



103 731

Würfelwald

Dice Track
La forêt des dés



4+

Jahre / years / ans

Würfelerwald

Inhalt

- 4 Spielfelder, beidseitig bedruckt
- 5 Augenzwürfel
- 5 Farbwürfel
- 4 Spielfiguren (gelb, rot, grün, blau)
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Dr. Wolfgang Riedl

Pädagogischer Ansatz

Erstes Regelspiel, bei dem Farberkennung und Zuordnung geschult werden. Logisches, strategisches Denken wird gefördert sowie Konzentration und Auge-Hand-Koordination trainiert. Zusätzlich werden die Spieler durch den Zahlenwürfel ans Zählen, Mengen erfassen und Zahlen erkennen herangeführt.

Ziel des Spieles

Wer findet den Weg durch den Würfelerwald?

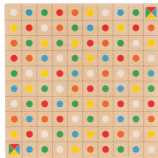
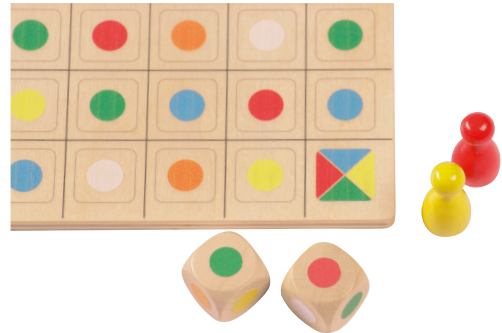
Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell das Zielfeld zu erreichen, indem die geeignetste Wegstrecke gewählt wird.



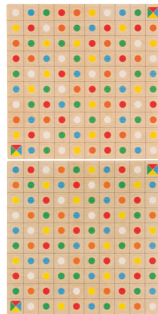
Spielvorbereitung

Die Spielfelder können einzeln bespielt oder zu einem großen Spielfeld zusammengelegt werden. Vor Spielbeginn muss festgelegt werden, wo sich Anfang und Ziel befinden und ob Zwischenziele eingebaut werden. Die Anzahl und Anordnung der Spielfelder bestimmt die Länge der Spieldauer.

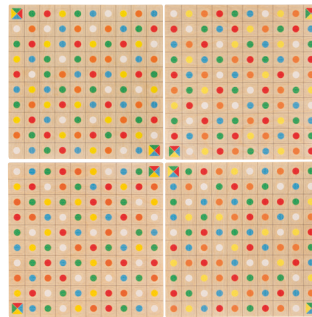
Das Spielfeld ist zweiseitig bedruckt - eine Seite mit Würfelaugen, die andere mit farbigen Punkten. Das 4-farbige Start- und Zielfeld ist in zwei diagonal entgegengesetzten Ecken positioniert.



Beispiel 1



Beispiel 2



Beispiel 3

Spielmöglichkeit 1 - mit Augenzürfeln ab ca. 6 Jahre

Der Spieler würfelt mit den fünf zum Spielfeld passenden Würfeln (siehe Abb. 1).

Nun darf er die Würfel auf dem Spielfeld waagrecht oder senkrecht zu der Grafik passend anlegen. Die Position der Würfel darf so lange verändert werden, bis eine Endposition feststeht (siehe Abb. 2).

Die Spielfigur wird mit dem letzten Würfel des gelegten Weges getauscht und der Spielzug ist abgeschlossen. Alle fünf Würfel werden vom Spielfeld genommen und an den nächsten Spieler weitergegeben (siehe Abb. 3).

Es müssen und können nicht immer alle fünf Würfel verwendet werden.

Ist ein Feld schon von einem anderen Spieler besetzt, wird es umlaufen.

Das Zielfeld entspricht einer sechs, muss also senkrecht oder waagrecht mit einer sechs oder diagonal mit einem beliebigen Pasch erreicht werden.

