den Spielplan „Dschungelrennen“ mit der Seite nach vorne, die in den Ecken **keine Sterne** zeigt.
- Der **große Führungsmagnet** und der **kleine Laufmagnet** (in diesem Spiel der „Rennwagen“) werden bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält eine **Holzscheibe seiner Wahl**. Das ist seine Spielfarbe.
- Die **Team-Tafel** wird entsprechend der Spielerzahl bereitgelegt: für „3 Spieler“ mit der Seite nach oben, die oben links 3 Figuren zeigt und für „4 Spieler“ mit der Seite, die 4 Figuren zeigt.
- Der **Markierungsstein** wird auf der Team-Tafel auf das oberste Feld des Abschnitts 1 gesetzt.
- **1 Blatt Papier** und **1 Stift** werden bereitgelegt.
- Ein Smartphone wird bereitgelegt und die **Stoppuhr-Funktion** der MAG-O-MAG Timer-App ausgewählt.

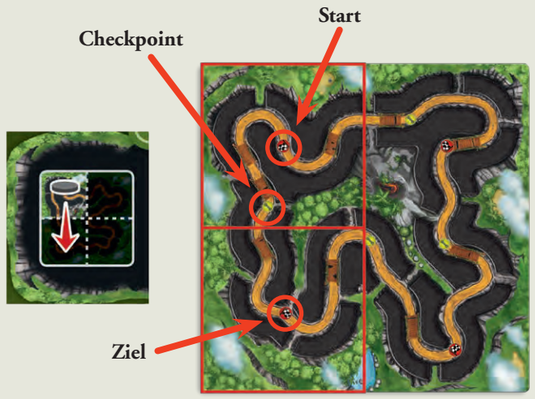
SPIELABLAUF

- Das Spiel besteht **zu dritt aus 4 Abschnitten mit je 3 Rennen. Zu viert besteht es aus 6 Abschnitten mit je 2 Rennen.** Insgesamt werden 12 Rennen gefahren. Als Rennen wird die Strecke vom Start- zum Zielort bezeichnet.
- Der Markierungsstein kennzeichnet die jeweilige Reihe, in der Start und Ziel des Rennens angegeben sind und bestimmt die beiden Spieler, die als Team das Rennen bestreiten.
- Der Spielplan ist in 4 Viertel aufgeteilt. In jedem Viertel gibt es ein rotes Feld mit einer Rennflagge. Dieses ist je nach Rennen das **Start- oder Zielfeld**. Außerdem gibt es zwischen den Start- / Zielfeldern jeweils ein kleines gelbes Feld mit einem Schraubenschlüssel. Das ist ein **Checkpoint**.

ABLAUF EINES RENNENS

- Die beiden Team-Spieler stellen das MAG-O-MAG-Gerät zwischen sich auf. Der Erklärer sieht die Rennstrecke, der Fahrer sieht die orangefarbige Rückseite.
- Im ersten Abschnitt wird jeweils vom Startfeld des oberen linken Viertels zum Zielfeld des unteren linken Viertels gefahren.

Hinweis: *Gefahren wird nur auf dem Rundkurs der Rennstrecke, nicht über illustrierte Urwaldflächen oder Felsen.*

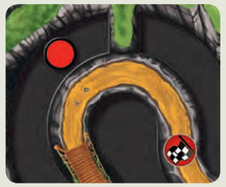


- Der Erklärer platziert den kleinen Laufmagneten (mit dem roten Punkt nach außen) auf der Vorderseite auf dem Startfeld und den großen Führungsmagneten (mit dem roten Punkt nach außen) an der entsprechenden Position auf der Rückseite.

