

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



Polarity™



TEMPLE GAMES®
INCORPORATED



Français

Polarity est un jeu vivant et fascinant qui met à l'épreuve les ressources mentales et physiques des joueurs. Conçu pour deux joueurs (ou deux équipes), il est basé sur le principe magnétique selon lequel les pôles opposés s'attirent tandis que les pôles de même nature se repoussent. Il faudra à tout moment garder à l'esprit les champs magnétiques créés par les disques aimantés dans la surface de circulaire.

Matériel de jeu

- une surface de jeu en tissu avec une surface de jeu circulaire ;
- 52 disques aimantés avec une face noire et une face blanche ;
- un disque rouge aimanté à placer au centre de l'aire de jeu ;
- un sac de transport ;
- la règle du jeu dans quatre langues.

Note : Polarity contient des aimants. Ne mettez pas ces aimants en contact avec des objets qui peuvent être endommagés par les champs magnétiques.

But du jeu

Placer tous ses disques aimantés dans la surface de jeu et obtenir le plus de piles de pions de sa couleur en provoquant des fautes de l'adversaire.

Mise en place

- Dérouler le tapis de jeu sur une surface plane et stable. Éviter les surfaces qui ont du métal à proximité.
- Diviser en deux piles égales les 52 disques noirs et blancs. Chaque joueur reçoit une pile de 26 disques constituant sa Réserve.
- Un joueur tire à pile ou face avec le disque rouge pendant que l'autre annonce Nord (-) ou Sud (.), pour déterminer la Polarité Fondamentale de l'aire de jeu et la couleur de chaque joueur. Celui qui a parié sur la bonne face choisit la polarité (noir ou blanc) de ses disques.
- Le disque rouge est ensuite placé au centre du tapis de jeu sans être retourné.
- Le joueur avec les disques blancs joue en premier. Il place cinq disques de sa réserve à plat n'importe où dans les limites de la surface de jeu (la meilleure stratégie est de placer les disques initiaux éloignés les uns des autres). L'adversaire place ensuite ses cinq disques initiaux noirs à plat sur la surface de jeu. Ces pions sont appelés des Bases. Après ce premier tour de placement, les joueurs ne pourront plus placer sciemment de nouveau disque de leur réserve à plat.

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent un nouveau disque de leur réserve à tour de rôle dans la surface de jeu, jamais en dehors. Le disque que pose un joueur est appelé le *disque actif*. Il

doit toujours être posé en équilibre avec la surface de sa couleur vers le haut (voir fig.1). On ne peut pas poser le disque actif à plat sur la surface de jeu. On peut s'y reprendre au besoin à plusieurs fois avant de le faire tenir en équilibre.

Il est possible de faire tenir en équilibre le disque actif de plusieurs façons :

- contre une Base à sa couleur (un disque à plat) : c'est le plus simple ;
- contre une pile de deux disques ou plus à sa couleur ;
- contre un disque de sa couleur déjà incliné. Ce dernier cas est presque impossible à réaliser et est connu sous le nom de "Coup Gordon".

Deux cas peuvent alors se produire :

1. le joueur pose avec succès son disque en équilibre. C'est alors au joueur suivant de poser un disque de sa couleur. Est considéré comme une pose avec succès le fait de poser en équilibre un disque de sa couleur dans la surface de jeu sans effectuer une des fautes décrites ci-dessous ;
2. le joueur en essayant de poser ou en posant un disque en équilibre crée une faute. Son tour s'arrête alors immédiatement et l'on résout la faute.

Description des fautes :

- a. un disque vient se coller au disque actif encore en main ;
- b. le disque interagit avec un autre disque en équilibre au point de faire chuter ce dernier, sans provoquer de contact tiers ;
- c. le champ magnétique du disque provoque le contact entre plusieurs disques et/ou piles de disques déjà en place sur le plateau ;
- d. un ou plusieurs disques sortent de l'aire de jeu.

Résolution des fautes :

a. *Un disque vient se coller au disque actif encore en main (voir fig.2)*

Si le joueur en cours approche le disque actif trop près d'un ou plusieurs disques déjà en jeu (en équilibre ou non), l'attraction magnétique peut soulever ce ou ces derniers et le ou les coller au disque actif. Dans ce cas, les disques collés retournent dans sa réserve et le tour du joueur prend fin.

b. *Le disque interagit avec un autre disque en équilibre au point de faire chuter ce dernier, sans provoquer de contact tiers*

- si en tentant de mettre à l'équilibre le disque actif, ou même à n'importe quel moment de son tour de jeu (en soufflant, par maladresse, à cause du chat, etc.), un joueur fait tomber un disque déjà en équilibre sans qu'il n'entre en contact avec un autre, le disque actif est replacé dans sa réserve et son tour prend fin immédiatement (voir fig.3) ;



- le disque actif peut faire retourner un disque adverse. Dans ce cas, le disque actif retourne dans sa réserve, puis l'adversaire doit ramasser le disque retourné, remettre sa propre couleur face visible, puis le reposer à plat n'importe où sur la surface de jeu. Il doit ensuite poser un disque de sa réserve (voir fig.4).

c. Le champ magnétique du disque provoque le contact entre plusieurs disques et/ou piles de disques déjà sur le plateau

Quel que soit le nombre de disques en contact, la conséquence principale est la même : si le disque actif n'est ni en équilibre, ni en contact avec un autre disque, il retourne dans la réserve du joueur en cours. Les disques peuvent entrer en contact sur l'aire de jeu de trois façons distinctes.

- en formant une Pile : un empilement vertical de deux disques ou plus - voir fig.5 ;
- en se faisant la Bise : deux disques (à plat ou en équilibre) se touchant par leurs côtés uniquement - voir fig.6 ;
- par mélange de Piles et Bises : trois disques ou plus se touchant selon une combinaison quelconque des deux situations précédentes (Pile-Pile, Bise-Bise, ou Pile-Bise) - voir fig.7.

