

Dusyma

103 909

Patterni



2-4

7+
Jahre / years / ans

Patterni

Inhalt

45 Acrylrauten
(15 x orange, 15 x gelb und 15 x grün)

45 Aufgabenkarten in 3 Schwierigkeitsstufen
(siehe Kartenrückseiten)

Anzahl und Alter der Spieler

Für 2-4 Spieler, ab 7 Jahre.

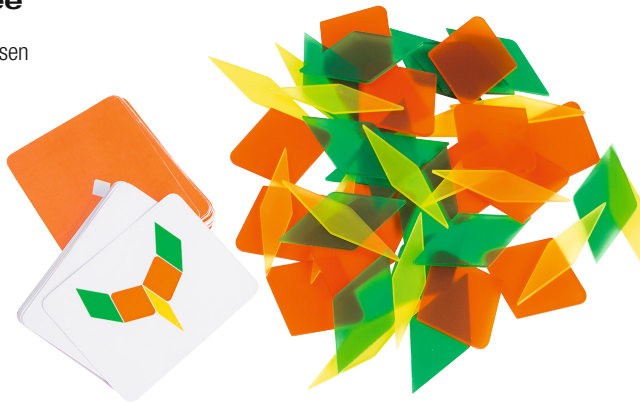
Spielzeit 20 - 40 Minuten

Spielidee

Peter Jürgensen

Pädagogischer Ansatz

Patterni ist ein abstraktes Legespiel, welches in erster Linie das geometrische Verständnis der Spieler fördert. Die Aufgabenkarten geben eine Form vor, die exakt nachgelegt werden muss. Nach und nach entstehen aus einzelnen Teilen komplexe Muster und im ganzen Muster werden Teilmuster wieder sichtbar. Hierbei müssen die Spieler auf zwei Dinge besonders achten: Auf Form und Farbe der Raute und wo angelegt bzw. nicht angelegt werden darf. Wer den Überblick behält ist in der Lage, seine eigenen Muster zu vervollständigen. Dies wiederum erfordert logisches Denken und Konzentration.



Spielhandlung

Die Formen auf den Aufgabenkarten müssen nachgelegt werden.

Die Spieler legen reihum je eine Raute ihrer Wahl an einem immer größer werdenden Muster an. Kann ein Spieler dadurch eine seiner Aufgaben abschließen, darf er diese Karte auf die Seite legen und erhält am Ende des Spiels dafür Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Aufgabenkarten werden gemischt und entsprechend der 3 Schwierigkeitsstufen (siehe Anzahl der Rauten auf den Rückseiten) sortiert. Die 3 Nachziehstapel werden verdeckt zur Seite gelegt.

Auch die Rauten werden sortiert und bereit gelegt:

Für 2 Spieler: alle 14 Rauten pro Farbe

Für 3 Spieler: 13 Rauten pro Farbe

Für 4 Spieler: 12 Rauten pro Farbe

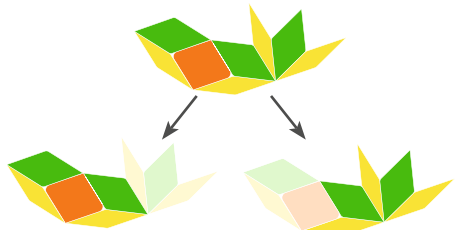
Die Spieler ziehen 3 Karten (je eine Karte der unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen) und halten diese vor ihren Mitspielern geheim. Die Karten zeigen Muster aus drei, fünf oder sieben Rauten.

Der jüngste Spieler beginnt.

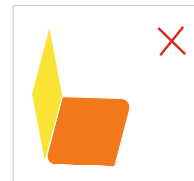
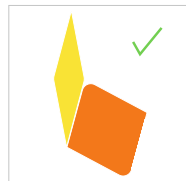
Grundregeln

- Alle Spieler legen an einem Spielfeld an. Es ist nicht erlaubt ein „zweites Spielfeld“ zu beginnen. An das wachsende Muster wird bis zum Spielende weiter angelegt.

- Teile einer Form können zugleich auch Teil einer anderen Form sein.