- Im Spiel zu viert bildet Spieler Gelb zusammen mit Spieler Orange das erste Team. Spieler Gelb ist der Erklärer (Handsymbol) und gibt Spieler Orange, dem Fahrer, Anweisungen für das Rennen. Im Spiel zu dritt ist Orange der erste Erklärer und Blau der erste Fahrer.
- Ein Spieler, der nicht am Rennen beteiligt ist, übernimmt die Rolle des **Rennleiters**. Er sollte sich so setzen, dass er freien Blick auf die Rennstrecke hat. Dann nimmt er das Smartphone, gibt das Startkommando „MAG-O … MAG“ und startet den Timer.
- Sofort beginnt der Erklärer mit seinen Anweisungen. Dabei sollte er sowohl sprechen als auch seine Zeigefinger benutzen. Hilfreich sind Hinweise wie „hoch“, „schneller“, „schräg nach unten“, „Stopp“ usw. Vermeiden sollte der Erklärer die Richtungsanweisungen „links“ und „rechts“, da der Fahrer auf der anderen Seite des MAG-O-MAG-Geräts diese falsch verstehen würde. Mit seinen Zeigefingern sollte der Erklärer seine Anweisungen unterstützen, indem er in die genannte Richtung zeigt. Dabei sollte er seinen jeweiligen Zeigefinger über dem Spielplan halten, damit der Fahrer klare Sicht darauf hat.

Hinweis: *Ihr werdet sehr schnell merken, dass jeder Spieler seine eigene Art hat, wie er Richtungen erklärt und wie er fährt. Mit etwas Übung werdet ihr euch aufeinander einstellen und anfangs häufige Abstürze werden mit der Zeit immer weniger.*

AB IN DIE SCHLUCHT



- Kommt während des Rennens der Laufmagnet von der Strecke ab und stürzt in die Schlucht, hält der Rennleiter sofort den Timer an.
- Nachdem der Führungsmagnet kurz abgezogen wurde und der Laufmagnet in der Auffangschale gelandet ist, wird er dieser entnommen. Anschließend setzt der Erklärer den Laufmagneten auf das Startfeld zurück. Sollte der Magnet schon den gelben Checkpoint (Schraubenschlüssel) passiert oder berührt haben, setzt er ihn auf diesen Checkpoint.

Hinweis: *Bei den längeren Rennstrecken über drei Viertel gilt auch das Start- / Zielfeld dazwischen als Checkpoint.*

- Anschließend gibt der Rennleiter erneut das Kommando „MAG-O … MAG“ und lässt den Timer weiterlaufen. Das Team setzt das Rennen vom Startpunkt bzw. von einem erreichten Checkpoint aus fort, bis es das Zielfeld erreicht hat.

ZIEL ERREICHT

Sobald das Team das Zielfeld erreicht (es reicht, wenn das Feld berührt wird), stoppt der Rennleiter den Timer und notiert die benötigte Zeit.

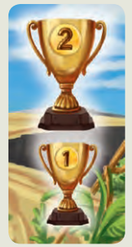
DAS ZEIT-LIMIT

- Für die **kurzen Strecken** haben die Teams jeweils **60 Sekunden** pro Rennen zur Verfügung. Im Spiel zu dritt gilt das für die Abschnitte 1 bis 3 und zu viert für die Abschnitte 1 bis 4.
- Für die **langen Strecken** stehen jeweils **120 Sekunden** zur Verfügung: Abschnitt 4 zu dritt und Abschnitte 5 und 6 zu viert.
- Sollte ein Team das Zeit-Limit überschreiten, endet das Spiel sofort. Es werden 61 bzw. 121 Sekunden notiert.

Wichtig: Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, so setzt das Zeit-Limit auch bei den kurzen Strecken auf 120 Sekunden. In späteren Spielen, mit etwas mehr Übung, werden 60 Sekunden ausreichen.

Nächstes Team: Dann wird der große Markierungsstein auf der Team-Tafel um eine Reihe nach unten gesetzt und somit das nächste Team bestimmt, das **dieselbe** Rennstrecke fährt. Im Spiel zu viert ist ist der Abschnitt nach 2 Rennen beendet. Im Spiel zu dritt besteht ein Abschnitt aus 3 Rennen, es folgt also noch ein drittes Rennen auf derselben Rennstrecke.

VERGABE DER PUNKTE-CHIPS



- Nachdem jedes Team diese Rennstrecke gespielt hat, ist der erste Abschnitt vorbei. Jetzt werden die notierten Zeiten miteinander verglichen. Jeder Spieler des Teams, das die Strecke in der kürzeren Zeit geschafft hat, erhält 2 Punkte-Chips. Jeder Spieler aus dem zweitschnellsten Team erhält 1 Punkte-Chip. Haben zwei Teams die exakt gleiche Zeit gefahren, erhalten alle Spieler dieser Teams die gleiche Anzahl Punkte.