Dans ces cas, le joueur donne l'opportunité à son adversaire de marquer des points en gagnant des piles : c'est ce qu'on appelle une *Conversion* (il convertit des disques à sa couleur).

L'*adversaire* doit ensuite convertir les disques en retirant de la surface de jeu, d'un geste sec afin d'éviter toute autre perturbation, tous les disques en contact (en pile et/ou par bise) pour les assembler en une seule et même pile (voir fig.8). Il replace ensuite cette pile, avec sa propre couleur vers le haut, n'importe où sur la surface de jeu (voir fig.9).

Note :

Si en retirant une pile du tapis, ou au contraire en la plaçant, un nouveau contact ou une nouvelle chute de disques en équilibre sont provoqués, on applique la même règle : la pile ayant causé le second contact (ou la chute) retourne dans la réserve du joueur fautif (voir fig.10), et c'est à son adversaire de convertir les disques en contact avant de jouer un nouveau disque (voir fig.11).

d. Un ou plusieurs disques sortent de l'aire de jeu

Si un ou plusieurs disques (en piles ou non) sont entièrement poussés ou attirés en dehors des limites de la surface de jeu, ils retournent dans la réserve du joueur fautif et le tour de ce dernier s'achève (voir fig.12).

Fin du jeu

Une partie peut s'achever de quatre façons :

- si un joueur provoque un contact entre un disque (que ce soit le disque actif, un disque en équilibre,

une base, ou même une pile) et le disque rouge au centre de la surface de jeu : il perd alors instantanément ;

- si un joueur déplace le pion rouge en dehors du rond central, il perd immédiatement ;
- si, à n'importe quel moment de la partie, toutes les bases et piles de disques dans la surface de jeu sont de la couleur d'un seul joueur, ce dernier gagne automatiquement.
- dès qu'un joueur joue le dernier disque de sa réserve. Si cet ultime coup provoque une faute, l'adversaire doit effectuer normalement la conversion, mais ne plus jouer après cela, même s'il la réussit.

Le gagnant est le joueur ayant le plus de points.

Le décompte des points se fait de la manière suivante :

- les bases ne rapportent aucun point ;
- chaque disque d'une pile d'au moins deux disques à sa couleur rapporte 1 point ;
- chaque joueur fait le total de tous les aimants des piles de sa propre couleur, auquel il soustrait les disques encore présent dans sa réserve.

Cas particuliers et précisions

Le tour de jeu d'un joueur prend fin lorsque son adversaire commence le sien en franchissant le cercle qui délimite l'aire de jeu.

• *Conversions multiples*

Lorsqu'un joueur se retrouve en position de convertir deux ensembles distincts de disques en contact, il doit les réussir séparément, dans l'ordre de son choix, avant de jouer son tour de jeu normalement.

S'il échoue à l'une de ces conversions, tous les disques non convertis restent en place. La main passe à l'adversaire, qui doit à son tour effectuer toutes les conversions restantes avant de jouer.

• *Tactique*

Faire des fautes peut s'avérer être très intéressant tactiquement. Deux exemples :

- convertir un de ses disques en équilibre à plat est une faute, mais cela peut toutefois se révéler utile, puisqu'un nouveau disque à plat est alors disponible et peut ainsi servir de nouvelle Base ;
- forcer un de ses disques en équilibre à entrer en contact avec une fondation adverse qui a un disque en appui est très difficile mais très efficace. En effet, quand l'adversaire essaiera de capturer les disques, il fera alors tomber son disque en appui. Les disques capturés retourneront alors dans sa réserve et son tour prendra fin ;
- on a le droit de déplacer avec le disque actif (mais c'est difficile) des bases déjà en place, mais uniquement les siennes.



English

Polarity is a fascinating action game which challenges players' mental and physical resources. It is based on the magnetic principle that "opposite poles" attract and like poles" repel. Designed to be played by two players, or two teams of players, you must be ever mindful of the magnetic fields created as you place your Discs on the circular playing field.

Your Polarity games includes:

- A Canvas Board Game mat, with a circle surface play area.
- 52 black and white magnetic player Discs
- 1 red disc to place in the centre of the board game
- 1 Durable Carry Bag to store and take Polarity everywhere you go!
- The Game Rules in four languages.

Note: Polarity contains magnets. Please be aware of this when playing, and do not allow the magnets to come in contact with anything that could be damaged by magnetic fields. Like your computer!

Goal of the game

Put all of your magnets on the board game winning as many points as you can with careful Disc placement. With your Disc placement you try making it difficult for your opponent to place their Discs; this allows you to capture Discs and form Towers.

At the beginning

- Put the board game on a flat and level surface. Avoid surfaces with metal objects near by.
- Each player receives 26 Discs in their "reserve".
- The Red Magnet is tossed like a coin to determine the Fundamental Polarity of the playing field, either North (-) or South (.). One player calls the toss. The player who wins the toss chooses the polarity (COLOUR) of his discs (BLACK or WHITE). Each player must make all moves with his own colour (BLACK or WHITE) in a face-up position.
- The red Disk is placed in the centre of the field.
- WHITE plays first. He places five Discs flat, laying them anywhere on the field within the circular boundary. (The best strategy is to place these initial Discs far apart from each other.) BLACK then also places an initial five discs flat on the field of play. These Discs are called the Base Discs. After this initial placement round, players can never again merely place an unplayed Disc flat on the field.

How to play

Players play a new Disc of their reserve, never outside of the circle; they alternate each time it's their turn. The Discs they place are called "Action Discs". This Action

Disc must be placed with a face up position, colour of the Disc of the player above (Fig.1). It's forbidden to put the Disc flat on the field. You can try to put it face up as many times as you want.

It's possible to put the Disc face up in the following ways:

- Against a Base Disc of its own color; it's the easiest way.
- Against a column of two Discs or more of its own color.
- Against a face up Disc of its own color. It's a very hard shot, called "a Gordon Shot".

