



103 728

Turmulent



1-6

4+

Jahre / years / ans

Turmulent

Inhalt

- 7 Farbwürfel
- 21 Spielsteine
je 7x orange, 7x lila, 7x rot
- 6 Spielfiguren
- 6 Zählbretter
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung

Pädagogischer Ansatz

Turmulent fördert die Feinmotorik, Geschicklichkeit und Konzentration. Gleichzeitig lassen sich Erfahrungen über die Gesetzmäßigkeiten von Statik und Schwerkraft sammeln.

Anzahl und Alter der Spieler

Für 1 - 6 Spieler, ab 4 Jahre.

Spielidee

Jürgen Adams



Ziel des Spiels

In der vorgegebenen Zeit der Sanduhr wird ein Turm mit den gewürfelten, farbigen Spielsteinen gebaut.

Vorab legen die Spieler fest, mit wie vielen Würfeln gespielt wird. Die Anzahl der Würfel entscheidet auch über die Anzahl der Spielsteine.

3 Würfel – 3 Spielsteine

5 Würfel – 5 Spielsteine

7 Würfel – 7 Spielsteine

Je größer die Anzahl der Würfel, desto schwieriger der Aufbau des Turmes.

Spielmöglichkeiten

Spielmöglichkeit 1

Für 2 – 6 Spieler

Mit der festgelegten Anzahl der Würfel wird reihum gespielt. Der Spieler würfelt und sucht sich nun die farblich passenden Spielsteine für seinen Turm. Ab jetzt läuft die Sanduhr! Gelingt es ihm, den Turm innerhalb der Zeit mit seinen Spielsteinen zu bauen, gibt es einen Punkt. Die Spielfigur darf auf dem Zählbrett ein Feld weiter laufen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewinner ist, wer zuerst alle Felder erlaufen hat.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt ein Zählbrett und eine Spielfigur. Die Spielsteine, Würfel und Sanduhr werden bereit gelegt.





Spielmöglichkeit 2

Für 2 – 3 Spieler

- 2 Spieler – je 3 Zählbretter (15 Punkte),
- 3 Spieler – je 2 Zählbretter (10 Punkte).

Jeder Spieler reiht seine Spielbretter vor sich aneinander. Gemeinsam wird festgelegt, wieviel Punkte erreicht werden können, z.B.

5 Würfel/Spielsteine – 1 Punkt

6 Würfel/Spielsteine – 2 Punkte

7 Würfel/Spielsteine – 3 Punkte

Vor jedem Spielzug entscheidet der jeweilige Spieler mit wieviel Würfeln er spielen möchte, um die gewünschte Punktzahl zu erreichen. Traut er sich den höchsten Turm zu bauen? Wird der Turm geschafft, geht der Spieler entsprechend der Punktzahl auf dem Zählbrett nach vorne. Gewonnen hat, wer zuerst die volle Punktzahl erreicht hat.

Spielmöglichkeit 3

Alle bauen

Es kann zu zweit oder in zwei Gruppen gespielt werden. Dazu wird abwechselnd mit einem Würfel gewürfelt und gebaut. Wer den Turm umwirft, geht auf seinem Zählbrett zurück. Sobald eine Gruppe/ein Spieler auf dem hintersten Feld des Zählbretts angekommen ist, endet das Spiel. Gewonnen hat, wer auf dem Zählbrett am weitesten vorne ist.



Spielmöglichkeit 4

Der höchste Turm

Zwei Gruppen spielen auf Zeit, die vorher festgelegt wird. Jede Gruppe bekommt einen Würfel und baut einen eigenen Turm. Solange die Zeit läuft, darf gebaut werden. Fällt der Turm um, darf auf den noch stehenden Steinen weitergebaut, oder von neuem begonnen werden. Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Steine verbaut hat, gewinnt das Spiel.



Turmulent

Contents

- 7 coloured dice
- 21 playing stones
7x orange, 7x purple, 7x red
- 6 playing figures
- 6 counting boards
- 1 sand clock
- 1 game instruction

Educational approach

Turmulent promotes fine motor skills, dexterity and concentration. At the same time, experience can be gained on the laws of statics and gravity.

Number and Ages of player

From 1 - 6 player. From 4 years plus

Game Idea

Jürgen Adams



Objective of the Game

In the given time of the sand clock, a tower is built with the cubic coloured playing stones.

The players decide in advance with how many dice they play. The number of dice also determines the number of the playing stones.

3 dice - 3 playing stones

5 dice - 5 playing stones

7 dice - 7 playing stones

The higher the number of the dice, the harder the structure of the tower is.

Game Options

Game Option 1

For 2 - 6 players

It is played in turn with the agreed number of dice. The player rolls the dice and now looks for the matching color playing stones for his tower. From now on, the sand clock runs! If the player succeeds in building the tower with his playing stones in time, he gets a point. The playing figure may move one space on the counting board and it is the turn of the next player.

Game Preparation

Each player gets a counting board and a figure. The playing stones, dice and sand clock are ready.





Game Option 2

For 2 - 3 players

2 players - each 3 counting boards (15 points)
3 players - each 2 counting boards (10 points).

Each player lines up his game boards in front of him. Together, it is determined how many points can be achieved, e.g.

5 dice / playing stones – 1 point

6 dice / playing stones – 2 points

7 dice / playing stones – 3 points

Before each turn, each player decides with how many dice he wants to play in order to get the desired score. Does he dare to build the tallest tower? If the tower is completed, the player goes forward according to the score on the counting board. The winner is the one who has reached the full score first.

