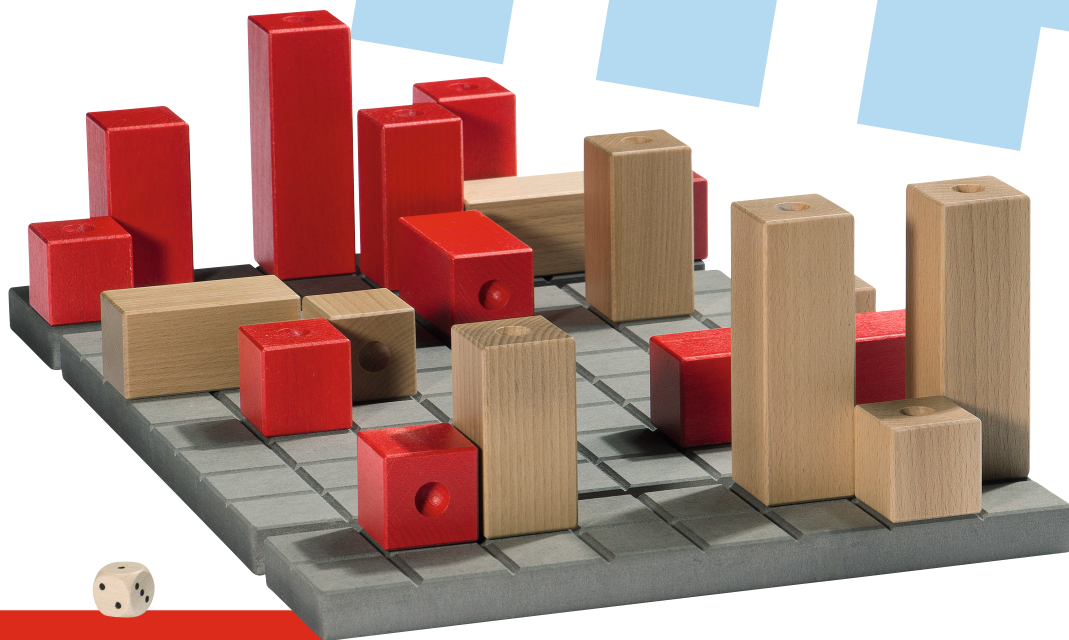




103 742

Schakamata



2-4

6+

Jahre / years / ans

Schakamata

Inhalt

- 1 Spielbrett und 4 Start/Zielfelder
- 30 Spielsteine in drei unterschiedlichen Größen und 4 Farben
 - Rot und Natur: 2 große, 4 mittlere, 4 kleine
 - Orange und Hellblau: 3 mittlere, 2 kleine
- 3 Markierungsplättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Anzahl und Alter der Spieler

2, 3 oder 4 Spieler. Ab 6 Jahre.

Spielidee

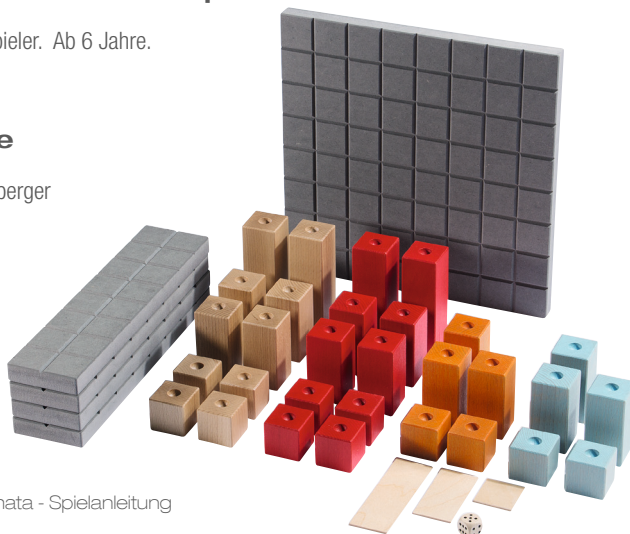
Paul Schobesberger

Pädagogischer Ansatz

Ein kniffliges Strategie- und Regelspiel, bei dem planerisches Vorgehen und räumliches Denken gefördert wird. Die Auge-Hand-Koordination wird trainiert und die Spieler lernen die Raum-Lage-Beziehung.

Ziel des Spieles

Ein Strategiespiel, bei dem durch Kippen möglichst viele der eigenen Spielsteine auf die gegenüber liegende Seite in das Start/Zielfeld gelangen sollen.