When you place an Action Disc two possibilities can happen:

1. The player places their Disc face up with success. It's the turn of the next player. Place a Disc with success means put the Action Disc of your colour face up on the field without creating a fault (described below).
2. The player trying to place his Action Disc makes a fault. His turn is then finished immediately and we solve the fault.

Fault descriptions:

- a. A Disc or many Discs on the field can attach to your Action Disc; you still have your hand.
- b. The Action Disc causes the face up Disc to fall, without any contact with other Discs.
- c. The Action Disc causes the contact of many Discs and/or columns onto the field.
- d. One or more Discs go out of the circle.

What causes faults?

a. A Disc or many Discs on the field come to attach to your Action Disc still in your hand (Fig.2).

If the player approaches his Action Disc too close to the other Discs on the field (face up or not) the magnetic attraction causes the Disc to stand up on the field and attach (with a snap!) To the Action Disc. In this case, all the discs attached go back to the reserve and the turn of the player is over.

b. The Action Disc causes the fall of a face up Disc, without any contact with other Discs.

- When a player try's to place an Action Disc face up or at any time during their turn (For example, a Cat jumps over the playmat... etc.), causes a Disc to fall face forward that is already on the field without any contact with another Disc; the Action Disc comes back to the Reserve and your turn finishes immediately (Fig.3).
- The Action Disc can return an opponent's Disc. In this case, the Action Disc goes back to the Reserve; then



the opponent must pick the Disc returned, change this Disc to his colour and put it flat anywhere on the field (Fig.4). Now the opponent play his turn as usual placing a Disc from his Reserve on the field.

c. *The Action Disc causes the contact of many Discs and/or columns onto the field.*

Whatever the number of discs in contact, the result is the same: if the Action Disc is not facing up and is in contact with another Disc, it has to go back to the Reserve.

Discs can be in contact on the field, three different ways:

- *Becoming a column:* a vertical stack of two Discs or more (Fig.5)
- *Kissing:* two Discs (flat or face up) touching at their side only (Fig.6)
- *Mixing of stacks and kisses:* three Discs or more touching according to a combination of the two first examples (stack-stack, kiss-kiss or stack-kiss) (Fig.7).

In these cases, the player gives to the opponent the opportunity to get points winning stacks: we call it a *Conversion* (you convert the discs to your colour).

After the fault is complete the *opponent* must convert the Discs that are coming from the field and in contact with all the Discs (a stack or/and a kiss) and gather them in a stack (Fig.8). You must then place this stack, with your colour above, wherever you want on the field (Fig.9). Then you play your turn as usual placing a Disc from your Reserve on the field.

Note:

If in trying to convert a stack, the opponent makes a fault, you must apply the same rule: the stack in hand that had caused the fault goes back to the Reserve to the guilty player, and the other player must convert the Discs in contact if there are some (Fig.11), before playing a new Disc from his Reserve (Fig.10).

d. *One or more Discs go out of the circle (Fig.12)*

If one or more Discs are completely pushed or attracted outside the boundary of the circle, they go back to the guilty player.

End of the game

The game comes to an end four different ways:

- If a player causes the contact between any Discs and the Red Disc in the centre of the field. You lose the game immediately.
- If a player causes the Red Disc to move out of the central circle. You lose the game immediately.
- If all the basic and stacks are in one colour. The

owner of this colour wins.

- When a player places his last Disc from his Reserve on the field. If this last placement is a fault, the opponent does the conversion and the game ends.

The winner is the one who has the most points. To calculate the points:

- The Basic Discs score no points.
- Each Disc in a stack with a minimum two Discs high; score one point for each Disc.
- When the total is done, the player who has remaining Discs in his Reserve must subtract one point per Disc from their Reserve.

Special notes

The player's turn ends when the opponent begins their going through the circle that demarcated the field.

- *Numerous conversions*

When a player converts many Discs in contact, it can be your choice to choose the order and do all the conversions before playing a Disc from your Reserve. If a fault occurs during one conversion, all the Discs that are not converted remain. The other player must now do all the conversions remaining before playing a Disc from their Reserve.

- *Tactical*

To cause a fault on purpose can be a good tactical shot:

- To convert one of your Disc face up flat is a fault, but it can be to your advantage because this new disc flat now becomes as a new basic Disc.
- To cause one of your Discs face up to go in contact with an opponent's stack with a face up Disc can be a very effective move. Indeed, when the opponent tries to convert these Discs, they will make their face up Disc fall. Therefore, the Discs in their hand will go back to their Reserve and their turn ends.
- You can move your Base Discs only with your Action Disc, can be difficult to do, however.

Polarity ist ein faszinierendes, aktionsgeladenes Spiel, das sowohl Fingerspitzengefühl als auch Taktik erfordert. Es basiert auf dem Magnetprinzip, d. h. "gegensätzliche Pole" ziehe sich an, "gleiche Pole" stoßen sich ab. Für zwei Spieler oder zwei Teams von Spielern gedacht, müssen diese immer auf die Magnetfelder achten, wenn sie ihre Scheiben auf das runde Spielfeld setzen.

Was Polarity so einzigartig macht sind die so genannten Flieger, das sind die Scheiben, die so an andere Scheiben angelehnt sind, dass sie auf dem Magnetkissen einer anderen Scheibe zu schweben scheinen.

Das Spiel enthält:

- Einen Spielplan aus Stoff mit runder Spielfläche.
- 52 schwarze und weiße magnetische Spielscheiben
- 1 rote Scheibe, die in die Mitte der Spielfläche gesetzt wird
- 1 strapazierfähigen Beutel, um das Spiel aufzubewahren und überall hin mitnehmen zu können!
- Spielregeln in vier Sprachen

Hinweis: Polarity enthält Magnete, daran sollte man immer denken und darauf achten, daß diese nicht in die Nähe von Gegenständen kommen, die durch Magnetfelder Schaden nehmen können, wie z. B. Computer!