- Die Rauten haben zwei abgerundete Ecken und zwei Spitzen. Es darf nur Spitze an Spitze angelegt werden. Spitzen und abgerundete Ecken treffen nie zusammen.



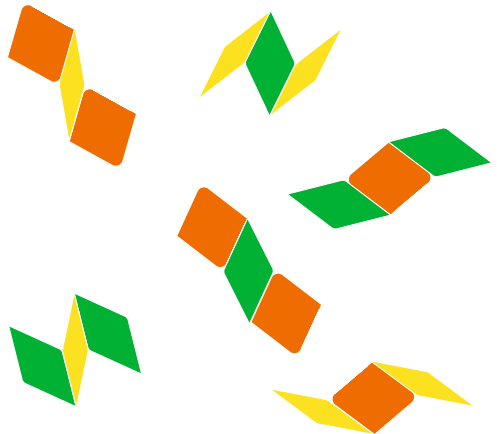
- Nur wenn der Spieler selbst die letzte Raute seiner Form legt, ist die Aufgabe erfüllt.
- Es ist nicht erlaubt, bereits angelegte Acrylrauten wieder von dem Spielfeld zu entfernen.
- Es ist möglich, mehrere Aufgaben mit dem Legen einer Raute gleichzeitig zu erfüllen.

Wenn eine Karte erfüllt ist, zeigt der Spieler sie den Anderen vor, legt sie auf seinen eigenen Ablagestapel und zieht eine neue Karte derselben Schwierigkeitsstufe.

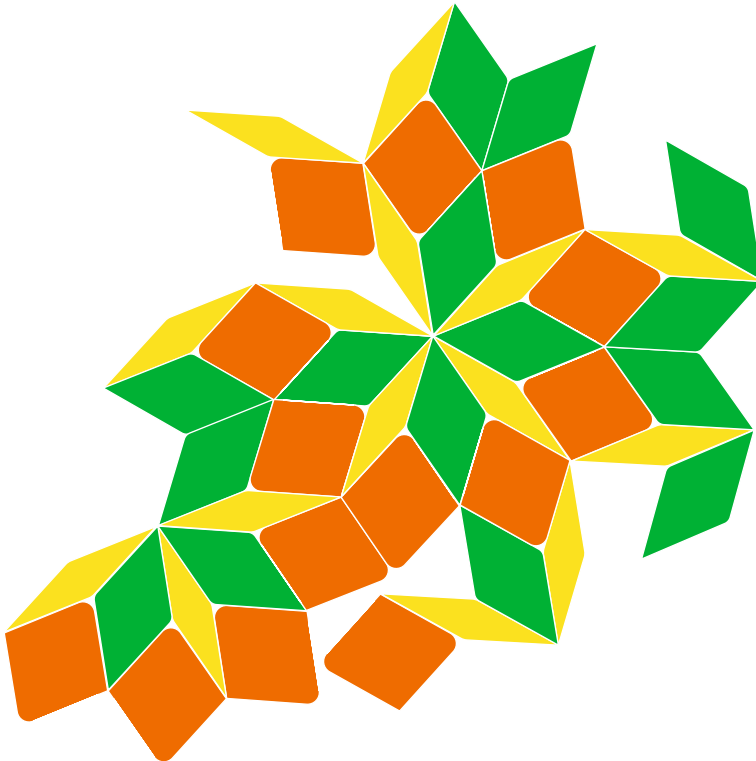
- Falls es keine Karten dieser Schwierigkeitsstufe mehr auf dem Nachziehstapel gibt, wählt der Spieler eine Karte einer anderen Stufe.
- Anstatt eine Raute zu legen, kann ein Spieler ab der zweiten Spielrunde auch aussetzen und eine seiner Karten gegen eine gleichwertige Karte, sofern vorhanden, tauschen.
- Dort wo die Spitzen aneinanderstoßen, dürfen nie drei verschiedene Rauten angelegt werden. Wo die Spitzen zusammentreffen sind also immer nur zwei Farben im Spiel.