Hinweis: *Im Spiel zu dritt gehen die beiden Spieler aus dem langsamsten Team leer aus.*

- Dann beginnt der nächste Abschnitt, wie auf der Team-Tafel angezeigt wird: vom Startfeld des unteren linken Viertels zum Zielfeld des unteren rechten Viertels.

SPIELENDE

Nachdem der letzte Abschnitt gewertet wurde, zählt jeder Spieler seine Punkte-Chips. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei einem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Tipp: *Ihr könnt die Strecken auch in umgekehrter Richtung befahren. Dann fährt es sich gleich anders. Und wollt ihr längere Rennen fahren, könnt ihr die Strecken jeweils um ein weiteres Viertel verlängern.*

KOOPERATIVE VARIANTE FÜR 2–4 SPIELER

- Die Team-Tafel wird nicht verwendet. Die Spieler befahren in 4 Rennen einmal den gesamten Rundkurs über alle 4 Viertel und versuchen dabei, möglichst schnell zu sein.
- Gestartet wird auf dem Startfeld des oberen linken Viertels. Hier endet das Spiel auch.
- Jedes Rennen geht von dem Start / Zielfeld eines Viertels zu dem Start / Zielfeld des benachbarten Viertels.

1. Rennen **2. Rennen** **3. Rennen** **4. Rennen**

- Ein Spieler, der nicht am Rennen beteiligt ist, übernimmt die Rolle des Rennleiters (im Spiel zu zweit macht das der Erklärer). Er stoppt die Zeit, die ein Team zwischen dem jeweiligen Start- und Zielfeld benötigt und notiert diese auf einem Zettel.

- Das sind die Teams für die einzelnen Rennen:

BEI 2 SPIELERN:

1. Rennen **2. Rennen** **3. Rennen** **4. Rennen**

BEI 3 SPIELERN:

1. Rennen **2. Rennen** **3. Rennen** **4. Rennen**

Im Spiel zu dritt fährt das vierte Rennen das schnellste Team aus den ersten drei Rennen. Erklärer und Fahrer tauschen ihre Rollen. Bei einem Gleichstand fährt das Team mit dem jüngsten Spieler das vierte Rennen.

BEI 4 SPIELERN:

1. Rennen **2. Rennen** **3. Rennen** **4. Rennen**

- Am Ende des Spiels werden alle Zeiten addiert und die erreichte Leistung für alle Spieler gemeinsam in der nachstehenden Tabelle abgelesen:

Über 130 Sekunden:	Verloren! Vielleicht solltet ihr besser zu Fuß durch den Dschungel laufen.
130-121 Sekunden:	Das könnt ihr besser!
120-111 Sekunden:	Nicht übel. Aber auch keine Glanzleistung.
110-101 Sekunden:	Das war eine gute Leistung. Doch es gibt noch Luft nach oben.
100-91 Sekunden:	Ihr seid schon nah dran. Schafft ihr beim nächsten Mal die Meisterleistung?
Bis 90 Sekunden:	Das ist ja unglaublich. Ihr solltet bei der Formel 1 mitmachen.

STEINZEITSAMMLER

SPIELIDEE

Ihr seid Angehörige eines Steinzeitstammes. Euer Häuptling hat viele Wünsche. Mal möchte er Knochenkämme für seine Frauen, mal einen bequemen Thron, ein anderes Mal eine Steinaxt, um damit einen lästigen Nebenbuhler zu vertreiben. Zuerst sammelt ihr in der Landschaft nützliche Objekte. Danach versucht ihr damit, die vom Häuptling gewünschten Gegenstände zu erschaffen. Je mehr Sammelobjekte für einen Gegenstand benötigt werden, umso mehr steigt der Erbauer in der Gunst des Häuptlings, was sich in Form von Punkte-Chips auszahlt. Zwar spielt ihr auch hier als Teams. Aber jeder versucht, ein paar Punkte-Chips mehr für sich herauszuschlagen.

