



103 917

# Sentiero



2-4

6+

Jahre | years | ans

# Sentiero

## Inhalt

- 72 Spielsteine (je 18 Steine in einer Farbe)
- 8 Spielfiguren (je 2 in einer Farbe)  
Ø 2 cm, 5 cm hoch
- 1 Würfel Ziffern 1 - 3  
Kantenlänge 2,5 cm
- 1 Würfel mit 6 Formen  
Kantenlänge 2,5 cm
- 1 Spielbrett 22 x 22 cm, aus Holz lackiert  
im Holzkasten 23 x 23 cm, 10,5 cm hoch  
mit Schiebedeckel
- 1 Spielanleitung

## Spielidee

Nick Emmenegger

## Anzahl und Alter der Spieler

2 – 4 Spieler. Ab 6 Jahre.

## **Pädagogisches Ziel**

**Sentiero** ist ein Strategiespiel, welches in hohem Maße planerisches Vorgehen fordert und fördert.

Der Spieler kann seinen eigenen Weg verfolgen oder aber die anderen Spieler in ihrem Weg beeinflussen und somit eventuell einen Vorteil für sich erspielen. Immer wieder kann neu überlegt werden, welche Strategie verfolgt wird.

Beim Setzen des Bausteines wird das räumliche Vorstellungsvermögen intensiv gefördert, da jede Richtung des Steines einen anderen Weg für die Spielfigur bereitet. Dabei können die Wege auf und ab, oben drüber und auch manchmal untendurch verlaufen.

## **Spielmöglichkeiten**

Für 2 – 4 Spieler, ab 6 Jahre

### **Ziel des Spieles**

Ziel ist es, alle eigenen Spielfiguren von der eigenen Startseite (= gewählte Farbe) auf die gegenüberliegende Brettseite zu bringen. Gewonnen hat derjenige Spieler, welcher zuerst alle eigenen Spielfiguren auf der gegenüberliegenden Seite auf dem Spielbrett hat.

### **Spielvorbereitung**

Jeder Mitspieler wählt eine Spielfarbe. Bei zwei Spielern können die Farben gegenüber oder über Eck gewählt werden. Zuerst nimmt jeder Mitspieler alle Spielsteine und Spielfiguren seiner Farbe auf seine Seite. Wer die höchste Zahl würfelt beginnt.

### **Spielverlauf**

Der erste Spielzug beginnt mit dem Erwürfeln des ersten Spielsteines. Dieser erste Spielstein jedes Mitspielers darf beliebig gelegt werden, muss aber mit mindestens einer Seite die eigene Startseite berühren.

Ab der zweiten Runde wird jeweils mit beiden Würfeln gewürfelt, aber es darf nur **einer der beiden Würfel für den anstehenden Spielzug ausgewählt** werden:



### a) Der Würfel mit dem Spielstein:

Der Spielstein muss so gelegt werden, dass er einen eigenen Spielstein mindestens auf einer Seite (nicht nur eine Kante) berührt. Ebenfalls muss dieser Spielstein in der gewählten Stellung stehen bleiben. Selbst wenn eine Spielfigur diese Fläche betritt, darf der Spielstein nicht kippen.



### b) Der Würfel mit der Ziffer:

Um die Spielfigur auf die gegenüberliegende Seite zu bewegen, darf sie nur über Flächen der eigenen Farbe ziehen und nur Stufen mit einer Höhenstufe überschreiten. Eine Spielfigur wird um die entsprechende Punktezahl bewegt, dabei entspricht ein Schritt einem Quadrat auf dem Raster. Während eines Zuges sind Richtungsänderungen erlaubt, wenden nicht.

*Achtung: Eine Spielfigur darf nicht übersprungen oder überbaut werden.*

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **alle Spielfiguren** seiner Farbe **auf die gegenüberliegende Brettseite** ziehen konnte. Dabei gilt der letzte Stein, der die farbige Gegenseite mit einer Seite berührt als Zielfläche. Die Spielfiguren laufen bis zum Ende dieses Steines und dürfen dann aus jeder Höhe auf die Zielseite springen.

Das Spiel kann außerdem durch eine **Blockade** zum Ende gehen. Dies tritt dann ein, wenn ein Mitspieler seinen Spielzug nicht ausführen kann. In diesem Fall hat derjenige Spieler gewonnen, der mit beiden Spielfiguren am weitesten zur gegenüberliegenden Seite vorgerückt ist. Zur Bestimmung, wer am weitesten vorgerückt ist, werden von beiden Spielfiguren einer Farbe die parallel zur Startlinie überschrittenen Linien zusammengezählt.



