



103 725

HimmelHoch

SkyHigh
Au plus haut



7+
Jahre / years / ans

HimmelHoch

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 24 Spielkarten
- 24 Winkelsteine
- 1 Kompass
- 1 Spielanleitung

Anzahl und Alter der Spieler

1 bis 4 Spieler, ab 7 Jahre.

Spielidee

Gerhard Piskowky



Pädagogischer Ansatz

Ein Strategiespiel, bei dem das Hauptaugenmerk auf dem räumlichen Vorstellungsvermögen der Spieler liegt. Die Raum-Lage-Beziehung ist dabei eine wichtige Voraussetzung für das Erfassen des Koordinatensystems. Strategisches und planerisches Vorgehen wird ebenso gefördert wie logisches Denken.

Ziel des Spieles

Auf der quadratischen Spielfläche wird gemeinsam von allen Spielern mit den Winkelsteinen ein maximal sechs Etagen hoher Turm gebaut. Eine Etage hat die Höhe eines Würfels 3 x 3 cm. Die Winkelsteine werden, wie auf den Karten vorgegeben, in allen Himmelsrichtungen eingebaut.

Je geschlossener der Turm, desto perfekter die Baumeister.

Legende

Spielfeld

Das Spielbrett zeigt 16 (4 x 4) quadratische, gleichgroße Spielfelder, die außen herum durch die Richtungen, Norden, Osten, Süden und Westen gekennzeichnet sind. Für oben gilt Himmel und für unten die Erde.

Karten

Die Karten zeigen 24 verschiedene Positionen wie die Bausteine einzubauen sind. Zur Kontrolle können die Karten mit dem roten Streifen an das Spielfeld angelegt werden.

Vorderseite

Richtungsbeschreibung in Deutsch und Englisch: Die erste Angabe bestimmt die Ausrichtung der langen Kante (3 Würfel) des Winkelsteins auf dem Spielbrett. Die zweite Angabe bestimmt die Ausrichtung der kurzen Kante (2 Würfel) des Winkelsteins auf dem Spielbrett.

Rückseite

Schematische Darstellung des Bausteines:

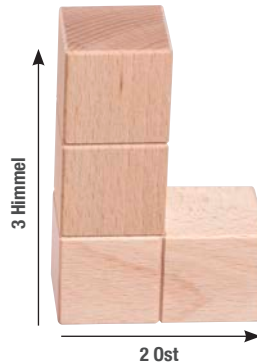
Winkelstein

Ein Winkelstein besteht aus vier rechteckig aneinander gereihten Würfeln. Eine lange Außenkante (3 Würfel) und eine kurze Außenkante (2 Würfel) bestimmen die Einbaurichtungen.

Vorderseite



Rückseite



Bsp. 3 Himmel - 2 Ost



Spielvorbereitung

Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt und mit dem Kompass eingeordnet. Die Karten und Bausteine werden, wie nachfolgend beschrieben, verteilt:

1 Spieler – je 24 Karten, 24 Bausteine

2 Spieler (2 Gruppen) – je 12 Karten, 12 Bausteine

3 Spieler – je 8 Karten, 8 Bausteine

4 Spieler – je 6 Karten, 6 Bausteine

Gruppenspiel - alle 24 Karten und 24 Bausteine

Vorab legen die Spieler fest, mit welcher Kartenseite gespielt wird. Zusätzlich können die Spieler gemeinsam entscheiden, ob sie ihre Karten offen vor sich ausbreiten oder in einem Stapel vor sich ablegen.

Spielverlauf

Der erste Spieler wählt eine seiner Karten aus und benennt die beiden Richtungen in die er den Winkelstein ablegen muss, z.B. drei Ost, zwei Süd. Die Karte legt er offen neben dem Spielfeld ab.

Anschließend platziert er den Winkelstein, sofern möglich, an eine Stelle seiner Wahl auf dem Spielfeld. Wichtig ist, dass dieser exakt in der Position seiner gewählten Karte ausgelegt wird. Ein falsch gelegter Winkelstein wird wieder zurückgenommen und dieser Spielzug ist für den Spieler beendet.

Zur Selbstkontrolle kann der rote Streifen auf der Vorderseite der Karte an das Spielfeld gelegt und verglichen werden.