SPIELMATERIAL

MAG-O-MAG-Gerät mit Standfuß, 1 Rückwand, 2 Winkelstücke, 1 großer Führungsmagnet, 1 kleiner Laufmagnet

- 1 Spielplan „Steinzeitsammler“
- 1 Team-Tafel „Steinzeitsammler“
- 61 Punkte-Chips (40 x Wert 1, 8 x Wert 5 , 8 x Wert 10, 5 x Wert 20)
- 1 dunkelgrauer Markierungsstein
- 10 hellgraue Markierungssteine
- 4 Holzscheiben in den Spielerfarben
- 72 Sammel-Plättchen (jeweils 12 mit den Motiven Holz, Stein, Lehm, Stoßzahn, Honig, Muschel)
- 15 Gegenstandstafeln

SPIELVORBEREITUNG

- Baut das Spielgerät wie auf Seite 2 beschrieben auf. Verwendet den Spielplan „Steinzeitsammler“ mit der Seite nach vorne, die in den Ecken **keine Sterne** zeigt.
- Der **große Führungsmagnet** und der **kleine Laufmagnet** (in diesem Spiel die „Steinzeitsammler“) werden bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält eine **Holzscheibe seiner Wahl**. Das ist seine Spielfarbe.
- Die **Team-Tafel** wird entsprechend der Spielerzahl bereitgelegt: für „3 Spieler“ mit der Seite nach oben, die oben links 3 Figuren zeigt und für „4 Spieler“ mit der Seite, die 4 Figuren zeigt.
- Der **große dunkelgraue Markierungsstein** wird auf der Team-Tafel auf das oberste Feld des Abschnitts 1 gesetzt.
- Die **kleinen hellgrauen Markierungssteine** werden neben der Team-Tafel bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält Chips im Wert von **10 Punkten**. Die übrigen **Punkte-Chips** werden als Vorrat bereitgelegt.
- Die **Sammel-Plättchen** werden nach Sorten getrennt und an einer Seite des Tisches als Vorrat offen ausgelegt.
- Die **Gegenstandstafeln** werden gemischt und als **verdeckter** Stapel neben die Sammel-Plättchen gelegt.
- Ein Smartphone wird bereitgelegt und die **Countdown-Funktion** der MAG-O-MAG Timer-App ausgewählt.

SPIELABLAUF

- Das Spiel besteht **zu dritt aus 4 Abschnitten mit je 3 Sammelgängen. Zu viert besteht es aus 3 Abschnitten mit je 4 Sammelgängen.** Insgesamt werden 12 Sammelgänge durchgeführt. In jedem Sammelgang versuchen die beiden Spieler eines Teams, möglichst viele Sammelobjekte zu erhalten.
- Am Ende jedes Abschnitts (nach 3 bzw. 4 Sammelgängen) schließt sich die Bauphase an, in der die Spieler versuchen, mit ihren Sammelobjekten möglichst wertvolle, vom Häuptling gewünschte, Gegenstände zu erschaffen.
- Der Spielplan ist in 4 Viertel aufgeteilt. In jedem Viertel gibt es in der Mitte eine **Feuerstelle**. Das sind die **Startfelder**. Außerdem sind Felder mit verschiedenen **Sammelobjekten** abgebildet. Meistens ist ein Objekt nur einmal zu sehen, auf manchen Feldern gibt es ein Objekt zweimal.
- Der Markierungsstein bestimmt die beiden Spieler, die als Team jeweils einen Sammelgang bestreiten.

ABLAUF EINES SAMMELGANGS

- Die beiden Team-Spieler stellen das MAG-O-MAG-Gerät zwischen sich auf. Der Erklärer sieht die Steinzeitlandschaft, der Fahrer sieht die orangefarbige Rückseite.
- Der Erklärer bestimmt, auf welcher Feuerstelle das Team seinen Sammelgang beginnt.
- Der Erklärer platziert den kleinen Laufmagneten (mit dem roten Punkt nach außen) auf der Vorderseite auf dieser Feuerstelle und den großen Führungsmagneten (mit dem roten Punkt nach außen) an der entsprechenden Position auf der Rückseite.