Legende

Spielbrett

Mit einem Raster aus 8 x 8 Feldern. Durch die Kerben zwischen den Feldern wird das Kippen der Steine vereinfacht.

Start/Zielfelder

Mit einem Raster aus 2 x 8 Feldern. Die Start/Zielfelder werden gegenüber angelegt (s. Seite 4). Das eigene Startfeld ist zugleich das Zielfeld des gegenüber sitzenden Spielers.

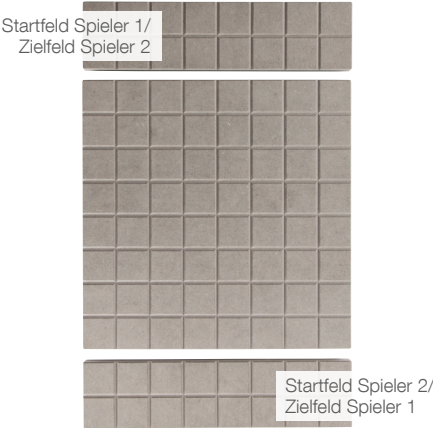
Spielsteine

Die verschiedenen Größen der Spielsteine erfordern unterschiedliches, planerisches Vorgehen: Je größer der Spielstein und je höher die gewürfelte Augenzahl, desto schwieriger ist der Spielzug.



Spielvorbereitung

Für 2 Spieler

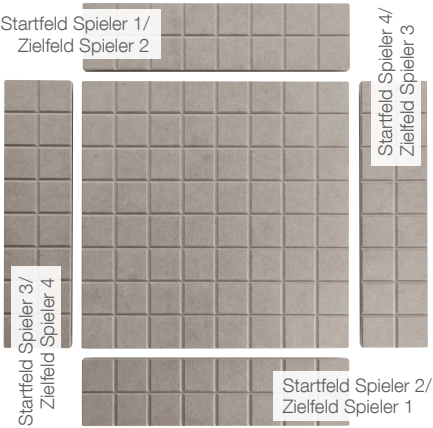


Anzahl der Spielsteine



in rot + natur

Für 3 bzw. 4 Spieler



Anzahl der Spielsteine



3 bzw. 4 verschiedene Farben

Spielverlauf

Es wird abwechselnd gewürfelt. Die Augenzahl entscheidet über die Anzahl der Kippbewegungen eines Spielsteines.

Die Spielsteine können waagrecht oder senkrecht in alle Richtungen über die Kanten gekippt werden. Verschiedene Wege dürfen ausprobiert werden, bevor der Spielstein endgültig gesetzt wird.

Hier helfen die Markierungsplättchen die Ausgangsposition des Spielsteines nicht zu verlieren.

Wird eine 6 gewürfelt, darf der Spieler noch einmal würfeln und kippen.

Es dürfen keine Spielsteine übersprungen werden.

Ist mit der gewürfelten Augenzahl kein Spielzug möglich, setzt der Spieler aus.

Bringt einer der Spieler seinen letzten Spielstein ins Zielfeld, beendet er damit das Spiel und gewinnt. Die Spielsteine dürfen das große Spielfeld dann nicht mehr berühren.

Bis zu diesem Zeitpunkt dürfen auch Spielsteine, die bereits im Zielfeld stehen, noch bewegt werden.



Markierungsplättchen

Um die ursprüngliche Position des eigenen Spielsteines nach mehreren Kippversuchen nicht aus den Augen zu verlieren, kann ein Markierungsplättchen zu Hilfe genommen werden. Die Standfläche des

Spielsteines entspricht der Größe des passenden Markierungsplättchen. Steht eine Endposition fest, wird das Markierungsplättchen zur Seite gelegt.