Spielziel

Die Spieler versuchen, alle ihre Magnete auf den Spielplan zu bringen und dabei so viele Punkte wie möglich zu gewinnen. Durch sorgfältige Platzierung ihrer Scheiben machen die Spieler es dem jeweils anderen schwer, seine Scheiben vorteilhaft einzusetzen und können versuchen, diese zu erobern und Türme zu bilden.

Vorbereitung

- Das Spieltuch wird auf eine ebene Oberfläche gelegt, metallische Gegenstände dürfen nicht in der Nähe sein.
- Beide Spieler erhalten 26 Scheiben, das ist ihre "Reserve".
- Ein Spieler wirft den roten Magneten wie eine Münze in die Luft, während der andere dabei schnell eine Seite wählt, Strich (–) oder Punkt (·). Der Spieler, der die Wahl gewinnt, nachdem der Magnet gefallen ist, wählt die Polarität (= FARBE) seiner Scheiben (SCHWARZ oder WEIß). Jeder Spieler muß alle seine Spielzüge mit seiner Farbe nach oben zeigend ausführen.
- Der rote Magnet wird mit der Seite nach oben in die Spielfeldmitte gelegt, die nach dem Wurf oben lag.
- WEIß beginnt das Spiel. Der Spieler legt 5 Scheiben flach auf den Plan irgendwo innerhalb des Kreises. Die Scheiben dürfen weder einander noch den roten Magneten berühren. (Die beste Strategie ist, diese ersten Scheiben möglichst weit voneinander zu platzieren.) Dann verfährt SCHWARZ ebenso, auch seine Scheiben dürfen keine anderen berühren. Diese nun auf dem Spielplan liegenden 10 Scheiben werden "Grundscheiben" genannt. Nach dieser Anfangsplatzierung können die Spieler im weiteren Spielverlauf keine Scheiben mehr direkt auf den Spielplan setzen.

Der Spielablauf

Beginnend mit WEIß und dann immer abwechselnd setzen die Spieler je eine Scheibe von ihrer Reserve ein, immer nur innerhalb des Kreises. Diese Scheiben werden "Aktionsscheiberl" genannt. Jede Aktionsscheibe muß so

eingesetzt werden, daß die eigene Farbe des Spielers nach oben zeigt und sie kann nur über eine eigene Scheibe gesetzt werden. Es ist verboten, die Scheibe direkt auf den Spielplan zu legen. Vielmehr versuchen die Spieler, ihre Scheibe so einzusetzen, daß sie auf dem Magnetkissen einer anderen eigenen Scheibe schwebt (Fig.1). Diese Scheiben heißen dann "Flieger". Jeder Spieler hat so viel Zeit, wie er möchte, um seine Aktionsscheibe einzusetzen, und darf auch mehrere Versuche unternehmen, um seine Scheibe auf einer anderen schweben zu lassen. Falls die Scheibe bei dem Versuch flach auf den Spielplan fällt, nimmt er sie einfach auf und unternimmt einen neuen Versuch. Falls dabei jedoch andere Scheiben in irgendeiner Weise reagieren - z. B. können zwei Scheiben zusammenschnappen oder ein Flieger kann herunterfallen - endet der Spielzug sofort.

Die Scheiben können auf verschiedene Weisen eingesetzt werden:

- Über eine eigene Grundscheibe, das ist die leichteste Weise (Flieger) (einfach)
- Über einen eigenen Turm aus zwei oder mehr Scheiben bestehend (anspruchsvoll).
- Über einen über einer Grundscheibe oder einem Turm schwebenden Flieger (sehr schwierig).

Flieger

Flieger nutzen das Magnetfeld einer Grundscheibe (und später im Spiel eines Turms) um in der Luft zu schweben. Um einen Flieger einzusetzen, nimmt man die Scheibe am besten schräg (im Winkel von etwa 45°) zwischen zwei oder drei Finger einer Hand und nähert sich langsam einer eigenen Grundscheibe. Man muß langsam lernen, die Magnetkräfte zu fühlen, die sich bei der Annäherung zwischen den Scheiben aufbauen. Bei richtiger Annäherung entsteht dann ein kissenförmiges Magnetfeld, auf dem der Flieger schwebt. Für den Einsatz über Türmen und anderen Fliegern gilt dasselbe, wobei gerade letzteres sehr schwierig ist und selten gelingt.

Türme

Türme bestehen aus zwei oder mehr Scheiben, die direkt aufeinander geschnappt sind und zum Schluß des Spiels Punkte bringen. Türme sind immer das Resultat von Fehlern. Sobald Türme im Spiel sind, können darüber Flieger gesetzt werden wie über einzelne Grundscheiben.

Wenn ein Spieler eine Scheibe einsetzt, kann dies zwei Folgen haben:

1. Der Spieler setzt seine Scheibe erfolgreich ein. Damit ist sein Spielzug beendet, der andere Spieler ist an der Reihe. Erfolgreich einsetzen heißt, daß die Scheibe mit der eigenen Farbe nach oben zeigend eingesetzt wurde, ohne dabei einen Fehler zu verursachen.
2. Beim Versuch, seine Aktionsscheibe einzusetzen, begeht der Spieler einen Fehler. Sein Spielzug ist sofort beendet und der Fehler wird aufgelöst.

Fehler, die passieren können:

- a. Eine oder mehrere Scheiben der Spielfläche werden von der einzusetzenden Aktionsscheibe angezogen und "geschnappt"; der Spieler hat die Scheibe noch in seiner Hand.
- b. Die Aktionsscheibe verursacht einen Flieger, auf die Spielfläche zu fallen, ohne daß dabei andere Scheiben berührt werden.



- c. Die Aktionsscheibe verursacht, daß sich mehrere Scheiben und/oder Türme auf der Spielfläche berühren.
- d. Eine oder mehrere Scheiben werden aus dem Kreis herausgestoßen.

