



Julien Gupta e Johannes Berger
Para 2 a 4 jogadores, a partir dos 8 anos

Objetivo do Jogo

O teu objetivo é obter o maior número de pontos, organizando os teus nove dados. Organiza-os num quadrado com o dado branco joker ao centro, formando assim linhas e colunas com o maior número de triplas e sequências, possíveis.

Desafio extraordinário: Todos os jogadores jogam simultaneamente! Tenta ser rápido e estar atento aos teus companheiros de jogo e conseguirás obter o maior número de pontos, para ganhares o jogo, após as seis rondas.

Componentes do Jogo

- 18 Dados azuis
- 18 Dados vermelhos
- 4 Dados brancos Joker
- 4 Peças de cobertura



Frente Verso

- 6 Contadores de rondas do jogo



Frente verso

O verso mostra as 6 linhas de um Cubo.

- 1 Tabuleiro das rondas de jogo



- 1 Tabuleiro de pontuação



- 91 Fichas de pontuação



- 1 Saco (para armazenar os componentes do jogo)



- 1 Livro das regras

Preparação do Jogo

No tabuleiro da pontuação, separa as fichas de pontuação de acordo com o valor.

Posiciona os contadores das rondas de jogo, com o lado do número para cima, no algarismo correspondente do tabuleiro das rondas de jogo.

Posiciona 2 dados azuis e 2 vermelhos no centro da área de jogo.

Dá a cada jogador uma peça de cobertura, 4 dados vermelhos, 4 azuis e 1 branco joker.

Coloca de regresso à caixa do jogo quaisquer componentes não usados.

O jogador mais velho é o jogador inicial.



Modo de Jogar

O Cubo é jogado em **6 rondas de jogo**.

Cada ronda de jogo processa-se como se segue:

O jogador inicial vira o contador de ronda de jogo referente a essa ronda e a seguir lança os 4 dados, que estão ao centro; os dados permanecem aí, numa zona de fácil acesso a todos os jogadores.



De seguida, todos os jogadores pegam nos seus 9 dados para a sua mão e esperam pela ordem de comando do jogador inicial. Assim que o jogador inicial gritar "Cubo", todos os jogadores começam a lançar os seus dados.

Depois de lançarem os seus dados, cada jogador examina o resultado dos seus dados e tem de decidir o seguinte:

Organizar os dados para formar um Cubo

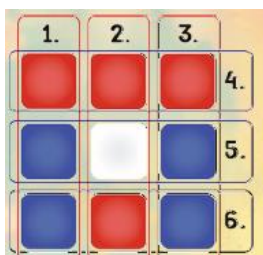
Ou

Relançar todos os seus dados

Organizar os dados para formar um Cubo

Para formar um Cubo, um jogador tem de organizar os seus dados azuis e vermelhos como um **quadrado, rondando um dado joker ao centro**. Seis linhas são criadas desta maneira.

As seis linhas de um Cubo



Nota: Um Cubo tem 3 linhas verticais e 3 horizontais.

O objetivo é formar nas linhas o maior número de triplas e seqüências, quanto possível.

Exemplos de seqüências



Exemplos de triplas



Nota: as Seqüências podem ser feitas pela ordem ascendente ou descendente.

Assim que um jogador tenha organizado os seus 9 dados, de acordo com a sua satisfação, posiciona a sua peça de cobertura em cima dos dados e grita "Cubo". O jogador não pode mais reorganizar os seus dados.

Cada jogador que tenha gritado "Cubo" tem agora de tirar um dado do centro e posiciona-o na sua peça de cobertura. Mais tarde, podem substituir um dado colorido do seu Cubo por este dado, antes da pontuação.



Exemplo: o jogador põe a sua peça de cobertura no seu cubo e a seguir tira do meio, o vermelho 6.

Dica: Não reflitas demasiado tempo, porque outro jogador que também tenha gritado "Cubo" pode arrebatá-lo que tu tanto querias.

Relançar todos os seus dados

Se um jogador não estiver satisfeito com o resultado do seu lançamento ou não está contente com a organização do seu Cubo, pode relançar todos os seus dados.

Um jogador pode relançar tantas vezes quantas quiser até o primeiro jogador tenha organizado o seu Cubo e tenha gritado "Cubo". Daí em diante, os jogadores não têm permissão em relançar, mas devem resolver os seus dados atuais para formar um Cubo.

No caso de um jogador ter os seus dados na mão, quando outro jogador grita "Cubo", pode lançar os seus dados uma última vez.

Fim de uma ronda de jogo

Depois de todos os jogadores exceto um tenha tirado um dado do centro, os jogadores que tenham completado o seu Cubo começam a contar em alta voz e de forma decrescente "6-5-4-3-2-1-Cubo".

O último jogador só tem este tempo limitado para organizar o seu Cubo e colocar a sua peça de cobertura em cima. Se o fizer, pode tirar um dos restantes dados do centro, se não, não tira um dado e não irá pontuar qualquer ponto nessa ronda.

Agora a pontuação.

Pontuação

No final de cada ronda de jogo, todos os jogadores calculam os seus pontos, começando pelo jogador inicial.

Quando é o seu turno, o jogador remove a peça de cobertura do seu Cubo e pode agora trocar qualquer dado colorido, exceto o dado joker, do seu Cubo pelo dado que tirou do centro.

O dado trocado/não trocado não é colocado de regresso ao centro.



Exemplo: o jogador troca o vermelho 6 pelo azul 2, fazendo assim uma sequência na linha de cima horizontal.

Dica: Trocando os dados de forma a acabares com mais dados de uma cor, estás a preparar-te para teres melhores hipóteses de fazer linhas coloridas individuais.

Cada jogador ganha pontos por todas as linhas do seu Cubo que contenham **Sequências** ou **Triplas**.

Sequências

Cada Sequência vale o maior número de pontos da Sequência.



Exemplo: O jogador ganha 6 pontos por esta sequência.

Triplas

Cada Tripla vale tantos pontos quantos os pontos que são mostrados num dos dados da tripla.



Sequências e Triplas de uma cor

Se todos os dados de uma Tripla ou Sequência têm a **mesma cor** (exemplo: todos os dados vermelhos) os **pontos são duplicados**.



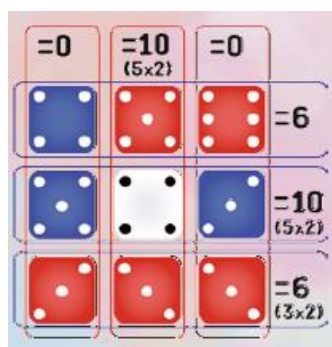
Exemplo: O jogador obtém $3 \times 2 = 6$ pontos por esta tripla da mesma cor

O dado branco joker

O dado branco pode contar tanto como azul ou vermelho, durante a mesma ronda de pontuação.



O exemplo: O jogador ganha um total de 18 pontos.



Exemplo: O jogador pontua cada uma das 6 linhas do seu cubo e ganha 32 pontos no total. Ele usou a funcionalidade da cor do dado joker e conseguiu obter duas linhas da mesma cor com ele.

Cada jogador tira da provisão as fichas de pontuação igual ao número dos seus pontos totais.

Depois da pontuação, o jogador que se segue no sentido dos ponteiros do relógio é o novo jogador inicial e tem início uma nova ronda de jogo.

Fim do Jogo e vencedor

O jogo termina depois da sexta ronda de jogo. O jogador com mais pontos é o vencedor. É possível existirem empates.

Versão Portuguesa:



Paulo Santos
janeiro de 2016