Bsp. für Spielzug: dreimal Kippen, siehe Abb. 1 - 4

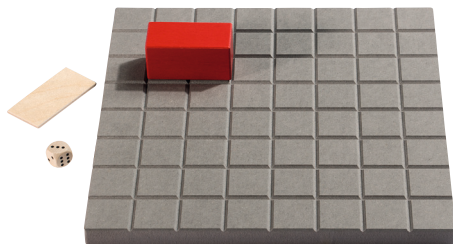


Abb. 1

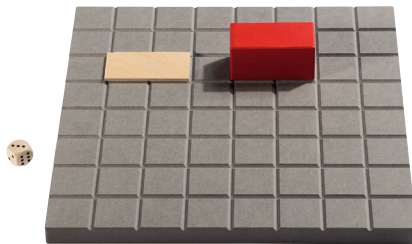


Abb. 3

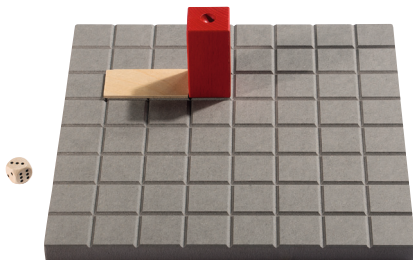


Abb. 2

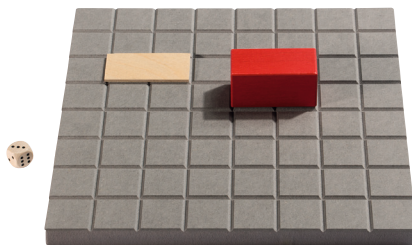
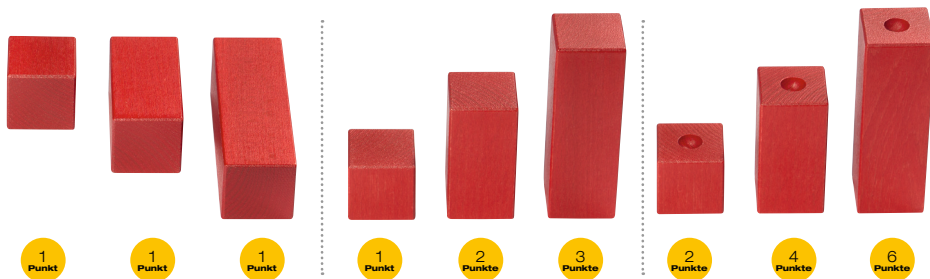


Abb. 4

Spielvariante mit Punktwertung

Die Punktzahl richtet sich nach der Höhe der Spielsteine und der Lage der Mulde. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



Ist die Mulde auf der Oberseite, bekommt der Spielstein die doppelte Punktzahl.



Schakamata

Contents

- 1 game board and 4 start / finish fields
- 30 playing stones in three different sizes and 4 colors
 - red and natural: 2 large, 4 medium, 4 small
 - orange and light blue: 3 medium, 2 small
- 3 marking tiles
- 1 dice
- 1 game instructions

Number and age of players

2, 3 or 4 players. From 6 years plus.

Game Idea

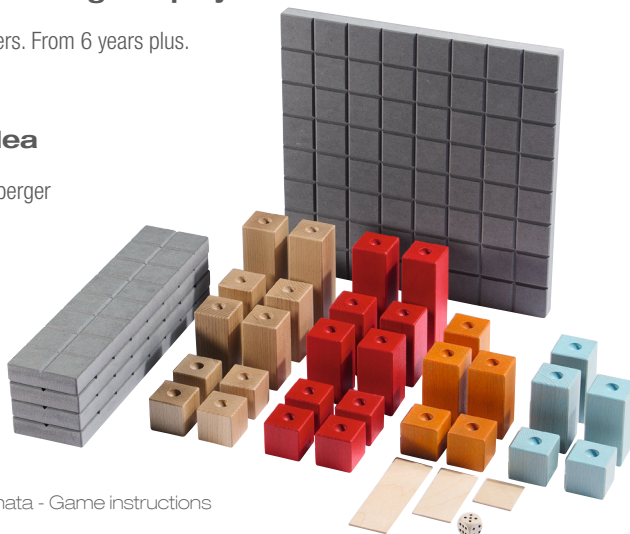
Paul Schobesberger

Educational Approach

A tricky strategy and rule game that promotes planning and spatial thinking. The eye-hand coordination is trained and the players learn the space-position relationship.

Aim of the game

A strategy game that results in tilting as many of your own pieces as possible on the opposite side in the start / finish field .



Objective of the Game

Game board

With a grid of 8x8 squares. The notches between the fields simplify the tipping of the stones.

Start / Finish Fields

With a grid of 2 x 8 fields. The start / finish fields are created opposite each other (see page 4). The own starting field is at the same time the target field of the opposing player.

