

## SmartGames – Cube duel (SGM 201)

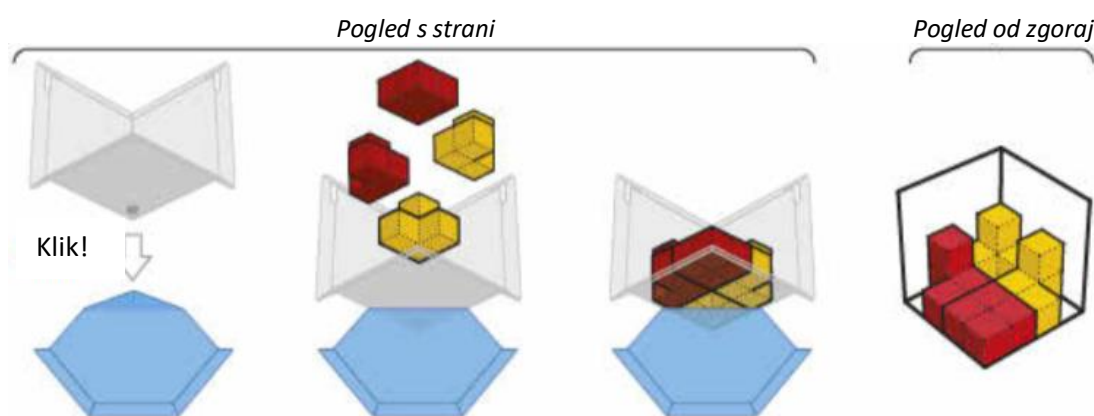
**Starost:** od 10 let

**Število igralcev:** 2

**Dolžina igre:** 10 min.

Pred začetkom igre za 2 igralca ali miselnega izziva za 1 igralca sestavite svojo igralno ploščo:

Odprite škatlo in na mizo postavite modro osnovno ploščo z majhno odprtino navzgor. Nato v to luknjo vstavite rob prozorne kocke. Previdno pritiskajte, dokler ne zaslišite klika.



### IGRA ZA 2 IGRALCA

#### **Priprava igre**

Vsak igralec vzame 8 igralnih delov ene barve (rdeče ali rumene). Oba kompleta sta enaka.

#### **Cilj igre**

Med igro igralci izmenično gradijo kocko. Zmaga igralec, ki ima na zgornjih treh (vidnih) straneh kocke največ kvadratkov v svoji barvi.

#### **Potek igre**

Igralci izberejo, kdo bo začel, in izmenično postavljajo svoje igralne dele na igralno ploščo.

#### **Polaganje kosov:**

- Deli morajo biti poravnani s kvadratnimi površinami igralne plošče.
- Deli morajo biti postavljeni v stabilnem položaju, tako da se ne prevrnejo ali prevrnejo prej postavljenih delov.
- Dele je treba postaviti na igralno ploščo, na katero se lahko namesti kocka velikosti največ 4x4x4. Kosi ne smejo izstopati iz tega območja.
- Že postavljenih delov v naslednjih potezah ni mogoče premakniti – niti začasno. Igralci morajo pri postavljanju delov začeti z obstoječo obliko.

Če igralec ne more postaviti delov v skladu s temi pravili, mora ta krog igre preskočiti.

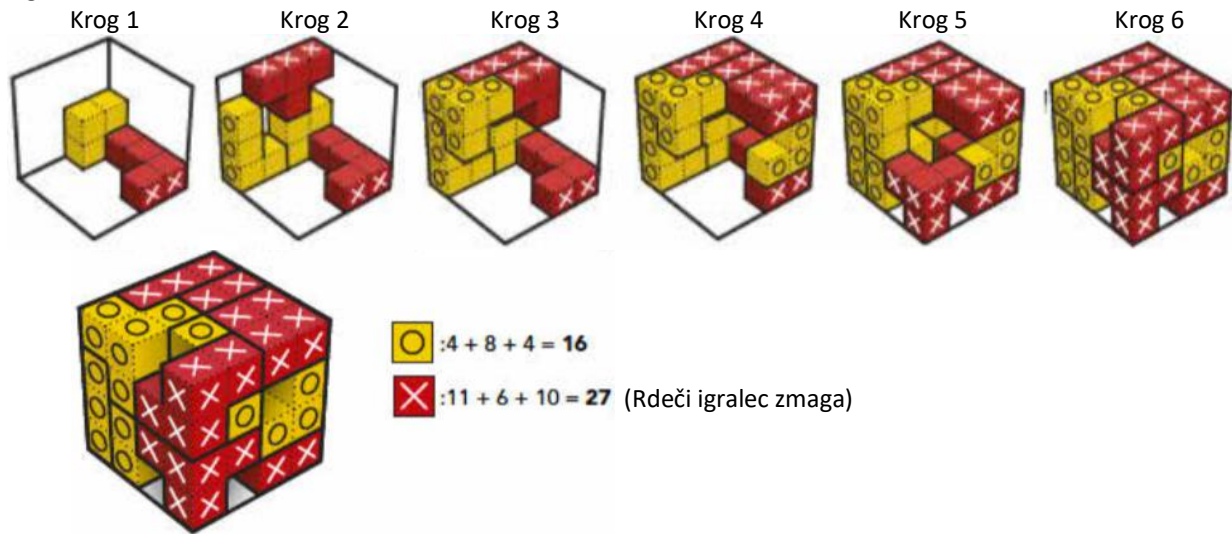
#### **Konec igre**

Igra se konča, ko noben igralec ne more več postaviti figure v skladu s pravili. Igralci preštejejo kvadratke svoje barve na zgornjih treh straneh kocke in zmaga igralec, ki jih ima največ.

[agatinsvet.si](http://agatinsvet.si) – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec [www.agatinsvet.si](http://www.agatinsvet.si)) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.

Primer igre:

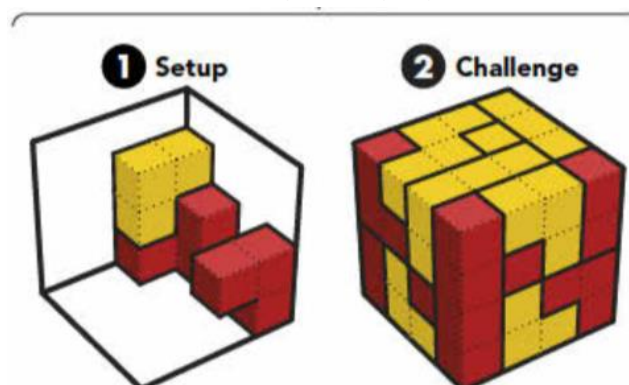


## IGRA ZA 1 IGRALCA

Pred začetkom igre za 1 igralca sestavite igralno ploščo, odstranite vse igralne elemente z igralne plošče in izberite vlogo.

1. Postavite začetne figure na igralno ploščo, kot je prikazano v nalogi. Nekatere naloge ne ponujajo nobene naloge. Pri teh nalogah začnite graditi na prazni igralni plošči.
2. Preostale dele postavite na igralno ploščo tako, da se ujemajo po barvi in obliki, kot je prikazano v nalogi.
  - V nalogah Starter in Junior je uporabljenih le 8 rdečih kock in se gradi polovica rdeče kocke (4x4x2).
  - V nalogah Expert, Master in Wizard uporabljamo vseh 16 kosov in sestavimo celo rdeče-rumeno kocko (4x4x4).
3. Vsak problem ima le eno rešitev, ki jo najdete na koncu priročnika.

*Pogled od zgoraj*



**OPOMBA:** Izzive in naloge za vse težavnostne stopnje boste našli v priloženih navodilih v škatli.