Der Spieler, der als Erster das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

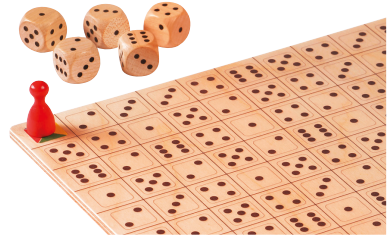


Abb. 1



Abb. 2

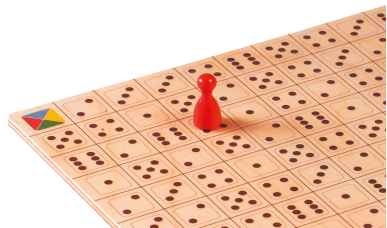
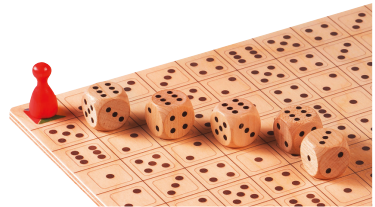
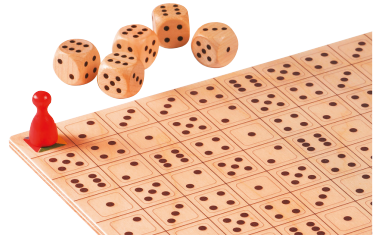


Abb. 3

Pasch

Juhu, ein Pasch wurde gewürfelt! Mit einem Pasch kann, unabhängig von der Augenzahl des Feldes auf dem Spielbrett, diagonal gezogen werden.

- Zweierpasch 2 Felder diagonal
- Dreierpasch 3 Felder diagonal
- Viererpasch 4 Felder diagonal
- Fünferpasch 5 Felder diagonal



Spielmöglichkeit 2 - mit Farbwürfeln ab ca. 4 Jahre

In der einfacheren Spielvariante dürfen die Spieler ihre Würfel in jede Richtung anbauen. Auch ohne einen Pasch darf diagonal angelegt werden.

Der Spieler, der als Erster das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

Dice Track

Contents

- 4 playing fields
- 5 eye dice
- 5 coloured dice
- 4 play figures (yellow, red, green, blue)
- 1 game instructions

Game Idea

Dr. Wolfgang Riedl

Educational Approach

A first rule game, in which colour recognition and assignment are trained. Logical and strategic thinking is encouraged, and concentration and eye-hand coordination are trained. In addition, the number cube introduces players to counting, grasping quantities and recognizing numbers.

Objective of the Game

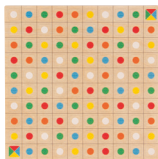
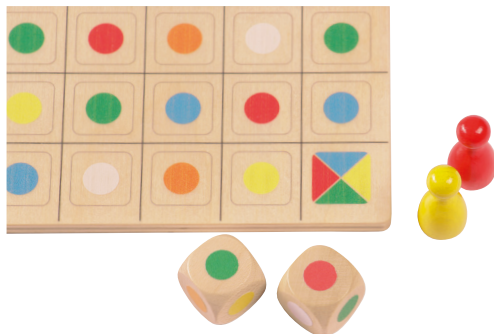
Who finds the way through the dice forest?

The aim of the game is to reach the target field as fast and straight forward as possible by choosing the most suitable route.

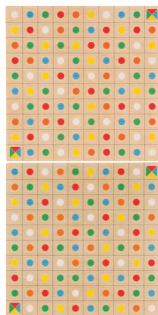


Game Preparation

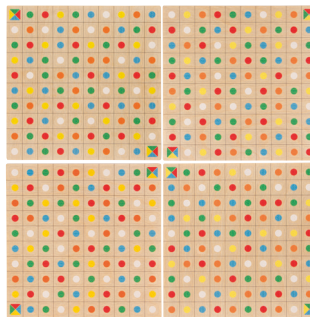
The playing fields can be played individually or combined into a large playing field. The 4-colour start and finish field is positioned in two diagonally opposite corners. Before the game starts, it is determined where the start and finish are and whether there are intermediate goals. The number and arrangement of the playing fields determines the length of the playing time.



Possibility 1



Possibility 2



Possibility 3

Game Option 1 - with the eye dice from about 6 years

The player rolls the dice with a five and moves on into the matching field (Image 1).

Now he is allowed to place the dice on the field horizontally or perpendicular to the graphic. The position of the dice may be changed until an end position is determined (Image 2).

The play figure is exchanged with the last die of the path laid and the turn is completed. All five dice are taken from the field and passed on to the next player (Image 3).

It is not always necessary to use all five dice.

If a field is occupied already by another player, the field must be diverted.

The target field corresponds to a six, so it must be achieved vertically or horizontally with a six or diagonally with any Double.

The player who reaches the agreed finish field first, wins the game.

