

® CUBULUS

2–3 játékos részére

Játékidő: 20 perc

8 éves kortól

Tartalom

- 1 puha kocka, amely 27 rekeszből áll (1 kockarács, ami 3×3×3-as, azaz 27 kis kockából (rekesz) épül fel)
- 27 golyó, 3 különböző színben;
- 1 zsák;
- szabályfüzet.

A játék célja

Alakíts ki 4 azonos színű golyóból egy négyzetet a kocka hat oldalának valamelyikén (lásd 1. ábra).

2 SZEMÉLYES JÁTÉK

Előkészületek

Az összes golyót vegyétek ki a kockából.

Mindkét játékos válasszon 1 színt; a harmadik színhez tartozó golyók semlegesek lesznek.

A játék menete

Véletlenszerűen jelöljétek ki a kezdőjátékost.

A másik játékos szabadon beteszi mind a 9 semleges golyót a kockarácsba (lásd 2. ábra).

A kezdőjátékos ezután betesz egy golyót a kockába, őt a másik játékos követi, és így tovább, felváltva.

Új golyó behelyezése

Egy golyót csak szélső rekeszbe lehet behelyezni; ez elmozdíthat 1 vagy 2 másikat, de nem többet: ha új golyó kerül be, akkor az nem lökhet ki egy másikat (lásd 3. ábra).

Egy teljes sor sorrendjének megváltoztatása

Új golyó behelyezése helyett a játékos dönthet úgy is, hogy egy teljes sor sorrendjét megváltoztatja: a játékos betolhatja az első golyót, így a harmadik kiesik, amit azonnal betesz az így üressé vált rekeszbe (lásd 4. ábra).

A következő lépésben nem lehet az épp elvégzett mozgással ellentétes mozgást véghezvinni. (Azaz nem lehet az ellenfél lépését rögtön visszacsinálni.)

Ha az összes golyót behelyeztük, akkor már csak a sorok sorrendjének változtatására van lehetőség.

A játék vége

Az a játékos nyeri a játékot, akinek először sikerül a színéből 4 golyót a kocka valamelyik oldalán négyzetformába rendeznie. Egy négyzetet három különböző módon lehet létrehozni (lásd 1. ábra).

Ha ezzel egyidejűleg a másik játékos színéből is létrejön egy négyzet, akkor a másik játékos nyer.

3 SZEMÉLYES JÁTÉK

A játék menete

A szabályok és a játék célja azonos a két játékos verzióval, kivéve, hogy nincs semleges színű golyó. Minden játékos választ egy színt, és megkapja a megfelelő 9 golyót. A kezdőjátékost véletlenszerűen választjuk ki, és a játékosrend az óra járásának megfelelően alakul. A körében minden játékos vagy behelyez egyet a saját színének golyóiból (lásd 3. ábra), vagy egy teljes sor sorrendjét változtatja meg (lásd 4. ábra).

A játék vége

Az a játékos nyeri a játékot, akinek először sikerül a színéből 4 golyót a kocka valamelyik oldalán négyzetformába rendeznie. Ha egyidejűleg egy másik játékos színéből is létrejön egy négyzet, akkor a másik játékos nyer.