## Variante - Sentiero Mauer

Für 2 Spieler, ab 6 Jahre

Vereinfachte Variante, auch für Einsteiger zu empfehlen.

### Spielvorbereitung

Die zwei Mitspieler wählen sich gegenüberliegende Farben aus und nehmen jeweils eine Spielfigur und die Spielsteine zu sich. Mit den restlichen Steinen wird gemeinsam auf dem Spielbrett eine Mauer gebaut. Dabei kann mit verschiedenen Höhenstufen und Öffnungen variiert werden.

### Spielverlauf

Es wird nach den Sentiero-Regeln gespielt. Dabei wird die Mauer von beiden Spielern überwunden, um auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen.



### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine Spielfigur auf die gegenüberliegende Brettseite ziehen konnte oder ein Spieler seinen Spielzug nicht mehr ausführen kann.

# Sentiero

## Contents

- 72 game pieces  
(18 of each colour)
- 8 game figures, (2 of each colour)  
Ø 2 cm, 5 cm high
- 1 number dice (nos.1-3  
edge length 2,5 cm)
- 1 shape dice (with 6 shapes),  
edge length 2,5 cm
- 1 wooden game board, varnished  
22 x 22 cm
- 1 game instructions

Supplied in a wooden box with sliding lid,  
23 x 23 cm, 10,5 cm high

## Game idea

Nick Emmenegger

## Age and Number of players

For 2 - 4 players, from 6 years upwards

## Educational Approach

**Sentiero** is a challenging strategy game requiring a high level of forward thinking and strategic planning. Players can keep to their own routes or try and influence other players' routes to gain a possible advantage over them. Players frequently have to rethink their routes and alter their tactics. The tile placement activity promotes visual thinking skills; each tile put down by a player opens up a potential route for the player's game figure. Routes can take different directions: up and down, over and sometimes even under.

## Game Options

For 2 – 4 players, aged 6 years upwards.

### Aim of the game

Players try to move their game figures from their home base (= chosen colour) to the opposite side of the board. The first player who gets all his/her game figures to the opposite side of the board is the winner.

### Game Preparation

Each player chooses a colour. If the game is played by two players, opposite or adjoining colours (on the board) can be chosen. Players then take all the game pieces and game figures of their chosen colour and put them down on one side. Players throw the number dice to determine who starts the game. The player with the highest number begins.

### Game

Players throw the dice to determine who puts down the first tile. The first tile can be put down anywhere on the board, but at least one side of it must touch the player's own home base to begin.

From the second round onwards, both the number and shape dice are needed for the game. **Players must choose a dice in advance of their move:**



a) Rules for the shape dice

- At least one side of the tile placed on the board by a player must touch one of the player's own game pieces. (corner to corner is not allowed.)
- Game pieces must stay in place; even if a game figure steps onto a tile, the tile should not topple over.



b) Rules for the number dice

- Game figures may only be moved over the player's own coloured game pieces.
- Game figures may only be moved up one level during a move.
- Game figures may only be moved according to the number shown on the dice. One square on the board is equal to one step.
- Players are allowed to change the direction of their game figure during a move, but they are not allowed to turn it around.

*Attention: It is not allowed to jump over or build over a game figure.*

### End of Play

The game is over as soon as a player has **put down his/her final tile and moved both of his/her game figures** to the other side of the board. The last stone that touches the coloured opposite side with one side counts as the finishing line. The game figures walk to the end of this tile and are allowed to jump onto the finish from any height.

The game can also end in a **blockade**. This happens when one player is unable to carry out his/her plan of action. In this event, the player whose game figures are closest to the opposite side is the winner. To decide who is the closest, count the number of lines parallel to the starting lines on the board that the game figures of each colour have crossed.





### Game Variation –Sentiero Wall

For 2 players, aged 6 years upwards

Easier version of Sentiero game. Also recommended for children new to the Sentiero game.

#### Game Preparation

The players choose colours opposite one another on the game board. They take one game figure and game pieces to match their chosen colour. The players build a wall together on the board with the remaining game pieces. The wall can have any number of different levels and openings.



#### Playing the Game

The rules for Sentiero Wall are the same as the rules for Sentiero. The players have to get past the wall in order to reach the other side.

#### End of Play

The game ends as soon as a player moves his game piece to the opposite side of the board or a player can no longer execute his move.

