



مگ بال



شاديجو



2 PLAYERS



AGE 6+

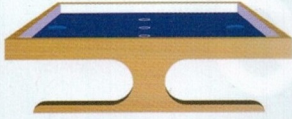


10 MINS



BEST REAL-TIME GAME

محتویات داخل جعبه



صفحه بازی مگ بال

مهاجم آهن ربایی: ۲ عدد



هدایتگر آهن ربایی: ۲ عدد



مهره سفید (داور): ۳ عدد



توپ: ۱ عدد



نکاتی قبل از شروع این بازی

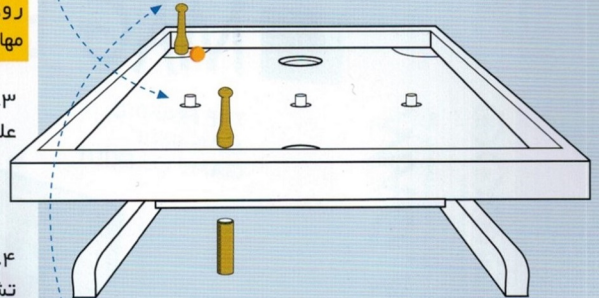
۱. صفحه مگ بال را روی میزی صاف، بین دو بازیکن، قرار دهید.

توجه: مطمئن شوید که آهن رباهای سفید بصورت عمودی روی سطح قرار گرفته باشند؛ بطوری که در طول بازی از مهاجم دور نشوند.

۳. هر دو نشانه گر امتیاز شمار را در مکان شروع، که با صفر علامتگذاری شده است، در محل خود قرار دهید.

۴. هر دو بازیکن دارای یک مهاجم آهن ربایی که از دو قسمت تشکیل شده است، می باشند. قسمت مهاجم را روی سطح صفحه بازی و قسمت آهن ربای هدایتگر را در زیر صفحه بازی طوری که یکدیگر را جذب مغناطیسی کنند و در یک راستا باشند، قرار دهید.

۲. سه مهره سفید یا داورها را در وسط صفحه مگ بال، درست روی جاهایی که با علامت سفید مشخص شده اند، قرار دهید.



۵. کوچکترین بازیکن با قرار دادن توپ در هر گوشه از زمینش که مایل بود، بازی را شروع می کند.

نحوه انجام بازی

بازیکنان با حرکت دادن مهاجم، از طریق آهن ربای هدایت گر، که در زیر صفحه بازی است؛ به توپ در زمین بازی، ضربه می زنند. بازیکنان مجازند که در تمام لحظات بازی، مهاجمانشان را حرکت داده و هیچ نوبت یا ترتیبی برای کار وجود ندارد.

هدف در این بازی، این است که با شوت کردن توپ به دروازه حریف که در آن طرف صفحه بازی قرار دارد، امتیاز کسب کنید. همچنین شما باید مواظب باشید که کنترل مهاجمانتان را از دست نداده و یا اینکه آنها را وارد دروازه خودی نکتید که در این صورت حریف شما یک امتیاز کسب خواهد کرد.

همچنین شما می توانید با استفاده از توپ، آهن رباهای سفید را نیز در زمین به حرکت در آورید؛ ولی حواستان باشد؛ چنانچه دو آهن ربای سفید به مهاجم شما بچسبند، یک امتیاز نصیب حریفان می شود. اولین بازیکنی که شش یا نه امتیاز کسب کند (توافقی)، برنده این بازی است!

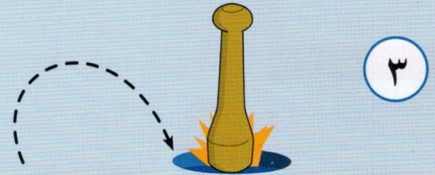
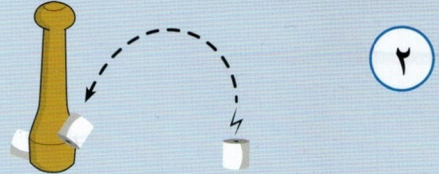
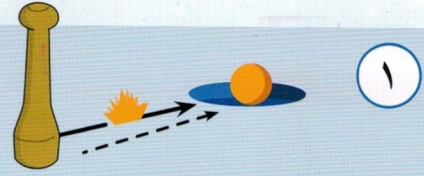
۳ راه برای کسب امتیاز

۱. چنانچه توپ وارد دروازه حریف شما شده و در آنجا متوقف شود.

۲. چنانچه دو یا سه قطعه از آهن رباهای سفید (داورها) به مهاجم شما بچسبند.

۳. چنانچه حریف شما مهاجم خود را تصادفاً وارد دروازه کند.

توجه: در این شرایط شما بلافاصله امتیاز را خواهید گرفت؛ حتی اگر حریف شما قادر بود با استفاده از آهن ربا هدایت گر به بیرون دروازه بپرد. (به بیان ساده تر این که، به محض شنیدن صدای تماس مهاجم حریف با دروازه خود، امتیاز برای حریفش منظور می شود.)



هر زمان که امتیازی کسب کردید

- شما نشانگر امتیاز شمارتان را از جایگاهش، به یک امتیاز جلوتر می برید.
- شما آهن رباهای سفید را به جایگاهش در شروع بازی بر می گردانید (روی نقطه های سفید وسط صفحه بازی)
- بازیکنی که امتیازی کسب نکرده است؛ شروع کننده مجدد بازی خواهد بود.

