

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MAGNETIC CHALLENGE

El jeu de société, magnétique, d'adresse et de stratégie, révolutionnaire: on peut jouer à 2 ou à 4

Il suffit de quelques minutes pour comprendre les règles et les apprendre aux copains: amusant, passionnant et éducatif, Magnetic Challenge associe au jeu et au divertissement des qualités également pédagogiques, très utiles. Il développe le raisonnement logique et la capacité de réflexion: jouer à Magnetic Challenge signifie en effet mettre au point des stratégies, au fur et à mesure de plus en plus complexes, dans le but de gagner et/ou de gêner l'adversaire dans son parcours vers l'objectif.

Gagner ne veut pas dire anéantir l'adversaire: avec Magnetic Challenge, ce n'est pas la chance ou la vitesse d'exécution qui entrent en jeu; celui qui gagne, c'est toujours le meilleur et le plus adroit dans la recherche de la meilleure stratégie possible.

Magnetic Challenge convient à tous les âges: de grands défis vous attendent si vous vous réunissez autour d'une table! Ce sera un véritable plaisir que de sentir la force magnétique circuler entre vos doigts, l'attraction suggestive exercée lorsqu'on passe d'un coup à l'autre, en essayant de se rapprocher de l'objectif.

La connaissance de Geomag, de ses règles et des secrets de sa force magnétique vous aident beaucoup pour atteindre les meilleurs résultats possibles avec Magnetic Challenge: vous le découvrirez en lisant cette notice mode d'emploi vous initiant au Monde de Geomag.

Magnetic Challenge est aussi un jeu pour socialiser, un agréable passe-temps pour être ensemble entre amis, tout en stimulant votre créativité, votre raisonnement logique et vos capacités manuelles.

Contenu

La boîte contient les composants Geomag suivants: un Géotogone avec 52 cases, 28 barres de 2 différentes couleurs et 16 boules Geomag à utiliser pour composer les Snakes et les barres Joker des joueurs .

Nous vous conseillons de garder la boîte pour y ranger à nouveau tous les composants.

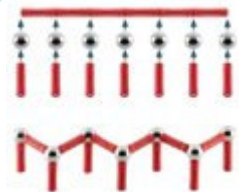
Règles

On peut jouer à 2 Strategy (un contre un) ou à quatre Labyrinth (2 contre 2).

Strategy (2 Joueurs)

Préparation au jeu: chacun des 2 joueurs prépare son Snake.

Qu'est-ce qu'un Snake? C'est une structure constituée de 13 barres et de 7 boules. Il existe plusieurs façons de le construire (ceux qui jouent avec Geomag le savent bien): la plus simple est de le construire en partant d'une rangée de 8 barres réunies, comme indique sur la figure.

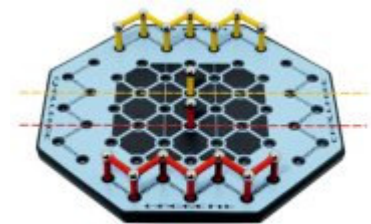


But du Jeu

Faire bouger le Snake de sa position de départ jusqu'à ce qu'il occupe la position opposée.

Le gagnant est celui qui réussit à replacer son Snake sur la ligne de départ opposée à celle de l'adversaire.

Attention: Si l'autre joueur qui a commencé en deuxième arrive à destination au tour suivant celui de son adversaire, la partie est considérée à égalité.



Position de Départ

Les joueurs mettent en place leur Snake sur les deux côtés opposés du Géotogone.

Les Mouvements

Les joueurs choisissent une couleur. On décide qui partira en premier (le joueur qui commence le premier de toute manière n'est pas avantaé). Pour garder en mémoire qui a débuté en premier, celui qui commence peut enlever la boule de son Joker.

A chaque coup, le Snake doit toujours rester tout entier: toutes les barres qui le composent doivent être assemblées ou verticalement sur les cases ou sur deux boules. Si, en faisant un mouvement d'une case à l'autre, on a des barres verticales non parfaitement perpendiculaires au Géotogone (comme sur la figure) le mouvement n'est pas valable.

