



Wieżowiec gra

Cena brutto	688,00 zł
Cena netto	559,35 zł
Dostępność	Na zamówienie
Czas wysyłki	14 dni
Numer katalogowy	0716
Kod producenta	220043

Opis produktu

Gra edukacyjna Wieżowiec



Podejście edukacyjne

Gra strategiczna, która skupia się głównie na wyobraźni przestrzennej graczy. Relacja w przestrzeni jest istotnym warunkiem wstępnym zrozumienia układu współrzędnych. Nacisk kładziony jest na procedury strategiczne i planowania, a także myślenie logiczne. Gra uczy kierunków świata w języku niemieckim jak i angielskim.

Cel gry

Gracze posiadający bloki kątowe mogą na kwadratowej powierzchni do gry skonstruować wieżę mającą maksymalnie sześć kondygnacji. Jedna kondygnacja ma wysokość sześcianu o wymiarach 3 x 3 cm. Bloki kątowe układane są we wszystkich kierunkach, jak określono na kartach do gry.

Im bardziej zamknięta jest wieża, tym doskonalsi są budowniczcy.

Opis

Pole gry: na planszy znajduje się 16 (4 x 4) kwadratowych pól do gry o równych wymiarach, z oznaczonymi kierunkami północ, wschód, południe i zachód. Niebo jest górą, a ziemia jest dołem.

Karty: karty wskazują 24 różne pozycje konstruowania bloków. Karty z czerwonym paskiem mogą zostać użyte w celu sprawdzenia pola gry.

Przód: pierwsza specyfikacja określa orientację długiej krawędzi (3 sześciany) bloków kątowych na planszy. Druga specyfikacja określa orientację krótkiej krawędzi (2 sześciany) bloku kąтового na planszy.

Tył: Schematyczna prezentacja bloku konstrukcyjnego:

Blok kątowy: to blok kątowy składający się z czterech sześcianów o kącie prostym. Długa krawędź zewnętrzna (3 sześciany) i krótka krawędź zewnętrzna (2 sześciany) określają kierunki konstruowania.

Przygotowanie do gry

Pole gry znajduje się w środku i jest połączone z kompasem. Karty i bloki konstrukcyjne rozdzielane są w sposób opisany

poniżej:

Jeden gracz - 24 karty, 24 bloki konstrukcyjne

Dwoje graczy - każdy po 12 kart, 12 bloków konstrukcyjnych

Troje graczy - każdy po 8 kart, 8 bloków konstrukcyjnych

Czworo graczy każdy po 6 kart, 6 bloków konstrukcyjnych

Gracze określają wcześniej, którą stroną karty będzie odbywać się gra. Ponadto gracze mogą zdecydować, czy rozrzucić swoje karty przed sobą, czy też umieścić je w stosie przed sobą.

Kolejność gry

Pierwszy gracz wybiera jedną ze swoich kart i wymienia dwa kierunki, w których musi umieścić blok kątowy, np. trzy wschód, dwa południe. Umieszcza odkrytą kartę obok pola.

Następnie umieszcza kamień kątowy w wybranym miejscu na polu. Ważne jest, aby została ona umieszczona dokładnie na miejscu wybranej karty. Nieprawidłowo umieszczony blok kątowy zostaje usunięty i gracz kończy swoją kolejkę.

W celu samokontroli, w polu można umieścić czerwony pasek z przodu karty i porównać.

Gdy kończy się kolejka, karta zostaje umieszczona z boku. To kolej na kolejnego gracza.

Gracz może wyciągnąć umiejscowiony wcześniej element konstrukcyjny (maksymalnie jeden), aby wprowadzić własny.

Następnie należy go odłożyć w to samo miejsce i w tej samej pozycji nie przewracając innych bloków.

Jeśli w późniejszym etapie gry gracz nie może ułożyć kamienia kąтового, ponieważ nie ma odpowiedniej karty lub nie ma możliwości, ruch należy do następnego gracza.

Od czwartego piętra wieży należy upewniać się, że nie wszystkie karty są używane. Szóste piętro to górna granica wieży.

Jeśli gracz nie może ustawić bloku kąтового, kończy swoją grę. Z reguły niektóre bloki kątowe nie mogą być użyte, ponieważ niezbędne karty zostały już rozegrane. Gracz, który układa ostatni blok kątowy wygrywa.