

Link do produktu: <https://www.matmati.pl/schakamata-p-708.html>



Schakamata

Cena brutto	697,00 zł
Cena netto	566,67 zł
Dostępność	Na zamówienie
Czas wysyłki	14 dni
Numer katalogowy	0708
Kod producenta	220040
Kod EAN	220040

Opis produktu

Schakamata . Gra planszowa.



Podejście edukacyjne

Podchwytliwa strategiczna gra, z użyciem reguł, która ćwiczy planowanie i myślenie przestrzenne. Angażuje koordynację okoręka, 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.

Propozycje zabaw

Gra planszowa:

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

Pola start / meta:

z siatką składającą się z 2 x 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.

Przygotowanie do gry

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.

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.