قوانین دیگری که می بایست بدانید

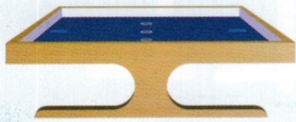
- چنانچه فقط یکی از آهن رباهای سفید به مهاجمی بچسبند، بازی با همان وضعیت ادامه خواهد داشت. ولی اگر دو یا سه آهن ربا (داور) به مهاجمی بچسبند، حریفش یک امتیاز کسب خواهد کرد.
- شما مجاز به حرکت دادن آهن رباهای سفید با استفاده از آهن رباهای هدایت گری که در زیر زمین بازی قرار دارد، نمی باشید.
- اگر آهن ربا سفیدی از زمین بازی به بیرون بیفتد؛ بازی ادامه خواهد داشت.
- اگر توپ از زمین بازی بیرون بیفتد؛ بازی با قرار دادن توپ در یکی از چهار گوشه زمین که نسبت به بقیه به محل بیرون پرت شدن توپ نزدیک تر است، دوباره شروع و ادامه می یابد.

مهم: شما در یک زمان، تنها یک امتیاز می توانید ثبت کنید. حتی اگر در آن لحظه حریفتان هم وارد دروازه خودش شود و با دو آهن ربا یا بیشتر هم به مهاجمش بچسبند؛ شما همچنان همان یک امتیاز را خواهید گرفت.

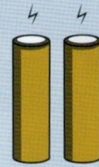
MAG BALL RULES



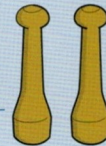
What's inside the box: |



• Mag Ball Board



• 2 Steering Magnets



• 2 Magnetic Strikers



• 3 White Magnets



• 1 Ball

Before You Start the Game: |

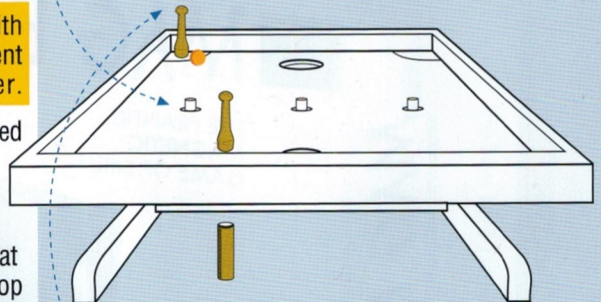
1. Place the magbal board on a table between the two players.

Note: be sure to place the magnet pieces with their magnets facing upwards in order to prevent them from moving away from the striker.

3. Insert both pointer in the starting position marked with "0" on the scoring slot.

4. Both players have a black magnetic striker that has two sections. Place the striker section on top of the board and the thick steering magnet under the board so that the two sections make magnetic contact.

2. Place three white magnets on the white fields in the middle of the boards.



5. The youngest player starts the game by placing the ball on the starting corner of their choice.

How to Play: |

Game on! Players hit the ball around the field by moving their strikers using the steering magnets under the game board. Players are free to move at all times and there is no order of turn. The aim is to score points by shooting the ball into the goal at your opponent's side of the board. You will also need to be careful not to lose control of your striker or fall into the goal on your side, as this will give your opponent a point.

You can also use the ball to move the white magnets around. But watch out: if two of the white magnets stick to your striker, your opponent gets a point.

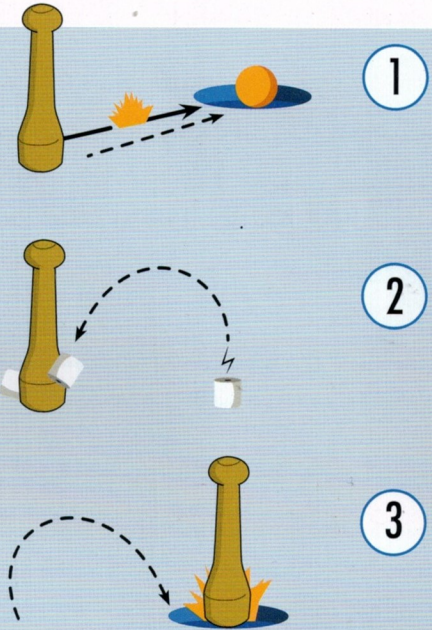
The first player to score 6 or 9 points (or by agreement in points quantity) wins the game!

3 Ways to Score Points:

- 1.If the ball ends up in your opponent's goal and stays there.
- 2.If two (or all three) white magnetic pieces stick to your opponent's striker
- 3.if the opponent accidentally pulls their striker into their own goal.

Note: you will get the point immediately, even if your opponent is able to jump out of the goal using the steering magnet.

If you hear the sound of pulling, it's a point.



Each Time You Get a Point: I

- you move your scoring disk one point forward in the scoring slot.
- you return all three white magnets to their starting positions at the center of the board.
- the player who did not score a point, restarts the game.

Other Rules You Should Know: I

- If one of the white magnets sticks to a striker, the game continues. If two (or more) white magnets stick to one striker, the striker gets a point.
- you are not allowed to move the white magnets on the board by using your steering magnet under the board.
- If a white magnet falls over the side of the board, the game continues.
- If the ball falls over the edge of the board, you place the ball on the steering corner closest to the point where the ball fell over and continue the game.

Important! You can score only one point at a time. Even if you shoot the ball into your opponent's goal and at the same time he falls into his own goal and attracts two white magnets, you still only get one point.

Have fun with mag ball



MAG BALL



Shadijos



2 PLAYERS



AGE 6+



10 MINS



BEST REAL-TIME GAME