Ist der Spielstein korrekt eingebaut, ist der Spielzug beendet und die Karte wird auf die Seite gelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ein Spieler kann einen bereits verbauten Baustein (maximal einen) herausnehmen, um seinen eigenen einzubringen. Danach sollte dieser wieder an die gleiche Stelle und in die gleiche Position zurückgelegt werden, ohne dass andere Bausteine umfallen.

Kann im späteren Spielverlauf ein Spieler bei seinem Einsatz keinen Winkelstein auslegen, weil er nicht die entsprechende Karte hat oder weil er eine Möglichkeit übersieht, ist der nächste Spieler am Zuge.

Ab der vierten Etage des Turms ist darauf zu achten, dass nicht mehr alle Karten genutzt werden können. Die sechste Etage ist die obere Baugrenze.

Kann oder will ein Spieler keinen Baustein mehr auslegen, beendet er seinen Spieleinsatz. In der Regel können einige Winkelsteine nicht mehr ausgelegt werden, weil die notwendigen Karten schon verspielt wurden. Wer den letzten Winkelstein auslegt, hat gewonnen.



Spielvariante 1

mit festgelegter Reihenfolge

Die Karten können auch in Stapeln vor den Spielern liegen. Somit ist die Reihenfolge der Spielzüge festgelegt. Nacheinander ziehen die Spieler eine Karte von ihrem Stapel und setzen den entsprechenden Winkelstein. Wenn ein Spieler nicht legen kann, wird die Karte und der Stein auf die Seite gelegt und eventuell bei einem späteren Spielzug verbaut. Der Spieler mit den wenigsten Karten am Ende des Spieles gewinnt.

Spielvariante 2

mit offenem Turm

Der Turm darf nach der ersten Etage auch in die Breite gebaut werden, das heißt die Winkelsteine dürfen auch über die 4 x 4 Felder große Spielfläche hinausragen. Solange kein Stein zu Fall kommt, oder ein Teil des Turmes einstürzt, können die Winkelsteine beliebig bis zur sechsten Etage verbaut werden. So entsteht durch das Herausragen einzelner Bausteine ein Bauwerk der besonderen Art.

Kann ein Winkelstein nicht stabil eingesetzt werden, wird die Karte und der Stein auf die Seite gelegt und eventuell bei einem späteren Spielzug verbaut. Wenn kein Winkelstein mehr verbaut werden kann, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den wenigsten Karten gewinnt.



Es wird spannend: Ob die Baumeister es schaffen alle Steine zu verbauen, ohne dabei über die sechste Etage hinauszuragen?



SkyHigh

Contents

- 1 play board
- 24 play cards
- 24 angle blocks
- 1 compass
- 1 game instructions

Number and age of players

From 1-4 players, from 7 years plus.

Game Idea

Gerhard Piaskowy

Educational Approach

A strategic game and the main focus being on the spatial imagination of the players. The spatial relationship and the precursor competencies for learning the coordination system are important prerequisites for understanding the game. Strategic and planning procedures are promoted as well as logical thinking.

Objective of the Game

On the square playing surface, a maximum of a six-storey high tower can be built by the players with the angled stones. One floor has the height of a cube 3 x 3 cm. The angle blocks are installed in all directions as specified on the maps.

The more closed the tower is, the more perfect the builders are.

Description

Play field

The board features 16 (4 x 4) squares, equally-sized playfields outlined to the north, east, south and west. Heaven is the top and the earth is the bottom.

Cards

The cards show 24 different positions of how to install the blocks. For control purposes, the cards with the red stripe can be applied to the playing field.

Front

Direction description in German and English:

The first specification determines the orientation of the long edge (3 cubes) of the angle blocks on the board. The second specification determines the orientation of the short edge (2 cubes) of the angle block on the board.

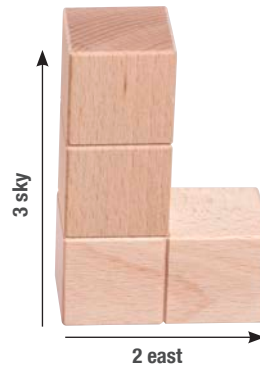
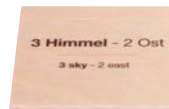
Back

Schematic representation of the building block.

Angle blocks

is an angled stone that consists of four right-angled cubes.

A long outer edge (3 cubes) and a short outer edge (2 cubes) determine the installation directions.



