trikyways

fasal®

based on the cuboro® system

EDITION cuboro® SWISS

Versiunea 2.0 / 2018

EDITION

cuboro® SWISS

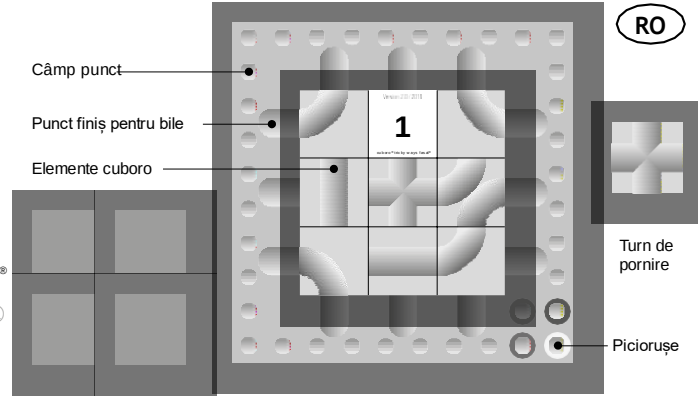
RO

Game concept 2012 © by Johannes Guischard
cuboro-System 1986 © by Matthias Etter

Material: fasal – fabricat în UE.
Bile de stică – fabricate în Japonia

fasal®

tricky ways®



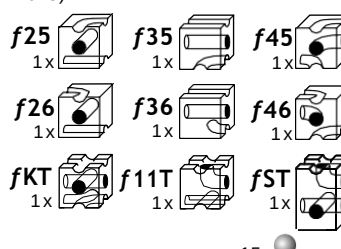
Scopul este crearea traseului
Un joc de strategie cu bile pentru copii și adulți.

Jucători: 2-4
Vârstă: 6+
Durată: 20-50 minute

Conceptul de joc
Prin rearanjarea elementelor cuboro, jucătorii creează trasee cât mai lungi posibil pentru a conduce bila într-un câmp gol. Cu cât mai multe elemente de pistă sunt folosite, cu atât mai multe puncte sunt colectate.

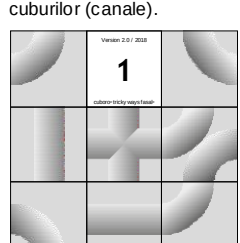
Conținut:
- Tablă de joc
- 9 elemente cuboro (8 cuburi +1 turn de pornire)
- grile de bază „Poziția de plecare 1+2“
- 4 jaloane pentru traseul punctelor
- 12 bile (8 albastre, 4 roșii) + 3 de rezervă
- 4 recepiente pentru bile
- instrucțiuni
- autocolante

Elemente cuboro (Versiunea 2.0/ 2018)



Versiunea de joc 1

(de la 6+ ca o introducere!) Aici, traseele sunt aranjate pe suprafața cuburilor (canale).



Poziția de plecare 1

Poziția de start
Plasați cele 8 cuburi cuboro pe tablă în funcție de grila de bază „Poziție de pornire 1“ – fiți atenți la alinierea canalelor.
Turnul de pornire rămâne afară!
Pentru fiecare jucător plasați câte un jalon pe câmpul de start.
Pentru 4 jucători: fiecate primește 3 bile: 2 albastre și 1 roșie (joker). Pentru mai puțini jucători, bilele se împart în mod egal (fiecare primește același număr/culoare)

Reguli de joc:
- Începe jucătorul cel mai vârstinic.
- Cuburile cuboro în pozițiile de start pot fi rearanjate utilizând maximum trei tipuri de mutări.
- Scopul este de a crea un traseu cât mai lung posibil de la câmpul gol (rezervat pentru turnul de plecare) la unul dintre câmpurile de finiș.

Numai trei tipuri de mutări sunt permise:
1. Deplasarea
   Un cub poate fi mutat pe un câmp liber (fără să-l rotești).

2. Rotirea

   Un cub poate fi rotit în poziția în care se află în acel moment.
3. Sărituri
   Un cub poate să sară într-un pătrat gol din orice poziție și poate să fie de asemenea rotit.

