

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.



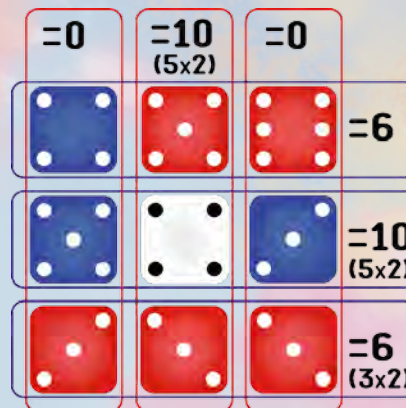
*Példa: A játékos az egyszínű szettért 6 (3\*2) pontot kap.*

### 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 Cubóját, 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](mailto:piatnik@piatnik.hu)

[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



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



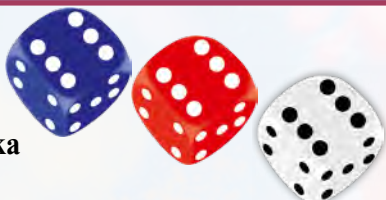
Tervezők: Julien Gupta és Johannes Berger  
2-4 játékos részére, 8 éves kortól

## 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.

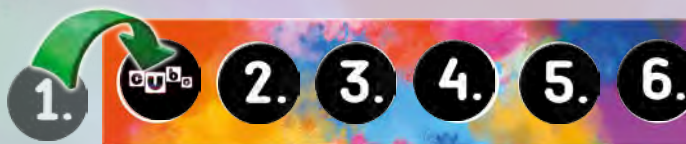


## A játék menete

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 középben 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 rendezzi,

vagy

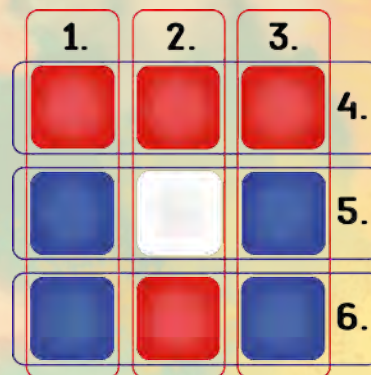
 minden kockával újra dob.

### A kockákat egy Cuboba rendezzi:

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



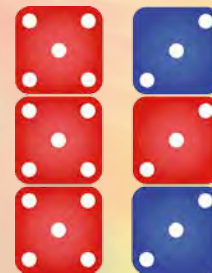
Megjegyzés: A Cuboban 3 függőleges és 3 vízszintes sor van.

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

#### Példa egy sorra



#### Példa egy szettre



Megjegyzés: sorok csökkenő vagy növekvő számsorban lehetnek.



Aki mind a 9 kockáját berendezte egy Cuboba, az ráteszi a takarólapját a kockáira, majd hangosan „Cubot” kiált. Ezután már nem lehet változtatni a kockák dobáseredményén.

Amikor egy játékos „Cubo“-t kiáltott, elveszi gyorsan a közepén álló kockák közül az egyiket és a takarólapjára teszi.

Ezt az értékeléskor kicserélheti az egyik színes kockájával.



*Példa: A játékos takarólapjával letakarta a Cubóját, majd középről elvette és rátette a takarólapjára a piros 6-os kockát.*

*Tipp: Ne mérlegeljük sokáig azt, hogy melyik kockát vesszük el középről, 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 tetszik 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 meglévő dobáseredményeinket kell Cuboba rendeznünk.

Akinek éppen a kezében vannak a kockái, amikor elhangzik a **Cubo**, az még elvégezheti a dobást.

### A kör vége:

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

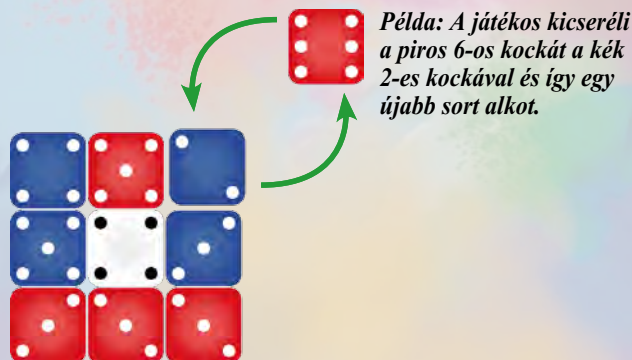
Ez idő alatt az utolsó játékosnak össze kell rendeznie és le kell takarnia a kockáit. Ezután elvehet egyet a közepén maradt kockákból. Ha ez nem sikerül a játékosnak, akkor ebben a körben nem kap pontot.

### Értékelés

A kezdőjátéktostól kiindulva számoljuk össze a pontokat.

Aki soron van, az leemeli a takarólapját a Cubójáról. Most kicserélhetjük (nem kötelező) a középről elvett kockát egyik tetszésszerinti kockánkkal (kivételem 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.*





## 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.

=0	=10 (5x2)	=0	
			=6
			=10 (5x2)
			=6 (3x2)

*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](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