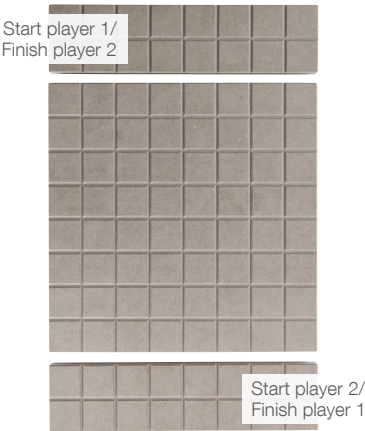
Playing stone

The different sizes of the pieces require different planning approaches: the bigger the piece and the higher the number of points, the harder is the turn.



Game Preparation

For 2 players

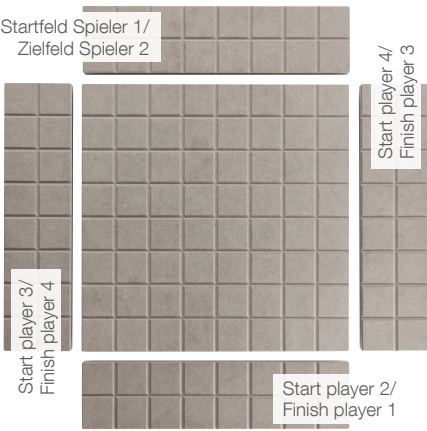


Number of game pieces



red and natural

For 3 or 4 players



Number of game pieces



3 or 4 different colours

Game Sequence

It is diced alternately. The number of points determines the number of tipping movements of a piece.

The tiles can be tilted horizontally or vertically over the edges in all directions. Various ways may be tried before the playing pieces are definitely placed.

Here the marking tiles help not to lose the starting position of the pieces.

If a 6 is rolled, the player may roll and roll again.

No playing pieces may be jumped over.

If no turn is possible with the rolled number, the player suspends.

If one of the players brings his last piece to the finish field, he ends the game. The pieces are then no longer allowed to touch the large playing field.

Until this time, pieces that are already in the finish field may still be moved.



Marking tiles

To keep track of the original position of your own pieces after several tipping attempts, a marker tile can be used. The footprint of the tile corresponds to the

size of the matching marker tile. If an end position is fixed, the marking plate is set aside.

E.g. for turn: three tipping, see Fig. 1 - 4

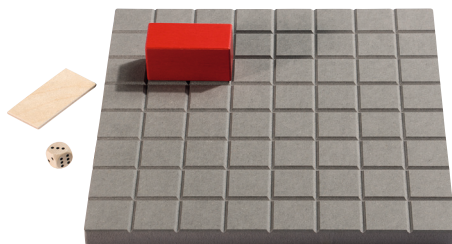


Fig. 1

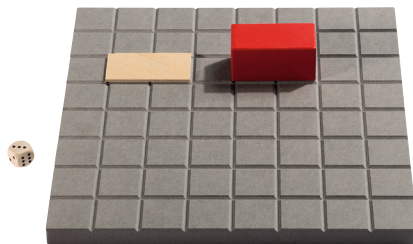


Fig. 3

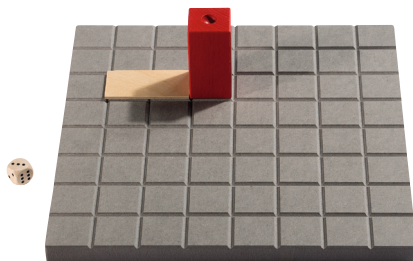


Fig. 2

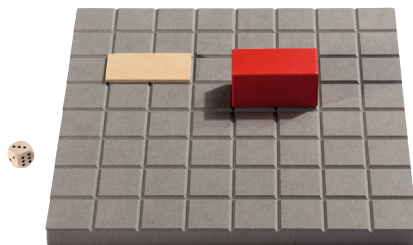
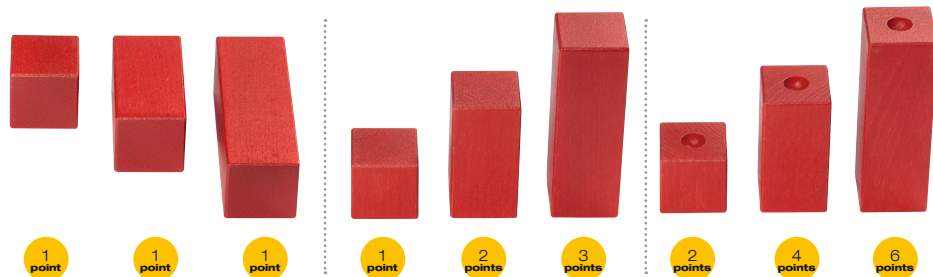


Fig. 4

Distribution Point

The score depends on the height of the tiles and the location of the trough.