Erweiterte Legeregeln

Um das Anlegen zu vereinfachen, gibt es eine erweiterte Legeregeln die sicherstellt, dass sich das Spielfeld konsistent weiterentwickelt: Es ist nicht erlaubt eine Raute „verdreht“ anzulegen, es sei denn mit der gelegten Raute wird eine Aufgabe abgeschlossen.



Beispiele für „verdrehte“ bzw. „spiegelverkehrte“ Figuren



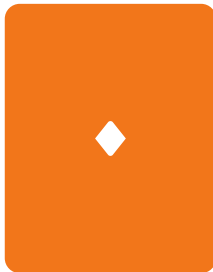
Beispiel eines Spielfelds nach Spielende

Hinweis: Manchen Spielern hilft es, die Handkarten zu drehen um Muster auf dem Feld leichter zu finden.



Punktwertung

Für die gelösten Aufgaben erhalten die Spieler nach Spielende Punkte:



Stufe 1 zählt 1 Punkt



Stufe 2 zählt 3 Punkte



Stufe 3 zählt 5 Punkte



Spielmöglichkeiten

Spielmöglichkeit 1 - Grundvariante

Spielverlauf: Die Karten und Rauten werden, wie in der Spielvorbereitung beschrieben, bereitgelegt. Es wird nach den Grundregeln gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Der Beginner legt eine beliebige Raute aus und eröffnet damit das Spielfeld. Im Laufe des Spiels wird dieses Muster wachsen, indem pro Zug je eine weitere Raute hinzugefügt wird.

Die Spieler versuchen auf diese Weise die Formen ihrer Handkarten nachzulegen. Eine Aufgabe wird erfüllt, wenn die vom Spieler gelegte Raute die Form auf seiner Handkarte abschließt.

Ziel: Das Spiel ist zu Ende, wenn zwei Rautenarten verbaut wurden oder keine Karten mehr zum Nachziehen vorhanden sind.

Die Spieler zählen nun ihre Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Spielmöglichkeit 2 - Formen suchen

Spielverlauf: Das Spiel wird nach den Grundregeln und der Spielmöglichkeit 1 gespielt. Liegt das Muster komplett aus, geht es los. Die Karten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Nun werden nacheinander die Karten aufgedeckt und die abgebildete Form wird gesucht. Wird sie nicht gefunden, wird die Karte auf die Seite gelegt. Der Spieler, der das Muster als Erster entdeckt, bekommt die Karte.

Ziel: Sind alle Karten aufgebraucht endet das Spiel und es wird gezählt:

Variante 1

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Variante 2

Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

Patterni

Contents

- 45 Acrylic diamonds
(15 x orange, 15 x yellow and 15 x green)
- 45 task cards in 3 in 3 difficulty levels
(see back of the cards)

Number and age of players

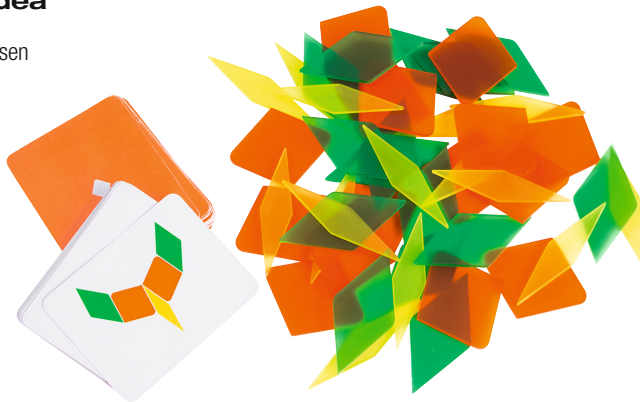
For 2 to 4 players, from 7 years.
Playing time 20 - 40 minutes

Game Idea

Peter Jürgensen

Educational approach

Patterni is an abstract placement game, which primarily promotes the geometric understanding of the players. The task cards specify a shape that must be placed exactly. Gradually, complex patterns emerge from individual parts, and partial patterns become visible again in the entire pattern. Players must pay special attention to two things: the shape and colour of the diamond and where it may or may not be placed. Who keeps the overview is able to complete his own pattern. This in turn requires logical thinking and concentration.