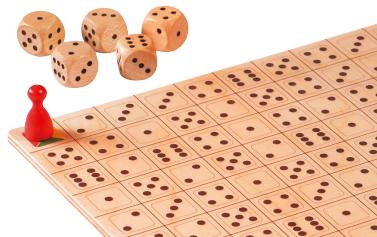


Image 1



Image 2

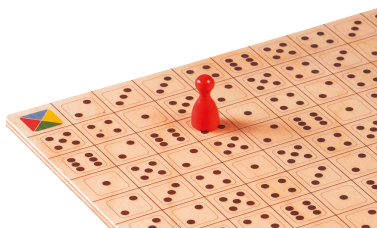
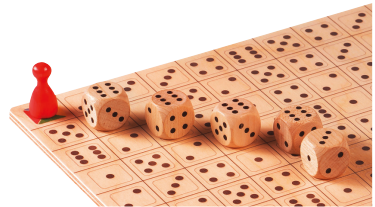
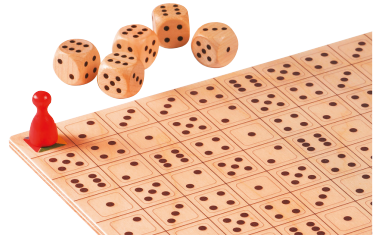


Image 3

Double

Yipee, a Double was diced! With a Double, regardless of the number of points in the field on the board, you can draw diagonally.

- Doubles 2 fields diagonally
- Treble 3 fields diagonally
- Four 4 fields diagonally
- Five 5 fields diagonally



Game Option 2 - with coloured dice from about 4 years

In the simpler game variant, players are allowed to throw their dice in each direction. Even without a Double a diagonal go can be made.

The player who reaches the finish field first, wins the game.

La forêt des dés

Contenu

- 4 plateaux de jeu
- 5 dés classiques
- 5 dés de couleurs
- 4 figures de jeu (jaune, rouge, vert, bleu)
- 1 règle du jeu

Idée de jeu

Dr. Wolfgang Riedl

Objectif pédagogique

- Premier jeu avec des règles
- Reconnaissance de couleurs, association
- Pensée logique et stratégique
- Coordination oeil-main
- Concentration
- Apprendre à compter, à saisir les quantités et à reconnaître les nombres

Objectif du jeu

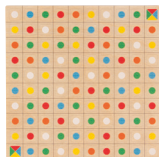
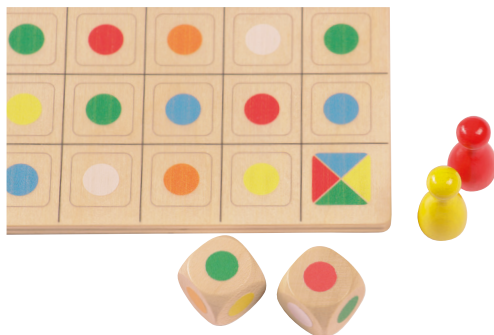
Qui trouvera le chemin à travers la forêt de dés?

L'objectif du jeu est d'atteindre la cible le plus vite possible en choisissant le chemin le plus approprié.

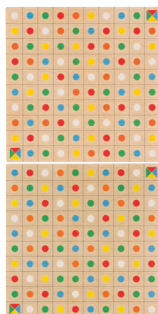


Préparation de jeu

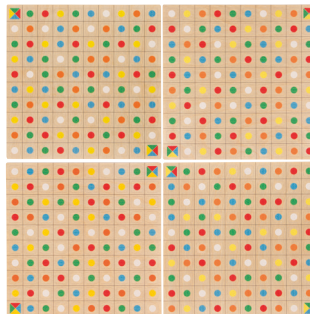
Les sections de jeu peuvent être utilisées individuellement ou ensemble. La section de départ et d'arrivée composée de 4 couleurs est positionnée dans deux coins placés en diagonale. Avant que le jeu commence, l'on détermine où se trouvent le départ et l'arrivée et s'il y a des étapes. Le nombre et la position des plateaux de jeu détermine la durée du jeu.



Possibilité 1



Possibilité 2



Possibilité 3

Possibilité 1 - avec dés classiques à partir d'environ 6 ans

Il joue avec les dés correspondant à la section (Image 1).

Maintenant, il peut positionner les dés sur la surface de jeu, à l'horizontale ou à la verticale. La position du dé peut être modifiée jusqu'à ce que la position finale soit déterminée (Image 2).