Example 3 Sky - 2 East



Game Preparation

The playing field is placed in the middle and arranged with the compass. The cards and building blocks are distributed as described below:

1 Player - each 24 cards, 24 building blocks

2 Players - (2 groups) - each 12 cards, 12 building blocks

3 Players - each 8 cards, 8 building blocks

4 Players - each 6 cards, 8 building blocks

Playing Group - all 24 cards and 24 building blocks

In advance, the players determine with which card side is played. In addition, players can decide whether to spread their cards face up in front of them or put them in a pile in front of them.

Game Sequence

The first player selects one card and names the two directions in which to place the angled- stone, e.g. three east, two south. The card should be placed face up next to the field.

Then the player places the angled- stone, if possible, on a place of his choice on the field. It is important that this is placed exactly in the position of the chosen card. An incorrectly placed angled- stone is taken back and this turn is finished for the player.

For self-control, the red stripe on the front of the card can be placed on the field and compared.

When the turn ends, the card is place to the side.

It is the next player's turn.

A player can take out an already installed building block (maximum one) to bring in his own. Then it should be put back in the same place and in the same position without other blocks falling over.

If later in the game a player cannot play an angled- stone on his action because he does not have the card or because he misses a chance, it is the next player's turn .

From the fourth floor of the tower, make sure that not all cards are used. The sixth floor is the upper building boundary.

If a player cannot or does not want to play a stone, he will end his turn. As a rule, some angle blocks can no longer be used because the necessary cards have already been played. The player that lays the last angled- stone, has won.



Game Variation 1

with fixed Order

The cards can also be in stacks in front of the players. Thus, the playing order is fixed. One by one, the players draw a card from their stack and place the appropriate angle block. If a player cannot lay a card, the card and the block are laid to the side and may be used later in a turn. The player with the fewest cards at the end of the game wins.



Game Variation 2

with open Tower

As long as no stone falls, or a part of the tower collapses, the angled- stones can be installed anywhere up to the sixth floor.

Thus, the rise of individual building blocks creates a building of a special kind.

If an angled- stone cannot be used stably, the card and the stone are laid on its side and may be installed later in a turn.

When no more angled- stones can be installed, the game is over.

The player with the fewest cards wins.



It will be exciting: whether the builders manage to build all the stones, without sticking out over the sixth floor?



Au plus haut

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 24 cartes en bois
- 24 pierres d'angle
- 1 boussole
- 1 règle du jeu

Nombre et âge des joueurs

1 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

Idée de jeu

Gerhard Piaskowy

Objectif pédagogique

Un jeu stratégique qui a pour objectif essentiel de cibler les compétences de l'imagination spatiale des joueurs. La situation dans l'espace et les compétences préliminaires permettant d'apprendre le système de coordonnées sont des conditions préliminaires pour apprendre le jeu. Ce jeu permet de développer un comportement stratégique ainsi que la pensée logique.

Objectif du jeu

Une tour d'au plus six étages est construite par tous les joueurs sur le plateau de jeu carré avec les pierres d'angle. Un étage a la hauteur d'un carré de 3 x 3 cm. Les pierres d'angles sont, comme indiqué par les cartes, dans toutes les directions.

Plus la tour est fermée, mieux c'est.

Legende

Plateau de jeu

Le plateau de jeu montre 16 (4 x 4) champs de jeu carrés et de la même taille qui sont caractérisés de l'extérieur par les directions (le nord, l'est, le sud et l'ouest). En haut, c'est le ciel et en bas, c'est la terre.

Cartes

Les cartes montrent 24 différentes positions, comment intégrer les pierres de construction.

Pour faire une vérification, l'on peut placer les cartes le long du plateau de jeu avec le trait rouge.

Recto

description de direction en allemand et en anglais.

La première indication décrit la position de l'angle long (3 dés) de la pierre sur le plateau de jeu.

La deuxième indication détermine la position de l'angle court (2 dés) sur le plateau de jeu.

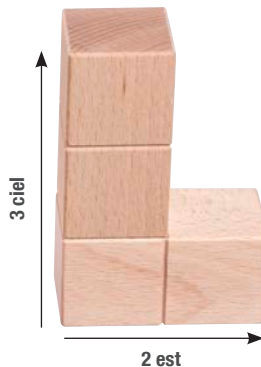
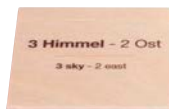
Verso

représentation schématique de la pierre de construction.

Pierre d'angles

Une pierre d'angle se compose de quatre dés avec un angle droit.