Play action

The shapes on the task cards must be copied.

The players in turn places each diamond of their choice to an ever increasing pattern. If a player is able to complete one of his tasks, he may place this card on the side and receive points at the end of the game. The player with the most points wins.

Game preparation

The task cards are mixed and sorted according to the 3 difficulty levels (see number of diamonds on the backsides). The 3 draw pile are placed face down.

The diamonds are also sorted and ready laid:

For 2 players: 14 diamonds per colour

For 3 players: 13 diamonds per colour

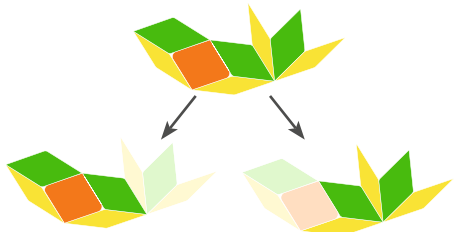
For 4 players: 12 diamonds per colour

The players draw 3 cards (one card each of the different difficulty levels) and keep them secret from their fellow players. The cards show patterns of three, five or seven diamonds.

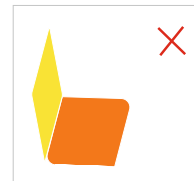
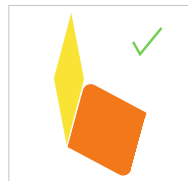
The youngest player starts.

Basic rules

- All players use a field. It is not allowed to start a „second field“. The growing pattern will continue until the end of the game.
- Parts of a shape can also be part of another shape at the same time.



- The diamonds have two rounded corners and two points. It may only be applied points to points. Points and rounded corners never meet together.



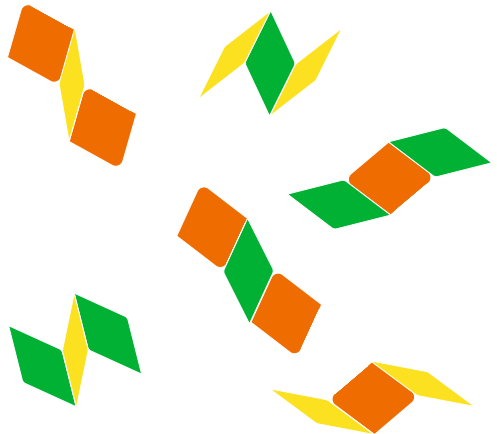
- Only when the player himself places the last diamond of his shape is the task fulfilled.
- It is not allowed to remove previously laid acrylic diamonds from the playing field.
- It is possible to accomplish several tasks simultaneously by placing a diamond.

When a card is filled, the player shows it to the others, puts it on its own stacking pile and draws a new card of the same difficulty level.

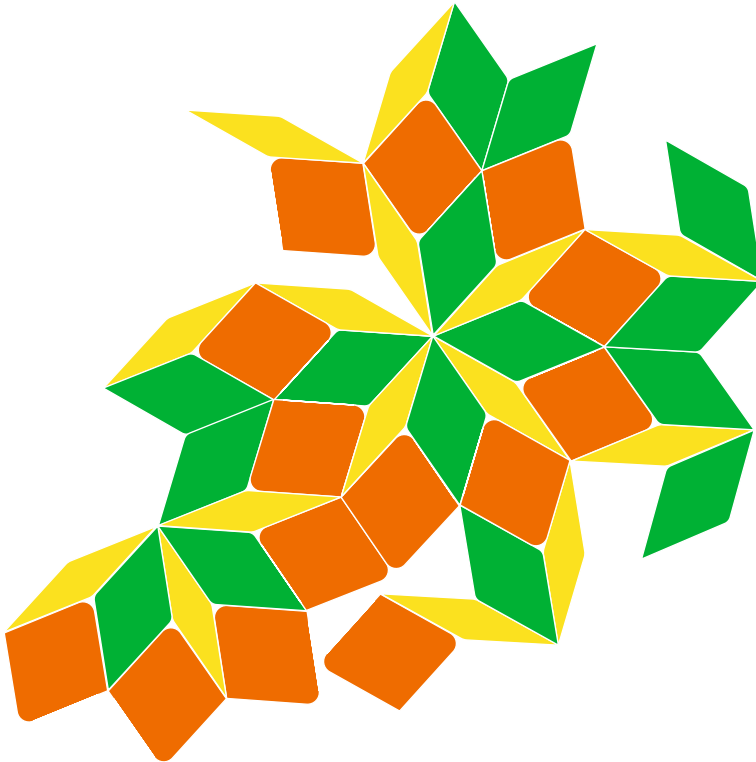
- If there are no more cards of this difficulty level on the draw pile, the player chooses a card from another level.
- Instead of placing a diamond, a player may also suspend his turn from the second round onwards and swap one of his cards for an equivalent card, if any.
- When the points are joined, it is not allowed to create three diamonds. When the points meet, there should only be two colours in the game.