Genaue Fehlerbeschreibung und Folgen

Nachdem ein Fehler passiert ist, endet der Spielzug des Spielers sofort. Falls der Spieler seine Aktionsscheibe noch in der Hand hat, geht diese zurück in seine Reserve.

a. *Eine oder mehrere Scheiben der Spielfläche werden von der einzusetzenden Aktionsscheibe angezogen und "geschnappt"; der Spieler hat die Scheibe noch in seiner Hand (Fig. 2).*

Falls der Spieler seine Aktionsscheibe zu nahe an andere Scheiben auf dem Spielplan bringt, (egal, mit welcher Seite diese nach oben zeigen), werden diese angezogen und geschnappt (mit einem lauten Klack!). Der Spieler nimmt dann seine Aktionsscheibe und alle geschnappten Scheiben zurück in seinen Vorrat und sein Zug ist beendet.

b. *Die Aktionsscheibe verursacht einen Flieger, auf die Spielfläche zu fallen, ohne daß dabei andere Scheiben berührt werden (Fig. 3).*

Falls durch den Fehler ein Flieger direkt auf den Spielplan fällt, ohne daß dabei andere Scheiben berührt werden, bleibt diese dort liegen, wo sie gelandet ist, die eigene Aktionsscheibe kommt wieder in die Reserve und der Spielzug endet. Wenn dabei jedoch ein gegnerischer Flieger (die Farbe des Gegenspielers war oben) so landet, daß nun die Farbe des aktiven Spielers (deine) nach oben zeigt, erobert der Gegenspieler diese Scheibe sofort, d. h. dreht sie wieder auf seine Seite (Fig. 4) und führt anschließend seinen Spielzug aus.

c. *Die Aktionsscheibe verursacht, daß sich mehrere Scheiben und/oder Türme auf der Spielfläche berühren.*

Falls sich mehrere Scheiben auf dem Spielplan berühren oder zusammenschnappen, kann der Gegner versuchen, diese zu erobern, bevor er seinen eigenen Spielzug ausführt, dies wird "Konversion" genannt (siehe auch "Scheiben erobern").

Die Scheiben können auf verschiedene Weise miteinander in Kontakt kommen:

- Zwei oder mehr Scheiben liegen direkt aufeinander und bilden damit einen Turm (Fig. 5).
- Zwei oder mehr Scheiben berühren sich seitlich (Fig. 6).
- Eine Mischung aus Türmen und seitlicher Berührung, z. B. zwei Türme berühren sich seitlich (Fig. 7).

Scheiben Erobern

Falls zu Beginn des Spielzuges sich auf Grund eines Fehlers des vorherigen Spielers Scheiben auf dem Spielplan berühren (außer bereits früher eroberte Türme), kann der Spieler versuchen, diese zu erobern, noch bevor er seinen eigentlichen Spielzug macht (auch, wenn es sich um eben entstandene Türme handelt). Um Fehlerscheiben zu erobern, hebt der Spieler eine der in Frage kommenden Scheiben oder einen Teil (nie den ganzen Turm!) eines in Frage kommenden Turmes vom Spielplan hoch, so daß die anderen Fehlerscheiben damit zusammenschnappen und nun einen Turm bilden (Fig. 8). Dann setzt er diesen neuen Turm innerhalb des Kreises irgendwo auf den Spielplan, so daß seine eigene Farbe nach oben zeigt (Fig. 9). Falls aber der Fehler bereits zur Bildung eines Turms geführt hatte und dabei die Farbe des nun aktiven Spielers

bereits nach oben zeigt, bleibt der Turm stehen wo er ist und der Spieler erklärt ihn einfach als erobert.

Achtung:

Bei einer Eroberung darf kein neuer Fehler passieren. Falls das geschieht, endet der Spielzug sofort wie gehabt und die üblichen Fehlerregeln kommen zur Anwendung. Wenn ein Spieler mehrere Eroberungen vornehmen muß, bestimmt er selbst die Reihenfolge, in der dies geschieht. Falls dabei ein Fehler passiert, bleiben alle noch nicht eroberten Scheiben einfach dort liegen, wo sie sind, die Aktionsscheiben (oder Stapel) des Spielers der den Fehler begangen hat kommen zurück in seine Reserve (Fig. 10). Der andere Spieler muß nun seinerseits zunächst alle noch nicht erledigten Eroberungen vornehmen, (Fig. 11) bevor er seinen eigentlichen Spielzug macht. Dabei kann wieder ein Fehler passieren, usw.

d. *Eine oder mehrere Scheiben werden aus dem Kreis herausgestoßen.*

Falls eine oder mehrere Scheiben in vollem Umfang aus dem Kreis herausgestoßen werden, muß der Spieler diese zurück in seine Reserve nehmen (Fig. 12).

Spielende und Sieg

Das Spiel kann auf vier verschiedene Weisen enden:

- Ein Spieler verursacht den Kontakt irgendeiner Scheibe mit der roten Scheibe. Der Spieler hat sofort verloren.
- Ein Spieler stößt die rote Scheibe in vollem Umfang aus dem Kreis heraus. Der Spieler hat sofort verloren.
- Alle Grundscheiben und Türme zeigen dieselbe Farbe. Der Spieler mit dieser Farbe hat sofort gewonnen.
- Ein Spieler legt die letzte Scheibe aus seiner Reserve. Falls dabei ein Fehler passiert, führt der Gegner gegebenenfalls noch die Eroberung durch, danach ist das Spiel beendet. Hinweis: Alle noch möglichen Eroberungen müssen noch ausgeführt werden, gegebenenfalls wieder abwechselnd, nach den üblichen Fehlerregeln.

Falls das Spiel nicht durch einen der drei ersten Fälle endet und somit auch sofort der Spielsieger bestimmt ist, ist der Spieler mit den meisten Punkten Spielsieger:

- Grundscheiben und Flieger zählen nichts.
- Jeder Turm zählt so viele Punkte, wie er Scheiben hat.
- Der Spieler, der noch Scheiben in seiner Reserve hat, zieht pro Scheibe 1 Punkt von seinem Ergebnis ab. Der Spieler mit mehr Punkten hat gewonnen!