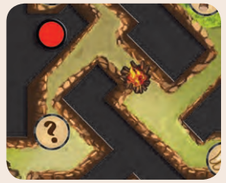
- Im Spiel zu viert bildet Spieler Gelb zusammen mit Spieler Orange das erste Team. Spieler Gelb ist der Erklärer (Handsymbol) und gibt Spieler Orange, dem Fahrer, Anweisungen für den Sammelgang. Im Spiel zu dritt ist Orange der erste Erklärer und Blau der erste Fahrer.

- Ein Spieler, der nicht an dem Sammelgang beteiligt ist, übernimmt die Rolle des **Sammelleiters**. Er sollte sich so setzen, dass er freien Blick auf die Landschaft hat. Dann nimmt er das Smartphone. Er stellt als **Countdown 45 Sekunden** ein, gibt das Startkommando „MAG-O … MAG“ und startet den Timer.

Wichtig: In eurem ersten Spiel haben alle Teams zum Kennenlernen jeweils 60 Sekunden Zeit.

- Sofort beginnt der Erklärer mit seinen Anweisungen. Dabei sollte er sowohl sprechen als auch seine Zeigefinger benutzen. Hilfreich sind Hinweise wie „hoch“, „schneller“, „schräg nach unten“, „Stopp“ usw. Vermeiden sollte der Erklärer die Richtungsanweisungen „links“ und „rechts“, da der Fahrer auf der anderen Seite des MAG-O-MAG-Geräts diese falsch verstehen würde. Mit seinen Zeigefingern sollte der Erklärer seine Anweisungen unterstützen, indem er in die genannte Richtung zeigt. Dabei sollte er seinen jeweiligen Zeigefinger über dem Spielplan halten, damit der Fahrer klare Sicht darauf hat.
- Das Team versucht nun, innerhalb der vorgegebenen Zeit so viele Sammelobjekte wie möglich zu erreichen. Dabei dürfen sie sich mit dem Laufmagneten auf dem Spielplan frei bewegen.
- Immer dann, wenn der Laufmagnet ein Feld mit 1 oder 2 Objekten berührt, setzt der Sammelleiter einen kleinen Markierungsstein auf das Feld der Team-Tafel, auf dem dieses gleiche Sammelobjekt abgebildet ist.
- Jedes Feld auf der Team-Tafel darf nur mit einem Markierungsstein belegt werden. Es bringt also nichts, mit dem Laufmagneten ein zweites Mal über ein Feld mit einem Sammelobjekt zu fahren.

AB IN DIE SCHLUCHT



- Fällt der Laufmagnet in einen Abgrund, stoppt der Sammelleiter sofort den Timer. Jeder Spieler des Teams muss als Strafe **1 Punkte-Chip im Wert 1** in den Vorrat zurücklegen.
- Nachdem der Führungsmagnet kurz abgezogen wurde und der Laufmagnet in der Auffangschale gelandet ist, wird er dieser entnommen. Anschließend platziert der Erklärer den Laufmagneten auf der Feuerstelle des Viertels, in dem der Magnet abgestürzt ist. Sollte der Laufmagnet in das Loch in der Mitte hineingestürzt sein, startet er auf der Feuerstelle, von der das Team seinen Sammelgang begonnen hat.
- Anschließend gibt der Sammelleiter erneut das Kommando „MAG-O … MAG“, lässt den Timer weiterlaufen und das Team setzt seinen Sammelgang fort.

NACH DEM SAMMELGANG

- Nach Ablauf der Zeit ruft der Sammelleiter „Stopp“. Damit ist der Sammelgang des Teams beendet.
- Nun erhalten die Team-Partner ihre Sammel-Plättchen. Wer etwas bekommt und wie viel hängt davon ab, was auf den markierten Feldern auf der Team-Tafel abgebildet ist:
  - 1 Sammelobjekt: **Nur** der Erklärer erhält 1 Plättchen mit der Abbildung des markierten Sammelobjekts.
  - 2 Sammelobjekte: Erklärer und Fahrer erhalten **jeweils** 1 Plättchen mit der Abbildung des markierten Sammelobjekts.
  - 1 Fragezeichen: **Nur** der Erklärer erhält 1 Sammel-Plättchen seiner Wahl.
  - 2 Fragezeichen: Erklärer und Fahrer erhalten **jeweils** 1 Sammel-Plättchen der eigenen Wahl.

