A kicserélt / nem kicserélt kockákat ismét vissza kell tennünk középre. Megkapjuk a **soraink** és a **szettjeink** után járó pontokat.

Sorok:

Minden sorért annyi pontot kapunk, amennyit a sorban a legnagyobb értékű kocka mutat.

Példa: A játékos a sorért 6 pontot kap.

Szettek:

Minden szettért annyi pontot kapunk, amennyi értéket a szettben álló egy kocka mutat.

Példa: A játékos a szettért 3 pontot kap.

Egyszínű sorok és szettek:

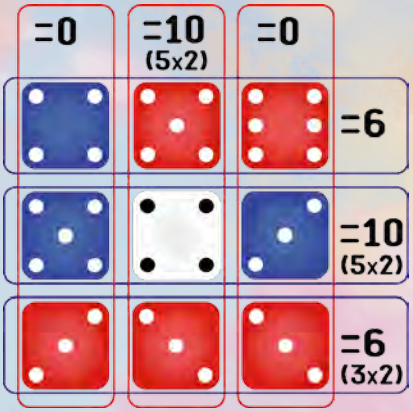
Az egy színből álló (pl. csak piros kockákból áll) sorért vagy szettért dupla pontot kapunk.

*Példa: A játékos az egyszínű szettért 6 (3*2) pontot kap.*

Jokerkocka:

A fehér kocka egy szín-jokerkocka. Egy körön belül éppúgy számolhatjuk a kék, mint a piros kockák közé.

A játékos ezekért a sorokért 18 pontot kap.



A játékos egymás után értékeli a 6 sort és megállapítja, hogy ebben a körben 32 pontot kap. Optimálisan használta fel a joker kockát a két egyszínű sorhoz.

Vegyük el a készletből a megszerzett pontoknak megfelelően a pontozólapkákat. Miután mindenki értékelte Cuboját, a kezdő játékos szerepét az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos veszi át és egy új fordulót kezd.

A játék vége

A játéknak a 6. forduló után vége van. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte a 6 forduló alatt. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
https://www.facebook.com/PiatnikBudapest

© Copyright 2014 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Cubo

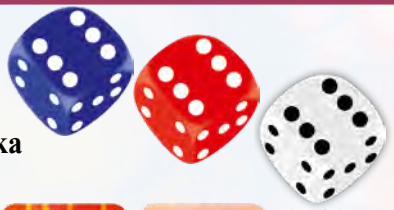
Tervezők: Julien Gupta és Johannes Berger
2-4 játékos részére, 8 éves kortól

A célunk a játékban:

A célunk az, hogy minél több pontot szerezzünk a kockáink ügyes kombinálásával. Rendezzük a kockákat úgy, hogy a fehér joker kocka legyen középen és a lehető legértékesebb kombinációt alakítsuk ki. Minden sor és minden szett után pontokat kapunk. Minél értékesebb a kombináció – annál több pontot ér. Folyamatosan izgalmas a játék, mert mindenki egyszerre játszik! Az nyeri meg a játékot, aki szerencsésen dob, ügyesen kombinálja a kockákat és figyeli a játékostársai dobásait is.

Az alkatrészek

- **18 kék kocka**
- **18 piros kocka**
- **4 fehér jokerkocka**



- **4 takarólap**

Előoldal *Hátoldal*

A hátlapon látható a Cubo 6 sora.

- **6 fordulójelölő korong**

Előoldal *Hátoldal*

- **1 fordulójelölő tábla**

- **1 pontozótábla**

- **91 pontozólapka**

- **1 vászonzsák**
- **1 játékszabály**

Rendezzük be a játékot!

A pontozólapkákat értékeik szerint válogassuk szét és halmozzuk a pontozótáblára. A fordulójelölő korongokat növekvő sorrendben fektessük a fordulójelölő táblára.

Tegyünk 2 kék és 2 piros kockát középre.

Mindenki vegyen el 1 takarólapot, 4 piros és 4 kék kockát valamint egy fehér jokerkockát.

Fel nem használt alkatrészeket tegyük vissza a játék dobozába.

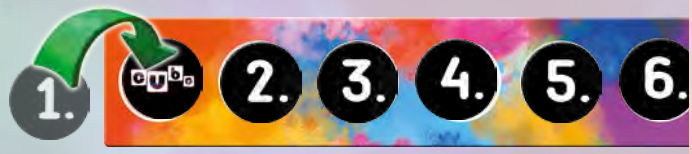
A legidősebb játékos kezd.

A játék menete

Egy Cubo játék **6 fordulóból** áll.

Egy forduló menete:

A kezdő játékos fordítsa át az első fordulót jelölő 1-es számkorongot a fordulójelölő táblán. Dobjon a középen levő 4 kockával, majd tegye vissza középre a dobáseredményét mutató 4 kockát úgy, hogy azt mindenki jól láthassa.



Most minden játékos a kezébe veszi a 9 kockáját és a kezében a kockákkal a kezdő játékosra vár. Amint ő azt kiáltja, hogy **„Cubo“**, mindenki azonnal elkezd gurítani a kockáival.