Spieltyps

Manchmal kann es zum eigenen Vorteil sein, Fehler zu verursachen. So kann ein Spieler mit seiner Aktionsscheibe einen Flieger auf dem Spielplan landen lassen, der dann eine weitere Grundscheibe ist. Das nennen wir Konversion. Um eine Konversion zu verursachen, nähert man sich einem eigenen Flieger (eigene Farbe nach oben zeigend) vorsichtig von oben. Sobald der Flieger dann flach auf den Spielplan fällt, muß man seine Hand schnell fortziehen, um keine weiteren Fehler zu verursachen. Der Spielzug ist damit zwar sofort beendet (da man ja einen Fehler begangen hat), aber man hat nun eine weitere Grundscheibe, auf die man spielen kann.

Es ist erlaubt eigens Scheiben mit Hilfe der eigenen Aktionsscheibe auf dem Spielplan zu verschieben, dies kann taktische Vorteile bringen.



Polarity is een spannend behendigheids spel dat de spelers zowel geestelijk als lichamelijk zwaar op de proef stelt. Het spel dat is ontworpen voor twee spelers (of twee teams) is gebaseerd op het gebruik van magneten waarvan de tegengestelde polen elkaar aantrekken, terwijl dezelfde polen elkaar afstoten. Het is daarom belangrijk om goed te onthouden welke magnetische velden worden veroorzaakt door de magneetschijven op het ronde speelveld.

Spelmateriaal :

- een stoffen speelkleed met een rond speelveld ;
- 52 magneetschijven met een zwarte en een witte zijde ;
- een rode magneetschijf die op het midden van het speelveld moet worden geplaatst ;
- een opbergzak ;
- de spelregels in vier talen.

Opmerking : Polarity bevat magneten. Laat deze magneten niet in contact komen met voorwerpen die kunnen worden beschadigd door magnetische velden.

Doel van het spel

De speler moet al zijn magneetschijven op het speelveld plaatsen en de meeste stapels pionnen krijgen door fouten van de tegenstander uit te lokken.

Vorbereiding van het spel

- Het speelkleed uitrollen op een vlakke en stabiele ondergrond. Vermijd oppervlakken in de buurt van metaal.
- De 52 zwarte en witte schijven verdelen over twee gelijke stapels. Iedere speler ontvangt een stapel van 26 schijven die zijn Voorraad vormen.
- Een speler tost met de rode schijf terwijl de andere speler kiest tussen Noord (-) of Zuid (o) om de Basispolariteit van het speelveld te bepalen en de kleur van iedere speler. Degene die de juiste kant heeft gekozen, kiest vervolgens de polariteit (zwart of wit) van zijn schijven.
- De rode schijf wordt vervolgens in het midden van het speelkleed gelegd, zonder dat de schijf wordt omgedraaid.
- De speler met de witte schijven speelt als eerste. Hij plaatst vijf schijven uit zijn voorraad plat op de plaats van zijn keuze binnen de grenzen van het speelveld (de beste strategie is om de eerste schijven enigszins verwijderd van elkaar te plaatsen). De tegenstander plaatst vervolgens zijn eerste vijf zwarte schijven plat op het speelveld. Deze pionnen worden Bases genoemd. Na deze eerste ronde mogen de spelers geen nieuwe schijven meer bewust plat op het speelveld leggen.

Verloop van het spel

Om de beurt plaatsen de spelers een nieuwe schijf uit hun voorraad op het speelveld, nooit daarbuiten. De schijf die wordt gespeeld door een speler wordt de *actieve schijf* genoemd. De schijf moet in evenwicht worden geplaatst met de zijde van de kleur van de speler boven (zie fig.1). De actieve schijf mag niet plat op het speelveld worden

geplaatst. Zonodig mag de speler meerdere pogingen doen om de schijf in evenwicht op het veld te plaatsen. De actieve schijf kan op verschillende manieren in evenwicht worden gebracht :

- tegen een Basis (een platte schijf) : dit is het eenvoudigst ;
 - tegen een stapel van twee of meer schijven ;
 - tegen een schijf die al in evenwicht overeind staat. Deze bijna onmogelijk uit te voeren variant staat bekend onder de naam " Coup Gordon ". Vervolgens kunnen zich twee gevallen voordoen :
1. de speler slaagt erin om zijn schijf in evenwicht te brengen. Dan is het de beurt van de volgende speler om een schijf van zijn kleur te spelen. Een schijf kan slechts met succes op het speelveld worden geplaatst, als de speler een schijf van zijn kleur in evenwicht op het speelveld plaatst zonder een van de hieronder beschreven fouten te begaan ;
 2. de speler die probeert om een schijf in evenwicht op het speelveld te plaatsen, begaat een fout. Zijn beurt is over en de fout wordt hersteld.

Beschrijving van de fouten :

- a. een schijf plakt aan de actieve schijf die de speler nog in zijn hand heeft ;
- b. de actieve schijf zorgt ervoor dat een andere schijf die al in evenwicht stond, omvalt, zonder verder contact ;
- c. het magnetische veld zorgt ervoor dat meerdere schijven en/of stapels schijven die al op het veld geplaatst zijn, met elkaar in contact komen ;
- d. een of meerdere schijven komen buiten het speelveld terecht.

