cubo

JULIEN GUPTA en JOHANNES BERGER

voor 2-4 spelers, 8 jaar en ouder

Doel van het spel:

Jouw doel is om de meeste punten te verdienen door je negen dobbelstenen in een vierkant rondom je witte joker-dobbelsteen te positioneren. Probeer daarbij zoveel mogelijk Lanen en Straten te maken.

De uitdaging zit in het feit, dat iedereen tegelijkertijd speelt! Wees snel en houd je medespelers in de gaten, zodat jij na zes rondes de meeste punten hebt en het spel wint.

Spelmateriaal

- **18 blauwe dobbelstenen**
- **18 rode dobbelstenen**
- **4 witte joker-dobbelstenen**

- **4 afdektegels**

voorzijde *achterzijde*

Op de achterzijde staan de zes rijen in een Cubo.

- **6 spelrondetegels**

voorzijde *achterzijde*

- **1 spelrondebord**

- **1 scorebord**

- **91 scorefiches**

- **1 zak** (voor spelmateriaal)
- **1 spelregels**

Voorbereiding van het spel

Sorteer de scorefiches op waarde op het scorebord.

Leg de spelrondetegels met de cijfers zichtbaar op de corresponderende velden op het spelrondebord.

Geef iedere speler een afdektegel, 4 rode dobbelstenen, 4 blauwe dobbelstenen en 1 witte joker-dobbelsteen.

Leg 2 blauwe en 2 rode dobbelstenen in het midden van de tafel.

Al het resterende spelmateriaal gaat terug in de doos.

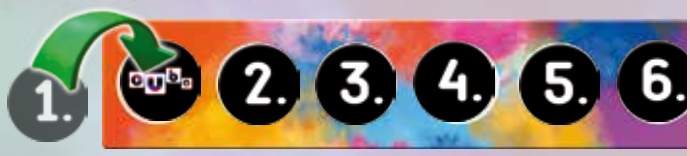
De oudste speler is de startspeler.

Spelverloop

Cubo wordt gespeeld over **zes rondes.**

Elke ronde verloopt als volgt:

De startspeler draait de spelrondetegel voor de huidige ronde om en gooit de vier dobbelstenen in het midden. Zorg dat de dobbelstenen daarna weer in het midden liggen, zodat iedereen er goed bij kan.



Daarna pakken alle spelers hun negen dobbelstenen en wachten tot de startspeler luid **"Cubo"** roept, waarna alle spelers hun dobbelstenen gaan gooien.

Na het gooien van zijn dobbelstenen, bekijkt de speler het resultaat van zijn worp en bepaalt of hij:

een Cubo maakt met zijn dobbelstenen

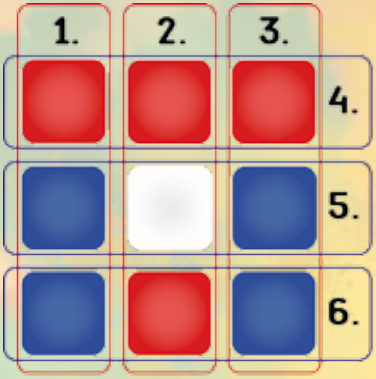
of

al zijn dobbelstenen opnieuw gooit

Een Cubo maken met dobbelstenen:

Om een Cubo te maken moet de speler zijn blauwe en rode dobbelstenen in een vierkant rondom zijn joker-dobbelsteen leggen. Op deze manier worden er zes rijen gemaakt.

De zes rijen in een Cubo:



Opmerking: Een Cubo heeft drie verticale en drie horizontale rijen.

Het doel is om zoveel mogelijk Lanen en Straten te maken in de rijen.

Voorbeeld van Straten:

Opmerking: Straten kunnen worden gemaakt in oplopende en aflopende volgorde.

Voorbeelden van Lanen:

Zodra een speler tevreden is met de positionering van zijn negen dobbelstenen, legt hij er zijn afdektegel op en roept luid: **"Cubo"**. De speler mag daarna de positie van zijn dobbelstenen niet meer veranderen.