If the trough is on top, the playing stone gets twice the score.



Schakamata

Contenu

- 1 plateau de jeu et 4 cases départ/arrivée
- 30 pions dans trois tailles différentes et de 4 couleurs
rouge et nature:
2 grands pions, 4 pions moyens, 4 petits pions
orange et bleu ciel:
3 pions de taille moyenne, 2 pions moyens,
2 petits pions
- 3 plaquettes de marquage
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Objectif pédagogique

Un jeu de stratégie et de règles ardues, qui demande une intervention organisée et une bonne pensée spatiale. Le jeu permet de développer la coordination oeil-main et les joueurs apprennent la notion de situation dans l'espace.

Objectif du jeu

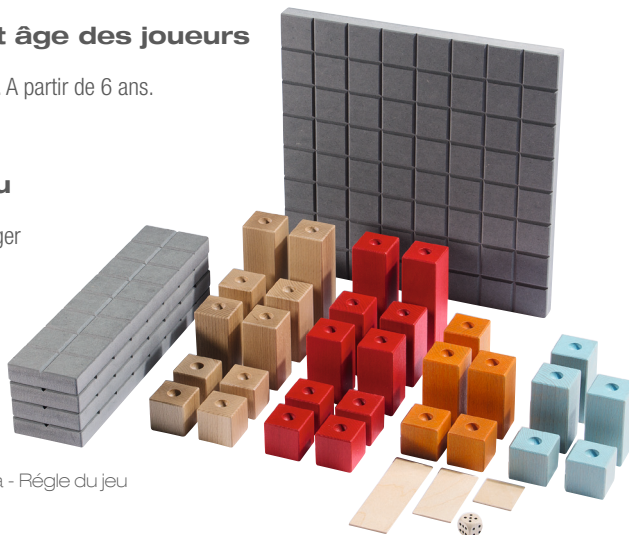
Un jeu de stratégie dont l'objectif est de faire passer le plus de ses pions de l'autre côté sur la case départ/arrivée.

Nombre et âge des joueurs

2, 3 ou 4 joueurs. A partir de 6 ans.

Idée du jeu

Paul Schobesberger



Objectif du jeu

Plateau de jeu

Avec une grille composée de 8 x 8 champs. Les encoches entre les champs permettent de basculer les pions plus simplement.

Départ/Arrivée

Avec une grille composée de 2 x 8 champs. Les champs de départ et arrivée se font respectivement face (voir page 4). Le propre champ de départ est aussi le champ d'arrivée du joueur assis en face.

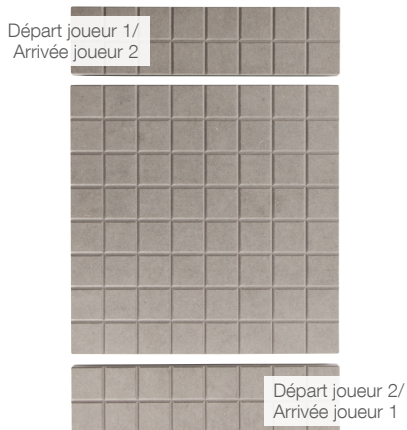
Les pions

Les pions de différentes tailles requièrent une intervention réfléchie : plus le pion est grand et plus la valeur du dé est élevée, plus le tour de jeu sera difficile.



Préparation de jeu

Pour 2 joueurs

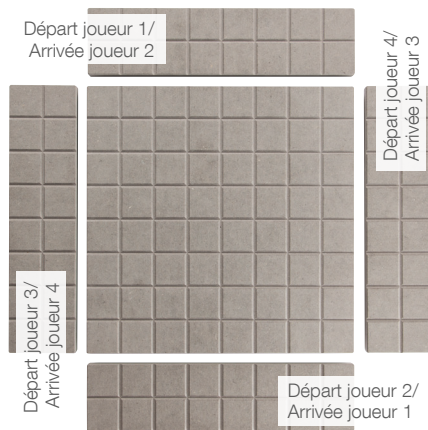


Nombre de pions



en rouge + nature

Pour 3 à 4 joueurs



Nombre de pions



3 ou plutôt 4 couleurs différentes

Déroulement du jeu

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. La valeur obtenue détermine le nombre de mouvements de basculement d'un pion.