Extended placement rules

In order to simplify the placement, there is an extended placement rule which ensures that the playing field evolves consistently: It is not allowed to create a „twisted“ wooden diamond, unless the laid diamond is used to complete a task.



Examples of „twisted“ or „mirrored“ figures
Figuren



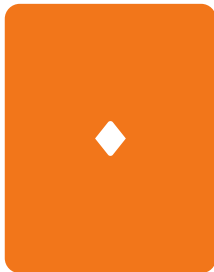
Example of a playing field after the end of the game

Note: Some players will find it easier to turn the cards to find patterns in the field.



Scoring

For the solved tasks the players receive game points:



Level 1 counts 1 point



Level 2 counts 3 point



Level 3 counts 5 point



Game Options

Game option 1 - Basic variant

Gameplay: The cards and diamonds are prepared as described in the game preparation. It is played according to the basic rules. The youngest player starts. The beginner puts out any diamonds and thus opens the field. As the game progresses, this pattern will grow by adding one more diamond per turn.

The players try to replicate the shapes of their cards in this way. A task is performed when the diamond laid by the player completes the form on his hand card.

Objective: The game is over when two types of diamonds have been built or there are no cards left to draw.

The players now count their points. The player with the most points wins the game.

Game option 2 - Search forms

Gameplay: The game is played according to the basic rules and the game option 1. If the pattern is displayed, it starts. The cards are mixed and placed face down on a stack. Now the cards are revealed one after the other and the pictured form is searched. If it is not found, the card is placed on its side. The player who first detects the pattern gets the card.

Goal: If all the cards are used up, the game ends and starts the counting:

Variante 1

The player with the most points wins the game.

Variante 2

The player with the most cards wins the game.

Patterni

Contenu

- 45 losanges en verre acrylique
(15 x orange, 15 x haune and 15 x vert)
- 45 cartes de mission avec 3 degrés de difficulté
(voir le verso des cartes)

Nombre et âge des joueurs

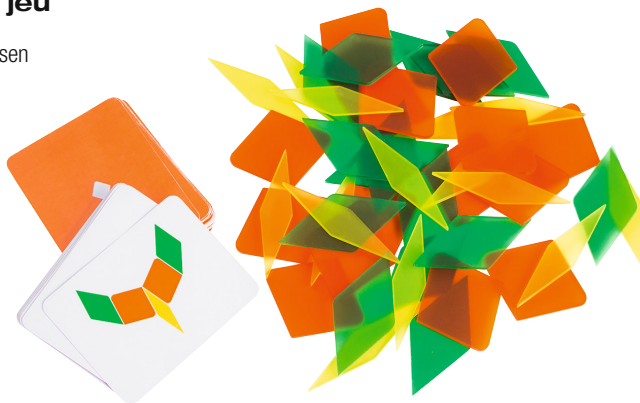
Pour 2-4 joueurs, à partir de 7 ans.
Durée du jeu : 20 à 40 minutes

Objectif pédagogique

Patterni est un jeu de pose qui développe en premier les compétences géométriques des joueurs. Les cartes déterminent quelle forme doit être copiée. Des modèles complexes sont créés, et des petits modèles apparaissent dans ces grand modèles. Les joueurs doivent faire particulièrement attention à deux choses : à la forme et la couleur des losanges, et où les placer. Les joueurs doivent garder une bonne vue d'ensemble pour compléter ses propres modèles. Cela requiert une bonne pensée logique et beaucoup de concentration.