Game Option 3

All build

It can be played in pairs or in two groups. For this purpose, a dice is rolled and built alternately. Whoever knocks over the tower goes back on the counting board. As soon as a group / player has arrived on the rearmost field of the counting board, the game ends. The winner is the one that is furthest on the counting board.



Game Option 4

The highest tower

Two groups play to the time, which is set in advance. Each group gets a dice and builds its own tower. As long as the time runs, building may continue. If the tower falls over, you may build on the remaining stones or start again. Who has installed the most stones after the time, wins the game.



Turmulent

Contenu

- 7 dés de couleur
- 21 pions
 - 7x orange, 7x pourpre, 7x rouge
- 6 figures de jeu
- 6 planches de comptage
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

Objectif pédagogique

Turmulent permet de développer la motricité fine, la dextérité et la concentration des enfants. En même temps, cela permet d'apprendre quelque chose sur les lois de la gravité et de la statique.

Nombre et âge des joueurs

Pour 1-6 joueurs, à partir de 3 ans.

Idée de jeu

Jürgen Adams



Objectif du jeu

Dans le temps donné par le sablier, une tour est construite avec les pions de couleur.

Tout d'abord, les joueurs déterminent avec combien de dés ils veulent jouer. Le nombre de dés détermine aussi le nombre de pions.

3 dés – 3 pions

5 dés – 5 pions

7 dés – 7 pions

Plus le nombre de dés est élevé, plus il est difficile de construire une tour.

Possibilités de jeu

Possibilités de jeu

Pour 2-6 joueurs

Les joueurs jouent à tour de rôle avec le nombre de dés défini. Le joueur lance le dé et recherche maintenant les pions correspondants à sa tour. Le temps s'écoule en fonction du sablier. Si le joueur réussit à construire la tour pendant le temps imparti, il obtient un point. La figure de jeu a le droit de suivre son chemin sur la planche de comptage et c'est au tour du prochain joueur.

Préparation de jeu

Chaque joueur obtient une planche de comptage et une figure de jeu. Les pions, les dés et le sablier sont mis à disposition des joueurs.





Possibilités de jeu 2

Pour 2-3 joueurs

2 joueurs – respectivement 3 planches de comptage (15 points), 3 joueurs – 2 planches de comptage (10 points).

Chaque joueur place ses planches de jeu devant soi. Ensemble, les joueurs déterminent combien de points ils souhaitent atteindre, par exemple

5 dés/pions – 1 point

6 dés/pions – 2 points

7 dés/pions – 3 points

Avant chaque action, le joueur correspondant décide avec combien de dés il souhaite jouer pour obtenir le nombre de points souhaités. Osera-t-il construire la tour la plus haute ? S'il réussit à construire la tour, le joueur avance en fonction du nombre de points. Le joueur ayant obtenu tous les points en premier est le gagnant.

Possibilités de jeu 3

Tout le monde construit ensemble

Il est possible de jouer à deux ou avec deux groupes. Les joueurs lancent le dé et construisent à tour de rôle. Lorsqu'un joueur casse la tour, il doit reculer sur sa planche. Dès qu'un groupe/un joueur est arrivé sur la dernière case de la planche, le jeu est terminé. Le gagnant est celui qui est en tête sur la planche de comptage.



Possibilités de jeu 4

La tour la plus haute

Deux groupes jouent contre la montre, le temps est défini au début du jeu. Chaque groupe joue avec un dé et construit sa propre tour. Les joueurs ont le droit de construire tant que le temps n'est pas écoulé. Si la tour se casse, les joueurs peuvent continuer de construire sur les pierres qui ne sont pas tombées. Il est également possible de recommencer. Le gagnant est le joueur ayant utilisé le plus de pierres une fois le temps écoulé.









DEU - Achtung!	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - Warning!	Not suitable for children under 36 months.	Choking hazard! Small parts!
BGR - Внимание!	Неподходящо за деца под 36 месеца.	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - Upozorenje!	Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 36 mjeseci.	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - Upozornění!	Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - Advarsel!	Ikke egnet for børn under 36 måneder.	Kvælningsfare! Små dele!
NLD - Waarschuwing!	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - Hoiautus!	Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele.	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN - Varoitusta!	Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.	Tukehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA - Attention.	Convient pas aux enfants de moins de 36 mois.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - Προειδοποίηση!	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών.	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - Figyelmeztetés!	Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas.	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - Viðvarn!	Ekki hentugur fyrir börn yngri en 36 mánuði.	Kæfingarhætta. Litlir hlutir.
ITA - Attenzione!	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - Bīdinājums!	Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem.	Aizīšanās risks! Sikas detaļas!
LTU - Įspėjimas!	Netinka vaikams iki 36 mėnesių.	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD - Предупреудање!	Оваа играчка има остри функционални рабови.	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - Twissija!	Mhux adattat għal tfal taht is-36 kaxar.	Periklu li wiehed jifga! Btejjeċ zghar!
NOR - Advarsel!	Ikke egnet for barn under 36 måneder.	Kvelningsfare. Små deler.
POL - Ostrzeżenie!	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - Atenção!	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - Avertisment!	Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - Upozornenie!	Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov.	Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!
SLO - Opozorilo!	Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev.	Nevarnost zadušitve zaradi tujkak! Majhni deli!
ESP - Advertencia!	No conviene para niños menores de 36 meses.	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - Varning!	Inte lämpligt för barn under 36 månader.	Kvävningssrisk! Små delar!
TUR - Uyarı!	36 ayın altındaki çocuklar için uygun değildir.	Boğulma Tehlikesi (Tıkanma). Küçük Parçalar.

Turmulent 103 728



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