Herstel van de fouten :

- a. Een schijf plakt aan de actieve schijf die de speler nog in zijn hand heeft (zie fig.2) Als de speler zijn actieve schijf te dicht bij een of meerdere schijven houdt die al in het spel zijn (al dan niet in evenwicht), kan het magnetische veld ervoor zorgen dat deze schijven overeind gaan staan of dat deze aan de actieve schijf plakken. In dit geval moeten de geplakte schijven worden teruggenomen in de voorraad en eindigt de beurt van de speler.
 - b. *De actieve schijf zorgt ervoor dat een andere schijf die al in evenwicht stond, omvalt, zonder verder contact*
- als een speler tijdens zijn poging om de actieve schijf in evenwicht te plaatsen, of op ongeacht welk moment van zijn speelbeurt (door te blazen, door onhandigheid, door de kat, enz.), ervoor zorgt dat een schijf die al in evenwicht was, omvalt zonder dat die in contact komt met een andere schijf, wordt de actieve schijf teruggenomen in de voorraad en wordt zijn speelbeurt beëindigd (zie fig.3) ;
 - de actieve schijf kan ervoor zorgen dat een schijf van de tegenstander wordt omgedraaid. In dit geval wordt de actieve schijf teruggenomen in de voorraad. Vervolgens moet de tegenstander de omgedraaide schijf plat



terugleggen op de plaats van zijn keuze op het speelveld met de zijde van zijn kleur naar boven. Vervolgens moet hij een schijf uit zijn voorraad plaatsen (zie fig.4).

- c. *Le het magnetische veld zorgt ervoor dat meerdere schijven en/of stapels schijven die al op het veld geplaatst zijn, met elkaar in contact komen ;*

Ongeacht het aantal schijven dat met elkaar in contact komt, is het gevolg hetzelfde: als de actieve schijf niet in evenwicht is, noch in contact met een andere schijf, wordt de actieve schijf teruggenomen in de voorraad van de speler.

De schijven kunnen op het speelveld op drie manieren met elkaar in contact komen.

- *door een Stapel te vormen* : een verticale opstapeling van twee of meer schijven - zie fig.5 ;
- *door elkaar een Kus te geven* : twee schijven (plat of in evenwicht) raken elkaar uitsluitend met de zijkant(en) - zie fig.6 ;
- *door een combinatie van Stapels en Kussen* : drie of meer schijven raken elkaar in een willekeurige combinatie van de twee vorige situaties (Stapel-Stapel, Kus-Kus of Stapel-Kus) - zie fig.7.

In deze geval biedt de speler de mogelijkheid aan zijn tegenstander om punten te scoren door stapels te winnen : dit heet een Omkering (hij keert de schijven om naar zijn eigen kleur).

De *tegenstander* moet vervolgens de schijven omkeren door alle schijven die met elkaar in contact zijn (door een stapel en/of door een kus) van het speelveld te verwijderen met één snelle beweging om het speelveld niet verder te verstoren waarna hij deze in een enkele stapel verzamelt (zie fig.8). Hij plaatst deze stapel vervolgens met zijn eigen kleur naar boven op ongeacht welke plaats van het speelveld (zie fig.9).

Opmerking :

Als bij het weghalen van een stapel van het veld of juist bij het plaatsen ervan opnieuw schijven die al in evenwicht stonden met elkaar in contact komen of omvallen, geldt dezelfde regel: de stapel die dit contact (of deze val) heeft veroorzaakt, wordt teruggenomen in de voorraad van de speler die de fout heeft veroorzaakt (zie fig.10). Nu is het de beurt aan zijn tegenstander om de schijven die in contact zijn gekomen om te keeren voordat een nieuwe schijf mag worden gespeeld (zie fig.11).

- d. *Een of meerdere schijven komen buiten het speelveld terecht*

Als een of meerdere schijven (al dan niet in stapels) volledig buiten de grenzen van het speelveld worden afgestoten of aangetrokken, worden ze teruggenomen in de voorraad van de speler die de fout heeft veroorzaakt. Dit betekent het einde van zijn beurt (zie fig.12).

Einde van het spel

Het spel kan op vier manieren worden beëindigd :

- als een speler ervoor zorgt dat een schijf (ongeacht of het gaat om de actieve schijf, een schijf in evenwicht,

een basis schijf, of zelfs een stapel) in contact komt met de rode schijf in het midden van het speelveld, heeft hij automatisch verloren ;

- als een speler de rode pion verplaatst buiten de middencirkel verliest hij automatisch ;
- als op enig moment in het spel alles bases en stapels schijven op het speelveld dezelfde kleur van een enkele speler hebben, wint deze speler automatisch het spel.
- zodra een speler de laatste schijf van zijn voorraad speelt. Als hij bij het plaatsen van deze laatste schijf een fout begaat, moet zijn tegenstander zoals gewoonlijk de omkering uitvoeren, maar hij mag hierna niet meer spelen, zelfs als de omkering is geslaagd.

De speler met de meeste punten wint het spel. De punten worden als volgt berekend :

- de bases leveren geen punten op ;
- iedere schijf van een stapel van tenminste twee schijven van zijn kleur levert 1 punt op ;
- iedere speler telt alle magneten van de stapels van zijn eigen kleur waarvan hij het aantal schijven dat hij nog in zijn voorraad heeft, moet aftrekken.

Bijzondere gevallen en aanwijzingen

De beurt van een speler wordt beëindigd als zijn tegenstander zijn beurt begint door de cirkel binnen te gaan waardoor het speelveld wordt begrensd.

• *Meenvoudige omkeringen*

Als een speler twee aparte combinaties van schijven moet omkeren die met elkaar in contact zijn gekomen, moet hij deze afzonderlijk omkeren, in de volgorde van zijn keuze, voordat hij zijn normale beurt mag spelen.

Als een van deze omkeringen mislukt, blijven alle niet omgekeerde schijven op hun plaats liggen. De beurt gaat vervolgens naar de tegenstander die op zijn beurt alle resterende omkeringen moet uitvoeren voordat hij mag spelen.