Daarna mag die speler een dobbelsteen **uit het midden** pakken en voor zich neerleggen. Deze kan worden gebruikt om een dobbelsteen te vervangen, voordat de punten worden geteld.

Voorbeeld: De speler legt zijn afdektegel op zijn Cubo en neemt de rode 6 uit het midden.

Tip: Denk echter niet te lang na, want als een andere speler ook "Cubo" heeft geroepen kan hij net die dobbelsteen pakken, die je graag wilde hebben.

Opnieuw gooien:

Als een speler niet tevreden is met het resultaat van zijn worp of niet tevreden is met zijn Cubo, mag hij **al** zijn dobbelstenen opnieuw gooien.

Spelers mogen zo vaak ze willen hun dobbelstenen opnieuw gooien, totdat de eerste speler een Cubo heeft gemaakt en luid **„Cubo"** heeft geroepen. Vanaf dat moment mogen de spelers hun dobbelstenen niet meer opnieuw gooien en moeten met hun huidige worp een Cubo maken.

Als een speler op het moment dat een andere speler **„Cubo"** roept zijn dobbelstenen in zijn hand heeft, mag hij deze nog één keer opnieuw gooien.

Einde van een ronde:

Nadat alle spelers op één na een dobbelsteen uit het midden hebben genomen, gaan de spelers die hun Cubo hebben afgedekt hardop **zes seconden** aftellen "6-5-4-3-2-1-Cubo".

De laatste speler heeft slechts beperkte tijd om zijn dobbelstenen te positioneren en zijn afdektegel er op te leggen. Als hij dit binnen de tijd doet, mag hij de overgebleven dobbelsteen uit het midden pakken. Als dat niet lukt, mag hij de dobbelsteen niet pakken en scoort deze ronde ook geen punten.

Nu volgt de puntentelling.

Puntentelling

Aan het einde van elke ronde bepaalt iedere speler, te beginnen met de startspeler, zijn punten.

De speler, die aan de beurt is, verwijdert de afdektegel van zijn Cubo en mag een willekeurige dobbelsteen (niet de joker-dobbelsteen!) omruilen met de dobbelsteen die hij uit het midden had gepakt.

De (niet) omgeruilde dobbelsteen gaat naar het midden van de tafel.

Voorbeeld: De speler ruilt de rode 6 om met de blauwe 2 en maakt zo een Straat in die rij.

Tip: Ruil dobbelstenen om, zodat een rij ontstaat met dobbelstenen van dezelfde kleur en je meer punten kunt verdienen.

De speler scoort punten voor elke rij in zijn Cubo met een **Straat** of **Laan**.

Straat:

Elke **Straat** scoort de waarde van de dobbelsteen met meeste ogen in deze rij of kolom.

Voorbeeld: De speler scoort 6 punten voor deze Straat.

Laan:

Elke **Laan** scoort de waarde van een dobbelsteen in deze rij of kolom.

Voorbeeld: De speler scoort 3 punten voor deze Laan.

Straten en Lanen in één kleur:

Als alle dobbelstenen in een Laan of Straat dezelfde kleur hebben (bijv. alle dobbelstenen zijn rood), dan worden de punten verdubbeld.

Voorbeeld: De speler scoort 3x2=6 punten voor de Laan in dezelfde kleur.

De witte joker-dobbelsteen:

De joker-dobbelsteen telt zowel voor een rode als een blauwe dobbelsteen bij de puntentelling.

Voorbeeld: De speler scoort in totaal 18 punten.

Voorbeeld: De speler krijgt voor alle zes rijen in zijn Cubo punten en scoort 32 punten. Hij gebruikt de joker-dobbelsteen optimaal en maakt op deze wijze twee rijen met dezelfde kleur.

Iedere speler neemt scorefiches met de waarde van zijn score deze ronde van het puntenbord en legt deze voor zich neer.
Na de puntentelling wordt de speler links van de startspeler de nieuwe startspeler.
Daarna begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel en winnaar

Het spel is afgelopen na de zesde ronde. De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

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