Beispiel: *Der Erklärer erhält 1 Holz, 1 Stein, 1 Stoßzahn, 1 Objekt seiner Wahl und 1 Honig. Der Fahrer erhält 1 Holz, 1 Stein und 1 Honig.*

- Anschließend wird geprüft, ob der Fahrer **mindestens 2 Sammel-Plättchen** erhalten hat. Ist dies der Fall, ist alles in Ordnung. Sollte er aber nur 1 oder gar kein Sammel-Plättchen erhalten haben, war der Erklärer zu sehr auf seinen Vorteil bedacht. Dann darf der Fahrer dem Erklärer 1 beliebiges Sammel-Plättchen wegnehmen (auch von den Plättchen, die der Erklärer in einem vorangegangenen Sammelgang erhalten hat).
- Seine Sammel-Plättchen legt jeder Spieler **offen** vor sich aus.

Wichtig: Kein Spieler darf von einem Sammelobjekt **mehr als 3 Plättchen** sammeln. Besitzt ein Spieler z. B. schon 3 Plättchen einer Sorte und würde er ein viertes Plättchen derselben Sorte erhalten, darf er es nicht nehmen.

Nächstes Team: Dann wird der große Markierungsstein auf der Team-Tafel um eine Reihe nach unten gesetzt und somit das nächste Team dieses Abschnitts bestimmt. Im Spiel zu viert ist der Abschnitt nach 4 Sammelgängen beendet. Im Spiel zu dritt besteht ein Abschnitt aus 3 Sammelgängen.
Nachdem jedes Team einen Sammelgang gespielt hat, ist der erste Abschnitt vorbei. Jetzt findet die **Bauphase** statt.

DIE BAUPHASE

- Am Ende jedes Abschnitts folgt eine Bauphase, in der die Spieler mit ihren Sammelobjekten die vom Häuptling gewünschten, mehr oder weniger wertvollen Gegenstände erschaffen können.
- Der älteste Spieler ist der Bauleiter der ersten Bauphase. Er nimmt den Stapel mit den Gegenstandstafeln zu sich und deckt die oberste Tafel auf. Jeder Spieler darf den abgebildeten Gegenstand bauen, wenn er die dazu notwendigen Sammelobjekte besitzt.
- Als Erster entscheidet der Bauleiter, ob er den abgebildeten Gegenstand bauen möchte oder nicht. Nacheinander im Uhrzeigersinn entscheiden sich auch die Mitspieler. Hat ein Spieler einen Gegenstand gebaut, darf ihn ein nachfolgender Spieler **ebenfalls** bauen. Aber: Jeder Spieler darf den abgebildeten Gegenstand nur einmal bauen.
- Entscheidet sich ein Spieler, den Gegenstand zu bauen, legt er die geforderten Sammel-Plättchen zum Vorrat zurück und nimmt so viele Punkte-Chips, wie die Zahl oben rechts auf der Gegenstandstafel angibt.

Wichtig: Auf den meisten Gegenstandstafeln ist unten rechts „Honig“ oder eine „Muschel“ abgebildet. Diese **Bonus-Sammelobjekte** sind nicht zwingend notwendig, um einen Gegenstand zu erschaffen. Gibt ein Spieler jedoch beim Erschaffen eines Gegenstandes zusätzlich das gewünschte Bonus-Sammelobjekt ab, so bekommt er je nach Gegenstandstafel weitere 1 bis 3 Punkte-Chips.