Les pions peuvent être basculés à la verticale ou à l'horizontale par le biais des arêtes. Il est possible d'essayer plusieurs chemins avant de placer le pion définitivement.

Les plaquettes de marquage permettent de ne pas perdre la position originale du pion.

Si le dé affiche la valeur 6, le joueur a le droit de lancer le dé une seconde fois et de basculer son pion.

Il n'est pas permis de passer par-dessus les pions.

S'il n'est pas possible de jouer avec la valeur obtenue, le joueur passe son tour.

Le jeu est terminé lorsqu'un des joueurs a placé son dernier pion sur la case arrivée. Les pions n'ont alors plus le droit de toucher le grand plateau de jeu.

Jusqu'à ce moment, les pions qui se trouvent déjà sur la case arrivée peuvent encore être déplacés.



Plaquettes de marquage

Pour ne pas perdre de vue la position originale de son propre pion, le joueur peut utiliser une plaquette de marquage. La surface de pose du pion correspond à

la taille de la plaquette de marquage correspondante. Une fois que la position finale a été déterminée, la plaquette de marquage est posée de côté.

Exemple: basculer 3 fois

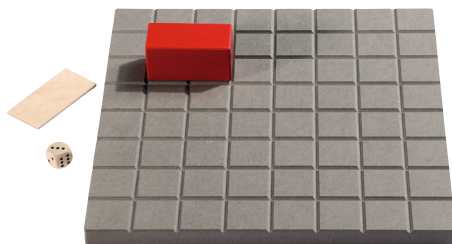


Image 1

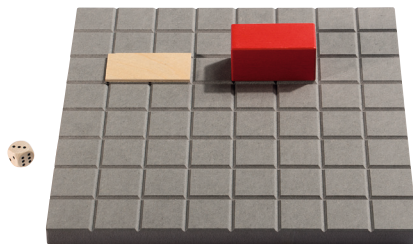


Image 3

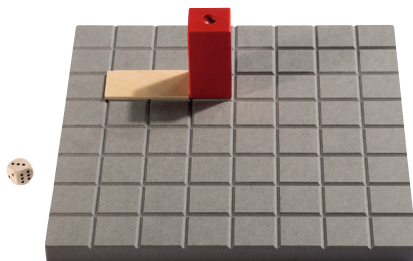


Image 2

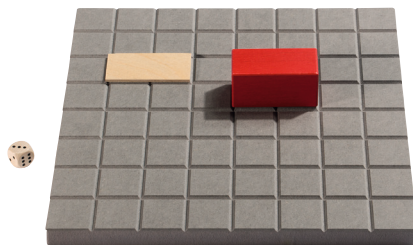
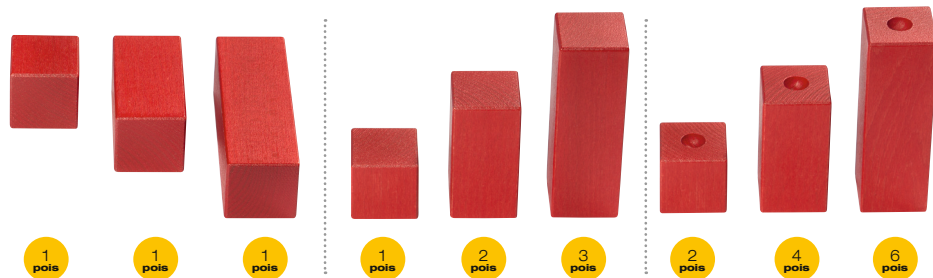


Image 4

Répartition des points

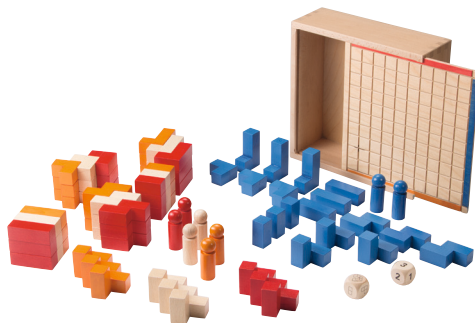
Les points se réfèrent à la hauteur des pions et à la position de la cavité.



Lorsque la cavité se trouve sur le côté supérieur, le pion obtient le double de points.



Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



**Original
Dusyma**

103 917
Sentiero

Schakamata

103 742



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbrunner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com

01/2018