Idée de jeu

Peter Jürgensen



Déroulement de jeu

Les formes définies par les cartes doivent être reconstituées.

A tour de rôle, les joueurs posent un losange de leur choix pour créer un modèle devenant de plus en plus grand. Si un joueur peut clôturer une de ses missions suite à cette pose, il peut poser la carte de côté, ce qui lui permettra d'obtenir des points à la fin du jeu. Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné.

Préparation de jeu

Les cartes des tâches sont mélangées et triées selon les 3 degrés de difficulté (voir le nombre de losanges sur le verso). Les trois piles sont placées de côté, face cachée.

Les losanges sont également triés:

Pour 2 joueurs: tous les 14 losanges par couleur

Pour 3 joueurs: 13 losanges par couleur

Pour 4 joueurs: 12 losanges par couleur

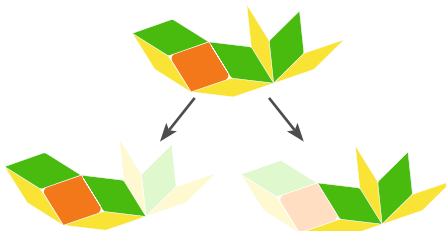
Les joueurs tirent 3 cartes (une carte par degré de difficulté), et ne les montrent pas aux autres joueurs. Les cartes montrent des modèles composés de trois, cinq et sept losanges.

Le joueur le plus jeune commence.

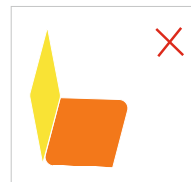
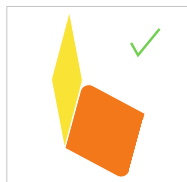
Règles de base

- Tous les joueurs jouent sur le même champ. Il n'est pas permis de commencer à poser les losanges sur un second champ. Il faut toujours placer les nouveaux losanges au modèle créé en cours.

- Les parties d'une forme peuvent en même temps faire partie d'une autre forme.



- Les losanges ont deux coins arrondis et deux pointes. Les pointes doivent toujours être posées à une pointe. Il ne faut jamais faire toucher les pointes et les coins arrondis.



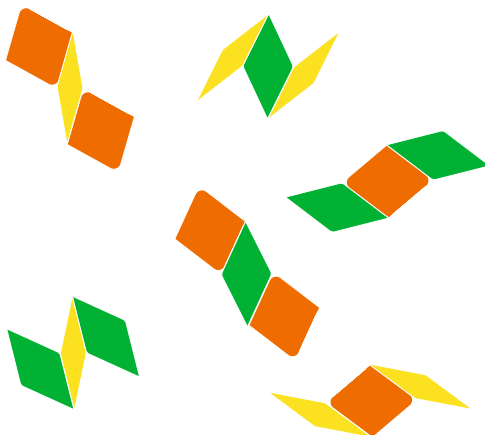
- La mission est remplie seulement si le joueur pose lui-même le dernier losange de sa forme.
- Il n'est pas permis de retirer des losanges du champ de jeu.
- Il est possible de remplir plusieurs missions en même temps en posant un seul losange.

Lorsqu'un joueur a réussi à remplir une mission, il montre sa carte aux autres, avant de la poser sur sa propre pile de cartes, puis il tire une carte du même niveau de difficulté.