• *Tactiek*

Uit tactisch oogpunt kan het zeer interessant zijn om fouten te begaan. Twee voorbeelden :

- het omkeren van een van de schijven in evenwicht waardoor deze plat komt te liggen, is een fout, maar dit kan soms nuttig blijken, omdat hierdoor een nieuwe platte schijf beschikbaar wordt die vervolgens kan dienen als nieuwe Basis ;
- het is bijzonder moeilijk maar ook bijzonder nuttig om ervoor te zorgen dat een van de schijven in evenwicht in contact komt met een basis van de tegenstander die door een schijf wordt ondersteund. Namelijk, als de tegenstander probeert om de schijven te veroveren, laat hij de ondersteunende schijf vallen. De buitgemaakte schijven worden teruggenomen in zijn voorraad en zijn beurt gaat over.
- de speler heeft het recht om een al bestaande basis verplaatsen met de actieve schijf (maar het is moeilijk), maar alleen de zijn.

Fig. 1 :

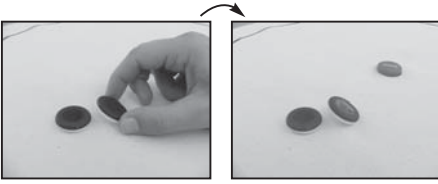


Fig. 2 :

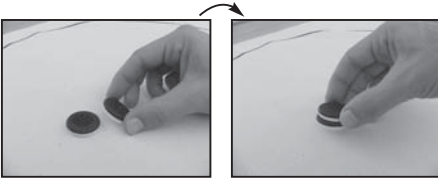


Fig. 3 :

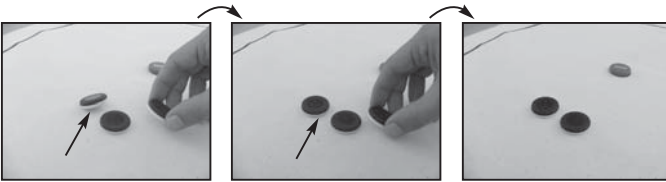


Fig. 4 :

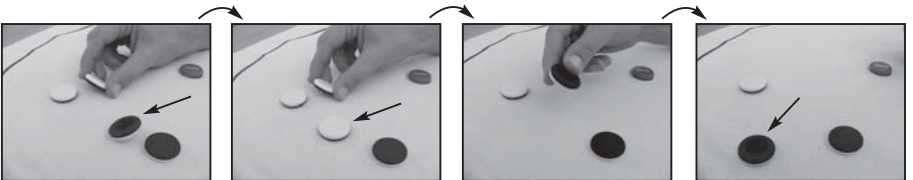


Fig. 5 :

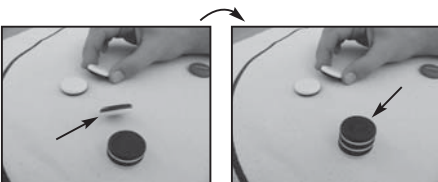


Fig. 6 :

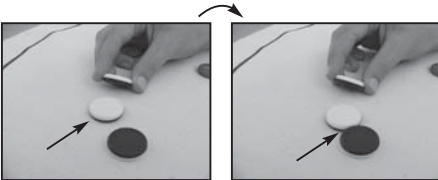


Fig. 7 :

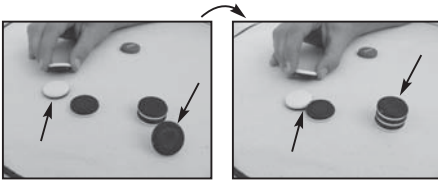


Fig. 8 :

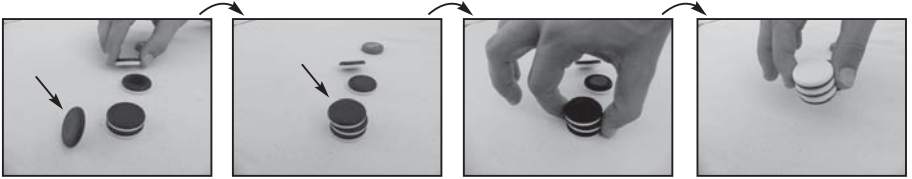


Fig. 9 :

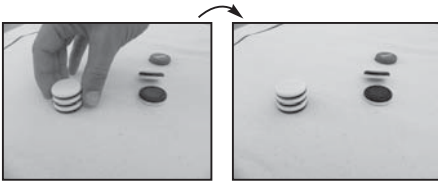


Fig. 10 :

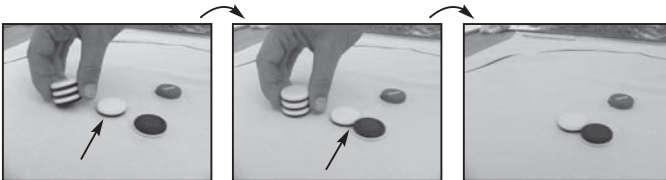


Fig. 11 :

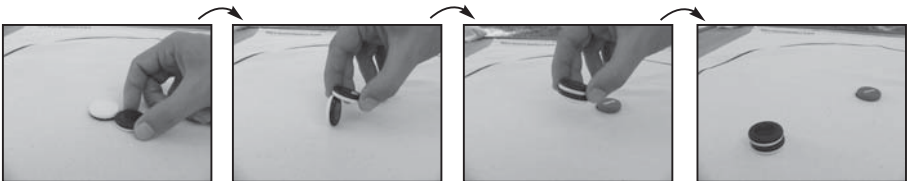
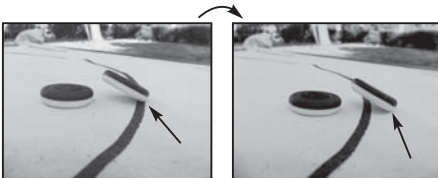


Fig. 12 :





Polarity™

TEMPLE GAMES®
INCORPORATED

2132 Adams Ave., San Leandro, CA 94577
www.templegames.com



FERTI

ZI du Phare - 27 rue François
Arago
33700 Mérignac
www.ferti-games.com

Polarity™, Temple Games® and all adapted languages, related artwork and associated logos are trademarks, registered trademarks and/or service marks of Temple Games Inc. in the U.S. and/or other countries. ©2005-2006 Temple Games, Inc. All Rights Reserved.