Același tip de mutare poate fi folosit de trei ori sau o combinație a acestora de opțiuni. Atenție! Mutați un singur cub odată. Nu este permis să remutați alte cuburi din câmpul de joc sau să mutați două cuburi în același timp. Acum se folosește turnul de pornire și o bilă este trimisă pe traseu (oprirea bilei din cauza faptului că viteza nu este suficientă nu este considerată greșeală).

Joker
Fiecare jucător poate face o a patra schimbare suplimentară (bila roșie Joker). Este permisă folosirea Joker-ului în timpul unei mișcări arbitrare fără o notificare prealabilă.

Puncte
Fiecare dintre funcțiile utilizate pornind de la turn + canal (e) de pe elementele cuboro înseamnă un punct, adică înaintarea pe traseul punctelor.

Cel mai scurt traseu este de la turnul de pornire direct la unul dintre câmpurile de finiș (1 punct) – rută întotdeauna posibilă. Traseul cel mai lung posibilă duce de la turnul de pornire prin intermediul a 9 canale la unul din câmpurile de finiș (= 10 puncte).

Instrucțiuni suplimentare
Turnul de pornire este eliminat și este rândul celuilalt jucător să mute. Trebuie să creezi un traseu pe cât de lung posibil până la un câmp de finiș.

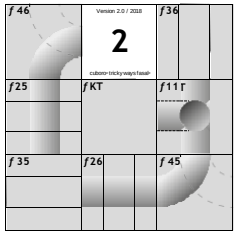
Câmpurile de finiș ocupate de o bilă nu poate fi folosite din nou.

Jocul se termină atunci când toate câmpurile de finiș sunt ocupate cu o bilă. Câștigătorul este cel care a ajuns cel mai departe pe traseul punctelor.

Dacă două jaloane ajung în același câmp de puncte, ele sunt plasate unul peste celălalt. Stabilirea ierarhiei punctelor pe nivel este posibilă la sfârșitul jocului.

Versiunea de joc 2

(12+ ani)
În această versiune, traseele sunt aranjate pe suprafața și în interiorul elementelor cuboro (canale și tuneluri).



Poziția de pornire 2

Poziția inițială
Așezați cele 8 cuburi pe tabla de joc conform grilei de bază "Poziția de pornire 2" - acordați atenție alinierii canalelor și tunelurilor. Turnul de pornire rămâne în afară!

Reguli de joc:
Regulile sunt aceleași ca la versiunea 1. Aici, rotirea cubului include și"răsturnarea" acestuia. Este permisă ridicarea cuburilor pentru a vedea direcția tunelurilor.

Puncte
Fiecare funție folosită – turn de pornire/canal(e) = 1 punct.
Fiecare funcție tunel folosită = 2 puncte.

Elementul de schimbare a nivelului 11T se punctează ca tunelul (2 puncte).

Cel mai scurt traseu posibil este de la turnul de pornire direct la unul din câmpurile de finiș (1 punct) – întotdeauna posibilă. Cel mai lung traseu posibil duce de la turnul de ponire prin 7 canale + 7 tunele până la câmpul de finiș (= 22 puncte).

Versiuni provocatoare de joc pentru jucătorii ambițioși:
- Planificarea strategică a raseelor mai scurte pentru a complica sarcina pentru jucătorul următor.
- Atribuirea punctelor în minus pentru a 2-a și a 3-a mutare, de exemplu:
  1. Deplasare = 0 puncte,
  2. Rotire = minus 1 punct,
  3. Săritură = minus 2 puncte
- Timp limită: 1 minut per mutare, la fiecare 20 de secunde în plus = minus 1 punct.
- Poziția de plecare: unul dintre jucători poate crea o poziție nouă de plecare specifică.
- Rude suplimentare: două sau mai multe runde pot fi adăugate împreună.
- Se poate juca pe echipe, una împotriva celeilalte.

Pentru a te bucura pe deplin de potențialul maxim al sistemelor cuboro trebuie să dai dovadă de experiența și creativitatea. Cu cât te joci mai mult, vei descoperi cu atât mai multe trasee originale și uimitoare. Includerea tunelului reprezintă o provocare chiar și pentru iubitori de ghicitori și strategii cei mai duri!