A dobás után mindenki megnézi a dobásának eredményét és dönt:

Vagy:

A kockákat egy Cuboba rendezi,

vagy

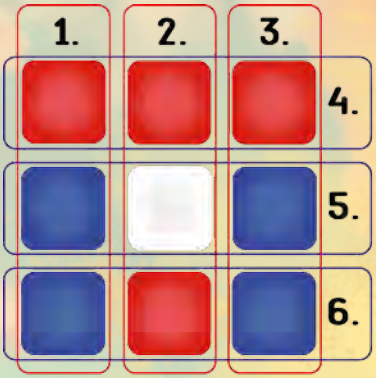
minden kockával újra dob.

A kockákat egy Cuboba rendezi:

Egy Cubo kirakásához a piros és a kék kockákat le kell tenni a **fehér jokerkocka köré**.

Így 6 sor alakul ki.

A Cubo 6 sora



Megjegyzés: A Cuboban 3 függőleges és 3 vízszintes sor van.

A cél, hogy minél több sort és szettet alakítsunk ki a sorokban.

Példa egy sorra

Megjegyzés: sorok csökkenő vagy növekvő számsorban lehetnek.

Példa egy szettre

Aki mind a 9 kockáját berendezte egy Cuboba, az rá-teszi a takarólapját a kockáira, majd hangosan **„Cubot”** kiállt. Ezután már nem lehet változtatni a kockák dobáseredményén.

Amikor egy játékos **„Cubo“**–t kiáltott, elveszi gyorsan a középen álló kockák közül az egyiket és a takarólapjára teszi.
Ezt az értékeléskor kicserélheti az egyik színes kockájával.

Példa: A játékos takarólapjával letakarta a Cuboját, majd középről elvette és rátette a takaró-lapjára a piros 6-os kockát.

Tipp: Ne mérlegeljük sokáig azt, hogy melyik kockát vesszük el kö-zépről, mert könnyen előfordulhat, hogy egy olyan játékostársunk, aki utánunk kiáltott „Cubo”-t, előttünk kap el középről egy kockát.

Minden kockával újra dob:

Ha nem tetszik a dobásunk eredménye, vagy ha nem tet-szik a Cubo berendezése, akkor újra dobhatunk, de mindig csak az **összes** kockával egyszerre.

Addig dobhatunk újra és újra, míg valamelyikünk **„Cubo”**-t kiált. Attól kezdve, senki sem dobhat újra, hanem a meglé-vő dobáseredményeinket kell Cuboba rendeznünk.

Akinek éppen a kezében vannak a kockái, amikor elhang-zik a **Cubo**, az még elvégezheti a dobást.

A kör vége:

Miután az utolsó előtti játékos (vagy az első játékos – két játékos esetén) elrendezte a Cuboját és elvett egy kockát középről, azok a játékosok, akiknek a Cubojuk készen van, **6 másodperc** alatt visszaszámolnak „6-5-4-3-2-1-Cubo“.

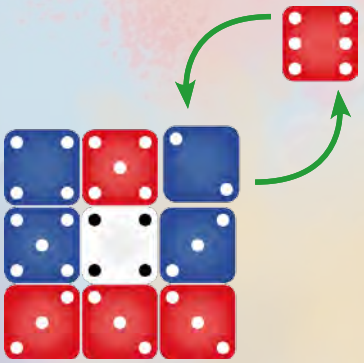
Ez idő alatt az utolsó játékosnak össze kell rendeznie és le kell takarnia a kockáit. Ezután elvehet egyet a középen maradt kockákból. Ha ez nem sikerül a játékosnak, akkor ebben a körben nem kap pontot.

Értékelés

A kezdőjátékostól kiindulva számoljuk össze a pontokat.

Aki soron van, az leemeli a takarólapját a Cubojáról. Most kicserélhetjük (nem kötelező) a középről elvett koc-kát egyik tetszésszerinti kockánkkal (kivétel a jokerkocka).

A középről elvett kockát a kicserélt kocka helyére kell tennünk.



Példa: A játékos kicseréli a piros 6-os kockát a kék 2-es kockával és így egy újabb sort alkot.

Tipp: A cserélés lehetővé teszi számunkra, hogy az egy színhez tartozó kockákat begyűjtsük, és a későbbi körökben pluszpontokhoz jussunk.

Cubo

Kiegészítő szabályok a sárga kockákhoz

Az alkatrészek

• **4 sárga kocka**

Változások az előkészületekben

Mindenki egy sárga kockát vesz el a fehér jokerkocka helyett.

Változások a játékban

Rendezzük a kockákat egy Cuboba:

A piros és a kék kockákat a sárga kocka köré rendezzük.

A sárga kockák színjokerek.
Egy körön belül nem csak egy piros, hanem egy kék kockaként is felhasználhatjuk.

Ha a kocka **C**, betűt mutat, akkor választanunk kell egy **számot 1 – és 6 között.**
A C az adott körben a kiválasztott számot helyettesíti. Abban az esetben, ha a kocka egy pöttyös oldalát mutatja, akkor a mutatott számot helyettesíti az értékeléskor.

Változások az értékelésben

Ha a sárga kocka **C,** betűt mutat, akkor az értékelés előtt meg kell mondanunk azt a számot, amit a C az értékeléskor helyettesít. Ezután számoljuk össze pontjainkat.

Példa: A játékos az ábrán látható értékelést választja. A C kocka a 4-es számot helyettesíti. Mivel a sárga kocka mindkét színt helyettesíti, a játékos így két egyszínű sort számolhat el, összesen 32 pontért.

© Copyright 2014 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
https://www.facebook.com/PiatnikBudapest