La figure de jeu est permutée avec le dernier dé du chemin, et le joueur a fini de jouer. Les cinq dés sont retirés de la surface de jeu et donnés au prochain joueur (Image 3).

Les joueurs ne sont pas obligés de toujours jouer avec les 5 dés.

Lorsqu'un champ est déjà occupé par un autre joueur, on peut l'éviter.

Le champ visé correspond à un six, il s'agit donc de l'atteindre à l'horizontale ou à la verticale avec un six ou un double.

Le joueur qui atteint le champ cible en premier a gagné.

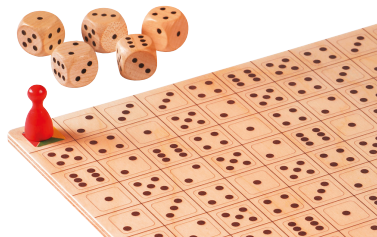


Image 1



Image 2

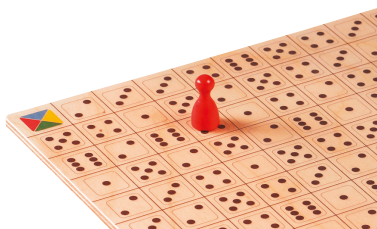


Image 3

Double

Super, un double! Avec un double, l'on peut évoluer en diagonale, indépendamment du chiffre se trouvant sur le champ.

- Double de 2 : 2 champs en diagonale
- Double de 3 : 3 champs en diagonale
- Double de 4 : 4 champs en diagonale
- Double de 5 : 5 champs en diagonale



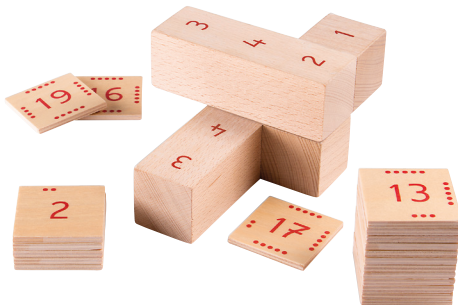
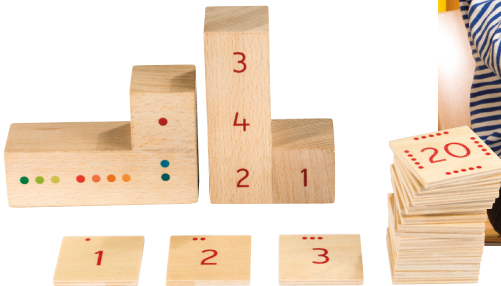
Possibilité 2 - avec dés des couleurs à partir d'environ 4 ans

Dans la variante de jeu la plus simple, les joueurs peuvent placer leurs dés dans toutes les directions. Même sans un double, on peut placer les dés en diagonale.

Le joueur qui atteint le champ cible en premier a gagné.

Weitere Dusyma Produkte / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma





 Original
Dusyma

103 726

SummenSucher

SumSearcher

 Dusyma



DEU - Achtung!	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - Warning!	Choking hazard! Small parts!
BGR - Внимание!	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - Упозорење!	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - Upozornění!	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - Advarsel!	Kvælningsfare! Små dele!
NLD - Waarschuwing!	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - Hoiatus!	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN - Varoitus!	Tuokehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA - Attention.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - Προειδοποίηση!	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - Figyelmeztetés!	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - Viðvarn!	Kæfingarfæta. Litillir hlutir.
ITA - Attenzione!	Rischio di soffocamento! Piccole parti!

LVA - Bīdīnājums!	Aizrīšanās risks! Sikas detaļas!
LTU - Jspėjimas!	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD - Предупредување!	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - Twissija!	Periklu li wiehed jifga! Bcejjeç zghar!
NOR - Advarsel!	Kvelningsfare. Små deler.
POL - Ostrzeżenie!	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - Atenção!	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - Avertisment!	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - Upozornenie!	Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!
SLO - Opozorilo!	Nevarnost zadušitve zaradi tujska! Majhni deli!
ESP - Advertencia!	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - Varning!	Kvävningrisk! Små delar!
TUR - Uyarı!	Boğulma Tehlikesi (Tıkanma). Küçük Parçalar.

Follow us **#dusyma**



dusyma_official



/dusyma



Dusyma Kindergartenbedarf



/dusyma



dusyma.com/newsletter

Würfelwald 103 731

Dice Track
La forêt des dés



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner 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