Beispiel: *Um dieses Tor zu bauen, benötigt ihr 1 Lehm, 1 Stein und 1 Stoßzahn. Jeder Spieler, der diese drei Sammelobjekte abgibt, erhält 6 Punkte-Chips. Wer zusätzlich 1 Honig abgibt, erhält als Bonus 2 weitere Punkte-Chips.*

- Hatten alle Spieler Gelegenheit, den abgebildeten Gegenstand zu bauen oder sich gegen das Bauen entschieden (eventuell in der Hoffnung, die Sammel-Plättchen später für einen wertvolleren Gegenstand einsetzen zu können), deckt der Bauleiter die nächste Gegenstandstafel auf. Wieder haben alle Spieler, beginnend mit dem Bauleiter, reihum die Wahl, diesen Gegenstand zu bauen oder nicht usw.
- Nachdem die **7. Gegenstandstafel** aufgedeckt und abgehandelt wurde, ist die **Bauphase beendet**.
- Alle 15 Gegenstandstafeln werden gemischt und wieder verdeckt bereitgelegt.
- Von seinen **übrig gebliebenen Sammel-Plättchen** darf jeder Spieler **nur eine bestimmte Anzahl** für die nächste Bauphase **aufbewahren**. Dazu zählt jeder seine Punkte-Chips:
  - Spieler mit den **meisten Punkten** dürfen **1** Sammel-Plättchen behalten.
  - Spieler mit den **zweitmeisten Punkten** dürfen **2** Sammel-Plättchen behalten.
  - Spieler mit den **drittmeisten Punkten** dürfen **3** Sammel-Plättchen behalten.
  - Spieler mit den **viertmeisten Punkten** dürfen **4** Sammel-Plättchen behalten.

  Besitzt ein Spieler mehr Sammel-Plättchen als erlaubt, muss er überzählige Plättchen seiner Wahl in den Vorrat zurücklegen.
- Anschließend wird der nächste Abschnitt gespielt.
- In der zweiten Bauphase ist der zweitälteste Spieler Bauleiter und in der dritten der drittälteste Spieler. Im Spiel zu dritt ist in der vierten Bauphase dann wieder der älteste Spieler Bauleiter.

SPIELENDE

Nach der Bauphase des letzten Abschnitts zählt jeder Spieler seine Punkte-Chips. Es gewinnt, wer die meisten Punkte-Chips hat. Bei einem Gleichstand gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige, der die meisten Sammel-Plättchen übrig hat. Sollte es dann immer noch einen Gleichstand geben, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

KOOPERATIVE VARIANTE FÜR 3–4 SPIELER

- Für diese Variante wird die **Stoppuhr-Funktion** der MAG-O-MAG Timer-App benötigt.
- Die Spieler führen nacheinander 12 Sammelgänge durch – wie auf der Team-Tafel angegeben.
- Vor dem Spiel sucht ihr von jedem Sammelobjekt 2 Plättchen heraus. Diese 12 Plättchen werden verdeckt gemischt und bereitgelegt. Die übrigen Sammel-Plättchen und die Gegenstandstafeln werden nicht benötigt. Zu Beginn erhalten die Spieler keine Punkte-Chips.
- **Vor** jedem Sammelgang deckt ihr so viele Plättchen nacheinander auf, bis ihr **4 Felder mit Sammelobjekten auf dem Spielplan bestimmt** habt. Deckt ihr ein Plättchen einer Sorte auf, das ihr zuvor schon aufgedeckt habt, habt ihr ein Feld bestimmt, das 2 gleiche Sammelobjekte zeigt.

Beispiel: *Ihr deckt 1 Holz-Plättchen auf, dann 1 Muschel-Plättchen und danach 1 Lehm-Plättchen. Bisher habt ihr so 3 Felder bestimmt. Nun deckt ihr ein zweites Holz-Plättchen auf. Immer noch sind nur 3 Felder bestimmt: Die beiden Felder mit je 1 Muschel und 1 Lehm sowie nun statt des Feldes mit 1 Holz-Symbol das Feld, das 2 Holz-Symbole zeigt. Als nächstes deckt ihr 1 Stoßzahn-Plättchen auf und habt nun auch das 4. Feld bestimmt.*

- Diese 4 Felder mit den abgebildeten Sammelobjekten müsst ihr in eurem Sammelgang alle erreichen.
- Platziert nun auf den 4 Feldern der Team-Tafel, die den ermittelten Feldern des Spielplans entsprechen, je einen Markierungsstein. In unserem Beispiel sind das das Feld mit 1 Lehm, das Feld mit 1 Muschel, das Feld mit 1 Stoßzahn und das Feld mit 2 Holz.
- Immer wenn ihr mit dem Laufmagneten auf dem Spielplan ein Feld erreicht, das auf der Team-Tafel markiert wurde, entfernt der Sammelleiter den zugehörigen Markierungsstein.