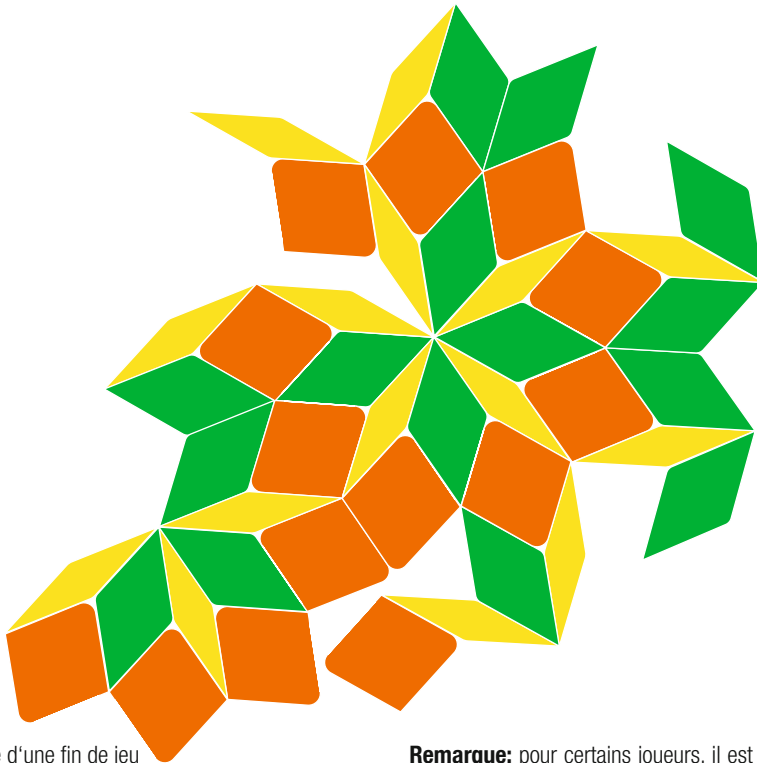
- S'il n'y a plus de cartes de ce degré de difficulté, le joueur tire une carte d'un autre niveau.
- Au lieu de poser un losange, le joueur peut passer son tour à partir du second tour, et échanger une de ses cartes contre une carte du même niveau, s'il en existe une.
- Il n'est pas permis de poser trois différents losanges à l'endroit où se retrouvent les pointes. A cet emplacement, entrent en jeu seulement deux couleurs.

Règles avancées

Pour faciliter la pose, une règle avancée permet un développement logique du jeu : il n'est pas permis de tourner un losange en bois, sauf si cela permet de terminer une action.



Exemples de figures inversées



Exemple d'une fin de jeu

Remarque: pour certains joueurs, il est plus simple de tourner les cartes afin de trouver plus simplement le modèle sur le champ.



Classement par points

A la fin du jeu, les joueurs obtiennent des points:



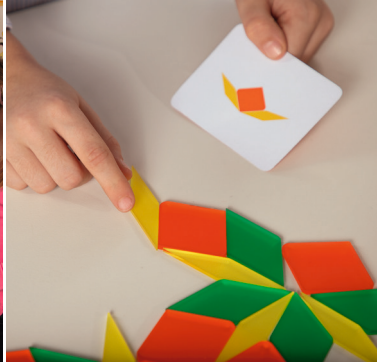
Le niveau 1 compte 1 point



Le niveau 2 compte 3 point



Le niveau 3 compte 5 point



Possibilités de jeu

Possibilité de jeu 1 - variante de base

Déroulement du jeu: les cartes et losanges sont préparés comme nous l'avons décrit ci-dessus dans la préparation de jeu. Le jeu se joue selon les règles de base. Le joueur le plus jeune commence. Le premier joueur pose un losange quelconque pour commencer la partie. Au cours du jeu, ce modèle va devenir de plus en plus grand, étant donné que les joueurs pose un losange à tour de rôle.

De cette manière, les joueurs essaient de reproduire la forme indiquée sur leur carte. La mission est remplie seulement si le joueur pose lui-même le dernier losange de sa forme.

Objectif: le jeu est terminé lorsque deux types de losange ont été construits ou s'il n'y a plus de carte à tirer.

Maintenant, les joueurs comptent leurs points. Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné.

Possibilité de jeu 2 - chercher des formes

Déroulement du jeu: le jeu se joue selon les règles de base et la possibilité de jeu 1. Une fois le modèle complètement reproduit, les joueurs peuvent commencer à jouer. Les cartes sont mélangées et placées sur une pile faces cachées. Les cartes sont retournées au fur et à mesure et les joueurs essaient de trouver la forme correspondante. Si la forme n'est pas trouvée, la carte est mise de côté. Le joueur qui trouve le modèle en premier obtient la carte.