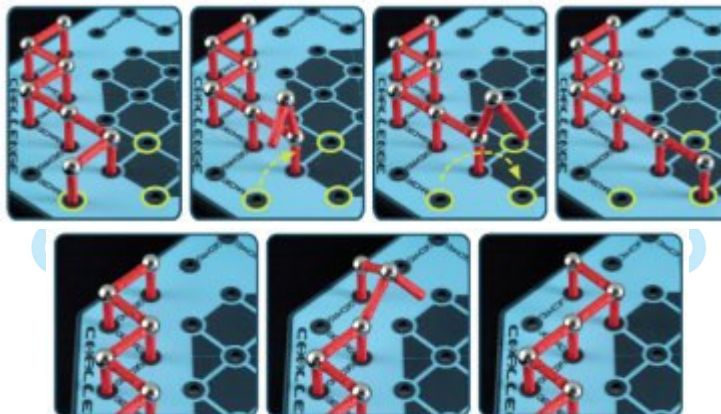


Chaque joueur, lorsque c'est à lui de jouer, fait un mouvement. Au début, on peut choisir entre les mouvements suivants :

- Un seul mouvement de premier niveau
- Deux mouvements seulement, de deuxième niveau

Mouvement de Premier Niveau

On considère de premier niveau toutes les actions qui font qu'une barre verticale du Snake occupe une autre case du Géotogone sans désassembler le Snake. Le premier niveau est formé par les barres touchant le Géotogone.



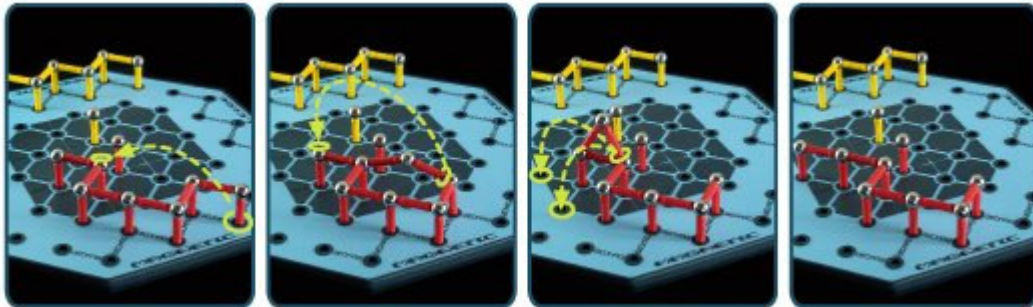
Mouvement de Deuxième Niveau

On considère de deuxième niveau toutes les actions qui font qu'une barre verticale s'unisse à une boule, et donc marche sur le dos du Snake. On peut amener au deuxième niveau uniquement une barre verticale et celle qui est juste à côté.

Il peut y avoir seulement deux barres et une boule au deuxième niveau.

Il est interdit:

- 1) d'effectuer des mouvements de premier niveau avec la barre verticale sur le dos de laquelle a été placée une barre au deuxième niveau.
- 2) si, au cours d'une séquence de mouvements de deuxième niveau, la barre qui se déplace descend sur le Géotogone (et donc au premier niveau), la séquence des mouvements autorisés est interrompue et le joueur doit laisser jouer son adversaire.



Le Joker : En Quoi Consiste-t-il et à Quoi Sert-il?

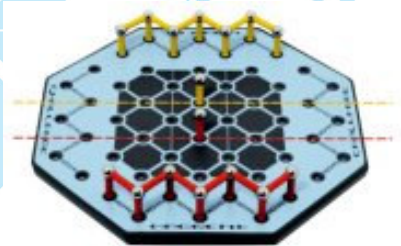
C'est une seule pièce composée d'une barre et d'une boule. A quoi sert le Joker ? Grâce au Joker, il est possible d'entraver le parcours de l'adversaire et/ou de l'utiliser de façon tactique pour préparer au mieux votre parcours vers la victoire.

Attention: le Joker ne peut jamais être uni au Snake.