Un long bord extérieur (3 dés) et un bord extérieur court (2 dés) déterminent les directions.



Exemple 3 ciel - 2 est



Préparation de jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu avec la boussole. Les cartes et pierres de construction sont décrits de la manière suivante :

1 joueur – respectivement 24 cartes, 24 pierres de construction

2 joueurs (2 groupes) – respectivement 12 cartes, 12 pierres de construction

3 joueurs – respectivement 8 cartes, 8 pierres de construction

4 joueurs – respectivement 6 cartes, 6 pierres de construction

Jeu de groupe – les 24 cartes et pierres de construction

Tout d'abord, les joueurs déterminent avec quel côté de la carte ils jouent. De plus, les joueurs peuvent décider ensemble si le jeu se fait avec les cartes faces cachées ou s'ils souhaitent les placer dans une pile.

Déroulement de jeu

Le premier joueur sélectionne une de ses cartes et nomme les deux directions dans lesquelles il doit déposer la pierre, par exemple 3 est, 2 sud. Il place la carte face visible à côté du plateau de jeu.

Ensuite, il place la pierre à un emplacement de son choix sur le plateau de jeu. Il est important que celui soit placé exactement à l'emplacement exact de la carte sélectionnée. Si la pierre est mal placée, elle est retirée et c'est au tour du prochain joueur.

Pour effectuer un contrôle, la barre rouge sur le recto de la carte peut être placée à côté du plateau de jeu pour effectuer une comparaison.

Une fois l'action terminée, la carte est placée de côté.

C'est au tour du prochain joueur.

Un joueur peut retirer une pierre ayant déjà été utilisée (au plus une) pour placer sa propre pierre. Ensuite, cette pierre devrait être replacée au même emplacement sans que les autres pierres tombent.

Si un joueur ne peut pas placer de pierre plus tard dans le jeu parce qu'il ne possède pas la carte correspondante ou parce qu'il ne voit pas où il pourrait la placer, c'est au tour du prochain joueur.

A partir du quatrième étage de la tour, il faut faire attention à ce qu'il n'est pas possible d'utiliser toutes les cartes. Le sixième étage est la limite vers le haut.

Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut pas placer de pierre, il termine le jeu. En règle générale, certaines pierres ne peuvent pas être placées, parce que les cartes correspondantes ont déjà été utilisées au cours du jeu. Le joueur ayant placé la dernière pierre a gagné.



Variante de jeu 1

avec ordre déterminé

Les cartes peuvent également se trouver dans des piles devant les joueurs. A tour de rôle, les joueurs tirent une carte de la pile et placent la pierre correspondante. Lorsqu'un joueur ne peut pas poser de carte, celle-ci et la pierre sont placées de côté et pourront également être utilisées plus tard. Le joueur ayant le moins de cartes à la fin du jeu a gagné.



Variante de jeu 2

avec tour ouverte

Une fois le premier étage construit, la tour peut également être construite en largeur, cela signifie que les pierres peuvent aussi être placées au-delà de la surface de jeu de 4 x 4 champs.

Tant qu'aucune pierre ne tombe ou qu'une partie de la tour s'écroule, les pierres peuvent être utilisées comme bon vous semble jusqu'au sixième étage.

De cette manière se construit un bâtiment très original. S'il n'est pas possible de placer une pierre de manière stable, la carte et la pierre sont placées de côté et pourront être utilisées plus tard.

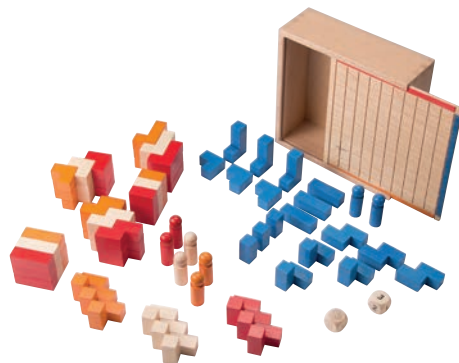
Le jeu est terminé lorsqu'il n'est plus possible de mettre les pierres en place. Le joueur ayant le moins de cartes commence.

C'est très intéressant : les architectes arriveront-ils à construire toutes les pierres sans pour autant dépasser le sixième étage?





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



Original
Dusyma

103 917
Sentiero

HimmelHoch

103 729

SkyHigh
Au plus haut



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



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!

www.dusyma.com