Objectif: une fois que toutes les cartes ont été utilisées, le jeu est terminé et les joueurs comptent leurs cartes:

Variante 1

Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné.

Variante 2

Le joueur ayant obtenu le plus de cartes a gagné.



DEU - Achtung!	Dieses Spielzeug hat funktionsbedingte scharfe Kanten.	Dieses Spielzeug hat funktionsbedingte scharfe Spitzen.
GBR - Warning!	This toy has sharp functional edges.	This toy has sharp functional points.
BGR - Внимание!	Тази играчка има остри функционални краища/ръбове.	Тази играчка има остри функционални върхове.
HR - Uprozorenje!	Ova igračka ima oštre bridove.	Ova igračka ima oštre šiljke.
CZE - Upozornění!	Tato hračka obsahuje nebezpečně ostré funkční hrany.	Tato hračka obsahuje nebezpečně ostré funkční hroty.
DNK - Advarsel!	Dette legetøj har skarpe funktionelle kanter.	Dette legetøj har skarpe funktionelle spidser.
NLD - Waarschuwing!	Dit speelgoed heeft functionele scherpe randen.	Dit speelgoed heeft functionele scherpe punten.
EST - Hoiautus!	Sellel mänguasjal on funktsionaalsed teravad servad.	Sellel mänguasjal on funktsionaalsed teravad otsad.
FIN - Varoitusta!	Lelussa on teräviä toiminnallisia reunoja.	Lelussa on teräviä toiminnallisia kärkiä.
FRA - Attention.	Ce jouet présente des bords coupants fonctionnels.	Ce jouet présente des pointes acérées fonctionnelles.
GRC - Προειδοποίηση!	Αυτό το παιχνίδι έχει αιχμηρές λειτουργικές ακμές.	Αυτό το παιχνίδι έχει αιχμηρά λειτουργικά άκρα.
HUN - Figyelmeztetés!	Ennek a játéknak éles funkcionális élei vannak.	Ennek a játéknak éles funkcionális hegyes végződései vannak.
ISL - Víðvörunt!	Þetta leikfang hefur beitta kanta.	Þetta leikfang hefur beitta odda.
ITA - Attenzione!	Questo giocattolo presenta bordi funzionali taglienti.	Questo giocattolo presenta punte funzionali taglienti.
LVA - Bridinājums!	Šai rotaļlietai ir asas funkcionālās malas.	Šai rotaļlietai ir asas funkcionālās smailes.
LTU - Įspėjimas!	Šis žaislas turi aštrias funkcines briaunas.	Šis žaislas turi aštrius funkcinius taškus.
MKD - Предупреудање!	Оваа играчка има остри функционални рабови.	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - Twissija!	Dan il-gugarell ghandu truff funzjonali li jaqtghu.	Dan il-gugarell ghandu ponot funzjonali li jaqtghu.
NOR - Advarsel!	*Dette leketøyet har skarpe kanter.	Dette leketøyet har skarpe spisser.
POL - Ostrzeżenie!	Ta zabawka ma ostre funkcjonalne krawędzie.	Ta zabawka ma ostre funkcjonalne zakończenia.
PRT - Atenção!	Este brinquedo possui bordos cortantes funcionais.	Este brinquedo possui pontas aguçadas funcionais.
ROU - Avertisment!	Această jucărie are muchii funcționale tăioase.	Această jucărie are vârfuri funcționale ascuțite.
SVK - Upozornenie!	Táto hračka má ostré funkčné hrany.	Táto hračka má ostré funkčné hroty.
SLO - Opozorilo!	Igrača ima ostre funkcionalne robove.	Igrača ima ostre funkcionalne konice.
ESP - Advertencia!	Este juguete tiene bordes cortantes funcionales.	Este juguete tiene puntas punzantes funcionales.
SWE - Varning!	Leksaken har vassa funktionella kanter.	Leksaken har vassa funktionella spetsar.
TUR - Uyarı!	Bu oyuncak fonksiyonel keskin kenarlar içermektedir.	Bu oyuncak fonksiyonel sivri uçlar içermektedir.

Patterni

103 909



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



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