# Sentiero

## Contenu

- 72 pions  
(18 pions d'une couleur respectivement)
- 8 figurines (2 de chaque couleur),  
Ø 2 cm, 5 cm de haut
- 1 dé avec des chiffres de 1 à 3  
longueur de l'arrête de dé 2,5 cm
- 1 dé avec 6 formes  
longueur de l'arrête de dé 2,5 cm
- 1 plateau de jeu 22 x 22 cm, bois laqué,  
dans une boîte en bois avec couvercle  
coulissant
- 1 règle du jeu

## Idée du jeu

Nick Emmenegger

## Nombre et âge des joueurs

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

## Objectif pédagogique

**Sentiero** est un jeu stratégique qui requiert une démarche stratégique. Le joueur peut suivre son propre chemin ou encore influencer les autres joueurs, afin d'obtenir une longueur d'avance sur eux. Le joueur doit sans cesse remettre sa stratégie en question. En posant les pions, les enfants développent leur imagination spatiale, étant donné que chaque direction du pion a pour effet un nouveau chemin pour la figurine en question. Les chemins peuvent se développer sur différents niveaux, au-dessus et parfois en-dessous.

## Possibilités de jeu

### Possibilité de jeu 1 - Sentiero

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

### Objectif du jeu

L'objectif des joueurs est de déplacer leur figurine depuis leur position de départ (=couleur sélectionnée) pour se retrouver sur le côté opposé du plateau de jeu. Le joueur ayant réussi le premier à déplacer toutes ses figurines sur le côté opposé du plateau de jeu a gagné.

### Préparation de jeu

Chaque joueur choisit une couleur. S'il y a seulement deux joueurs, ils peuvent choisir les couleurs en face ou dans les angles. Tout d'abord, chaque joueur prend tous les pions et figurines de sa couleur. Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé lors du lancer de dé commence.

### Déroulement de jeu

Tout d'abord, un joueur commence par déplacer son premier pion. Le premier pion de chaque joueur peut être placé à un emplacement quelconque. Néanmoins, au moins un côté du dé doit toucher le côté de départ.

A partir du second tour, les joueurs jouent avec les deux dés, mais il faut choisir un des deux dés pour jouer:



a) C'est le dé avec le pion qui est sélectionné:  
Le pion doit être placé de manière à ce qu'il touche son propre pion au moins sur un côté (et non pas une arête). Ce pion doit rester dans la position sélectionnée, même lorsqu'une figurine accède à cette surface, la pierre doit garder cette position.



b) C'est le dé avec les points qui est sélectionné:  
Pour pouvoir déplacer la figurine vers le côté opposé, elle doit rester sur les zones de sa propre couleur et ne franchir que les marches d'un niveau supérieur ou inférieur. Une figurine avance selon le chiffre obtenu avec le dé, un pas correspond à un carré sur la grille. Il est possible de changer la direction, mais non pas de faire marche arrière.

## Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a réussi à déplacer toutes les figurines de sa couleur sur le côté opposé du plateau de jeu. Le dernier pion qui touche le côté opposé avec un côté est considéré comme la zone cible. Les figurines se déplacent jusqu'au bout de ce pion, puis sautent sur le côté opposé, peu importe leur hauteur.

Par ailleurs, le jeu peut se terminer par un blocage. C'est le cas lorsqu'un joueur n'est plus en mesure d'effectuer l'action qui devrait être effectuée. Dans ce cas, le joueur qui a réussi à déplacer ses figurines le plus loin vers le côté opposé a gagné. Pour définir quel joueur a réussi à déplacer ses pions le plus loin, l'on compte combien de lignes ont été dépassées par toutes les figurines d'une même couleur à partir des lignes parallèles à la ligne de départ

*Attention: Il n'est pas possible de sauter par dessus une figurine ou de se poser sur une figurine.*



### **Variante - mur Sentiero**

Pour 2 joueurs, à partir de 6 ans.

Variante plus simple, pour les joueurs peu expérimentés

### **Préparation de jeu**

Les deux joueurs choisissent des couleurs opposées, puis prennent respectivement une figurine et un pion. Un mur est construit sur le plateau avec les pions restants. L'on peut varier les niveaux et les ouvertures.

### **Déroulement de jeu**

L'on joue selon les règles Sentiero. Le mur doit être franchi par les deux joueurs, afin de pouvoir accéder au côté opposé.



### **Fin du jeu**

Le jeu est terminé dès qu'un joueur ne peut plus déplacer sa figurine.







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



**Original  
Dusyma**

103 318

**Verflixt und ZugeLegt**

**Sentiero**

103 917



**Achtung.** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

**Warning.** Not suitable for children under 36 months.  
Danger of choking due to small parts that may be swallowed.

**Attention.** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

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!



Made in Germany

**Dusyma**

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

**www.dusyma.com**