Hinweis: *Fragezeichenfelder bringen euch in dieser Variante keine Objekte.*

- Jetzt entscheidet ihr euch noch für eine der vier Feuerstellen als Startfeld und startet den Timer.

Wichtig: Sollte der **Laufmagnet abstürzen**, ist der Sammelgang **sofort beendet**.

- Nach jedem Sammelgang erhalten alle Spieler gemeinsam Punkte-Chips, je nachdem wie lange das Team gebraucht hat, um alle 4 Sammelobjekte zu sammeln. Es gelten diese Zeiten:

Bis 30 Sekunden	= 3 Punkte-Chips
31 bis 45 Sekunden	= 2 Punkte-Chips
46 bis 60 Sekunden	= 1 Punkte-Chip
Über 60 Sekunden oder Absturz	= 0 Punkte-Chips

- Am Ende des Spiels werden alle gewonnenen Punkte-Chips addiert und die erreichte Leistung für alle Spieler gemeinsam in der Tabelle abgelesen:

0-6 Punkte:	Verloren! So hättet ihr in der Steinzeit wohl nicht überlebt.
7-13 Punkte:	Das könnt ihr besser!
14-19 Punkte:	Nicht übel. Aber auch keine Glanzleistung.
20-25 Punkte:	Das war eine gute Leistung. Doch es gibt noch Luft nach oben.
26-30 Punkte:	Ihr seid schon nah dran. Schafft ihr beim nächsten Mal die Meisterleistung?
Über 30 Punkte:	Ihr seid unglaublich. Kann man euch für eine Zeitreise anheuern?

KOOPERATIVE VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Es wird die Team-Tafel für 4 Spieler verwendet. Die Spielerfarben auf der Tafel werden nicht beachtet. Wichtig sind nur die Felder mit den Sammelobjekten. Abwechselnd seid ihr Erklärer und Fahrer. Der Erklärer übernimmt auch die Funktion des Sammelleiters und überwacht die gefahrene Zeit. Es gelten alle Regeln des kooperativen Spiels für 3-4 Spieler. Allerdings werden nur 6 Sammelgänge durchgeführt. Am Ende verdoppelt ihr die Anzahl eurer Punkte, bevor ihr in der Tabelle nachschaut.

Die Autoren

Klaus Teuber, Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg Catan.

Benjamin Teuber, Jahrgang 1984, lebt in Frankfurt. Aufgewachsen als Sohn eines Spieleentwicklers, hat er Brettspiele gespielt, seit er Karten in der Hand halten konnte. Nach dem Psychologie- und Betriebswirtschaftsstudium war er für verschiedene Firmen tätig, bevor es ihn 2010 in die Spielebranche zog.

Nach ihrem turbulenten Steuerraubspiel „Tumult Royal“ und ihrem originellen Knet-, Schätz- und Ratespiel „Schmuggler“ legen Vater und Sohn mit dem vielseitigen Magnetspielsystem MAG-O-MAG ihre dritte Zusammenarbeit vor.

Redaktion: Wolfgang Lüdtke
Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber
Begleitung bei der Entwicklung: Claudia Teuber, Guido Teuber, Arnd Beenen
Illustration und Grafik: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.
Ein besonderer Dank geht an Ina Broß, Martina Blewonska, Peter Gustav Bartschat, Wilhelmine Konrad, Elke Konrad, Stefan Kobarschik, Kerstin Kölln, Detlef Kölln, Dominik Sarma, Martine Frimpong, Leif Teuber, Liam Teuber, Paul Best, Julia Deelmann, Annette Stanger, Jeremias Ricker, Kirsten Lüdtke und die Teilnehmer der Spieletreffs in Bödefeld, Bergneustadt und Duisburg.

Lizenz: Catan GmbH © 2017 (catan.de/teubergames.de)

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr. 692759

Alle Rechte vorbehalten