



Schakamata

6+

NUMER ARTYKUŁU: 220040

Zawartość: 1 plansza do gry i 4 pola start / meta, 30 klocków do gry w trzech różnych rozmiarach i 4 kolorach. Czerwone i naturalne: 2 duże, 4 średnie, 4 małe. Pomarańczowe i jasnoniebieskie: 3 średnie, 2 małe. 3 płytki do zaznaczania, 1 kostka, 1 instrukcja do gry.

Liczba i wiek graczy: 2, 3 lub 4 graczy. Od 6 lat.

Pomysł na grę: Paul Schobesberger

Podejście edukacyjne

Podchwytliwa strategiczna gra, z użyciem reguł, która ćwiczy planowanie i myślenie przestrzenne. Angażuje koordynację oko-ręka, a gracze uczą się zależności pomiędzy przestrzenią a pozycją.

Cel gry

Gra strategiczna polegająca na przechylaniu jak największej liczby własnych klocków, aby osiągnąć pole meta po przeciwnej stronie.

Legenda

Gra planszowa

Z siatką składającą się z 8×8 pól. Nacięcia między polami ułatwiają przechylanie bloków.

Pola start / meta

Z siatką składającą się z 2×8 pól. Pola start / meta są tworzone naprzeciwko siebie. Pole startowe gracza jest jednocześnie polem docelowym przeciwnika.

Klocki do gry

Różne rozmiary elementów wymagają różnego planowania: im większy element i im większa liczba ruchów, tym trudniej skrócić.

Kolejność gry

Rzuca się na przemian. Liczba punktów określa liczbę ruchów przechylających klocki.

Aby nie utracić początkowej pozycji klocka, można wykorzystać płytki do zaznaczania. Płytki do zaznaczania można przechylać poziomo lub pionowo w kierunku wszystkich krawędzi. Można wykonać wiele prób przed ostatecznym umieszczeniem klocka.

Jeżeli wyrzucona zostanie liczba 6, gracz rzuca ponownie. Nie można pominąć żadnych ruchów.

Jeżeli żaden skręt z wykorzystaniem wyrzuconej liczby nie jest możliwy, gracz zawiesza grę.

Gdy któryś z graczy ułoży ostatni klocek na polu mety, kończy grę i wygrywa. Bloki nie mogą wtedy dotykać dużego pola gry. Do tego czasu bloki znajdujące się na polu mety mogą nadal być przenoszone.

Płytki do zaznaczania

Aby śledzić pierwotne położenie własnego klocka po kilku próbach przechylenia, można użyć płytki do zaznaczania. Ślad klocka odpowiada rozmiarowi pasującej płytki do zaznaczania. Gdy ustalona zostanie pozycja końcowa, płytkę do zaznaczania odkładamy na bok.

Wariant gry z punktacją

Wynik zależy od wysokości bloków i położenia kropki. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

Bloki ułożone na mecie poziomo otrzymują po 1 punkcie.

Bloki ułożone na mecie pionowo otrzymują względem wielkości 1, 2, 3 punkty.

Bloki ułożone na mecie pionowo z widocznymi kropkami na górze otrzymują podwójną liczbę punktów wg. wielkości tj.: 2, 4, 6 punktów.

KONSERWACJA I CZYSZCZENIE:

Przechowywać w suchym pomieszczeniu. Unikać wilgoci! Do czyszczenia używać suchej lub lekko wilgotnej, bawełnianej szmatki (inne materiały mogą porysować powierzchnię). Stosować czystą wodę, bez detergentów i rozpuszczalników.

BEZPIECZEŃSTWO:

Przed podaniem dziecku zabawki upewnij się, że produkt jest kompletny i nieuszkodzony. Opakowanie nie jest integralną częścią produktu i należy je usunąć wraz z wszystkimi elementami przed podaniem zabawki dziecku. Opakowanie nie służy do zabawy. Opakowanie foliowe może być niebezpieczne dla dziecka. Aby uniknąć możliwości uduszenia należy je usunąć wraz z wszystkimi jego elementami. Zachowaj instrukcję użytkowania ze względu na ważne informacje.



Dystrybutor: ZPH PILCH

43-450 Ustroń, ul. Fabryczna 36

T : + 48 33 855 20 93, F : + 48 33 851 39 03, info@pilchr.pl • www.pilchr.pl



WYPRODUKOWANO W POLSCE