Lorsque l'une des barres verticales du Snake atteint la ligne sur laquelle est placé votre Joker. Le joueur, à partir du tour suivant, pourra choisir un des trois mouvements suivants:

- Bouger le joker une seule fois
- Un mouvement de premier niveau
- Trois mouvements de deuxième niveau

Les Mouvements du Joker : on peut bouger le Joker dans n'importe quelle case de libre dans la zone du carré marqué par une diverse couleur foncée.



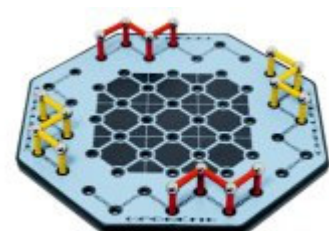
Suggestions

Gagner demande de l'astuce et de la stratégie. Il faut étudier, coup par coup, le bon mouvement et choisir si on veut se déplacer en direction du but et/ou gêner l'adversaire. Il est important d'arriver en premier à la ligne du Joker afin d'augmenter ainsi le nombre de mouvements à votre disposition.

Labyrinth (4 Joueurs)

Magnetic Challenge pour 4 joueurs s'effectue avec des parties où l'on joue 2 contre 2.

Dans ce cas, chaque joueur reçoit chacun 7 barres et avec ces dernières chaque participant doit construire son Snake. Chaque couple se placera sur les deux côtés opposés de l'échiquier, comme le montre la figure.



On jouera à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans les parties à 4, la fonction du Joker est abolie. Il ne reste que les mouvements de 1er et 2è niveau.

A l'exception de cette fonction, toutes les autres règles restent inchangées.

Dans ce cas aussi la stratégie que chaque couple de joueurs réussit à mettre au point est très importante: en effet, le couple gagnant sera celui qui réussira le premier à effectuer le parcours en replaçant ses Snakes dans la position opposée à celle de départ, c'est-à-dire sur la base d'où est parti son compagnon de jeu.

Attention: si vous jouez à 2 couples, le fait d'essayer d'atteindre l'objectif par le chemin le plus court, c'est-à-dire passer avec son Snake par le centre du Géoctogone, est souvent un motif de blocage. Il est sans doute préférable qu'au moins un des joueurs du couple cherche à contourner l'obstacle en essayant de passer derrière un de ses adversaires.

Fin de la Partie

On peut aussi décider des points de pénalité (par ex. 10): en partant de zéro, celui qui dépassera les 10 points aura perdu. Le calcul des points se fait en prenant note et en additionnant, au terme de chaque partie, le nombre de mouvements nécessaires au joueur qui a perdu pour atteindre le but à son tour.

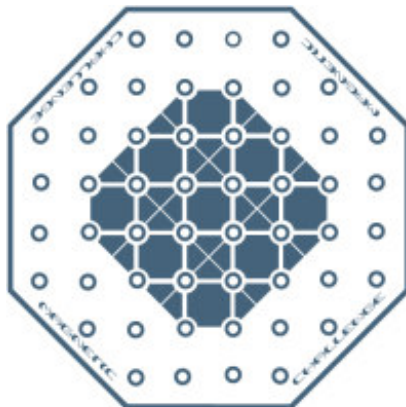
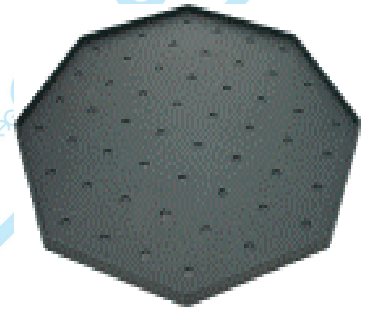
C'est pas fini!

Vous pourrez construire les modèles les plus fantaisistes même avec seulement les barres et les boules contenues dans cette boîte.



Le Géoctogone constitue – grâce à son âme en métal – une base d'appui extraordinaire et très solide pour réaliser les constructions les plus variées avec les pièces du Geomag.

Renversez le Géoctogone et découvrez une nouvelle base: inventez vous-même de nouvelles règles et de nouvelles possibilités de jeu! De grandes nouveautés vous attendent dans le Geomag Magnetic World!



1



28



16