

COPA



Număr jucători: 2 – 5 jucători

Vârsta: 7+ ani

Durata unei partide: 10 - 30 minute.

Variante de joc:

KALA

Joc strategic pentru 2 jucători cu vârsta de peste 10 ani, având durata de joc cuprinsă între 15 și 30 de minute.

RONDA

Joc de memorie pentru 2-5 jucători cu vârsta de peste 7 ani, având durata de joc cuprinsă între 10 și 20 de minute.

HOPPER

Joc de îndemânare pentru 2-5 jucători cu vârsta de peste 7 ani, având durata de joc cuprinsă între 10 și 20 de minute.

DA CAPO

Joc de bluff pentru 2-5 jucători cu vârsta de peste 7 ani, având durata de joc cuprinsă între 5 și 10 minute.

REZERVELE DE FASOLE

Toate cele 4 variante ale jocului se joacă folosind toate cele 80 de boabe de fasole. Boabele nu se numără pentru a putea stabili câte vin puse în fiecare cupă; în schimb, se folosește o cupă cu care se măsoară boabele de fasole, astfel încât fiecare joc are mai multe boabe de fasole decât numărul care este cerut. Boabele de fasole sunt naturale, de aceea fiecare joc poate să conțină urme de fasole.

KALA

Joc de strategie pentru 2 jucători cu vârsta de peste 10 ani

Materialele necesare jocului

- 16 ceșcuțe neutre (ceșcuțele de teren)
- 2 ceșcuțe de joc (ceșcuțele jucătorilor)
- aproximativ 80 de boabe de fasole.

Scopul jocului

Jucătorii seamănă fasole pe suprafața de joc formată din 16 ceșcuțe ce se vor umple ușor pe parcursul jocului.

Scopul jocului este să realizezi mișcări strategice pentru a recolta cât mai multe boabe de fasole din ceștile c un numar mare de boabe. În același timp jucătorii încearcă să-i împiedice pe oponenti să strângă recolta din ceșcuțe.

Pregătirea jocului

Cele 16 cupe se așează pe masă, între jucători, ca în ilustrație. Un jucător va lua cupa neagră, în timp ce al doilea o va lua pe cea albă. Ceștile de joc sunt așezate deasupra a două cupe aflate în colțuri opuse pe diagonală. Fasolea se așează în așa fel, încât ambii jucători să poată ajunge la cutia cu fasole.



Cum se joacă

Semănarea

Primul jucător ia 4 boabe din banca și le seamănă pe rând într-o direcție orizontală sau verticală. Prima boabă este așezată mereu în cupa personală, în timp ce celelalte sunt așezate în ceștile de teren aflate în vecinătatea imediată a ceștii personale. Un jucător poate executa o mișcare de 90 de grade o singură dată când le este rândul. (Scopul nostru este să facem aceste instrucțiuni cât mai simple de înțeles. De acum, referințe de genul " el/ea" vor însemna, desigur, el și ea.) După semănare, jucătorul mișcă cupa proprie deasupra ceșcuței în care a semănat ultima dată (cea de a patra boabă de fasole). Acum este rândul următorului jucător. După ce a semănat 4 boabe, mută și el cupa proprie și tot așa în continuare.



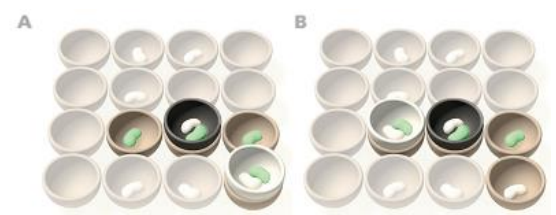
negrul seamănă 4 boabe... și muta cupa de joc de culoarea sa



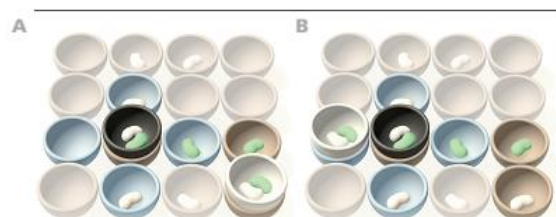
albul seamănă 4 boabe... și muta cupa de joc

Cupa oponentului

Boabele pot fi puse și în cupa oponentului. Semănarea se poate desfășura astfel și în cupa adversara. De acum, cele 4 boabe pe care le-a semănat jucătorul curent vor fi afișate cu verde. Cupa unui jucător nu poate fi plasată peste cupa personală a adversarului. Dacă un jucător a semănat ultima boabă în cupa adversarului, el trebuie să își plaseze cupa pe o cupă adiacentă vertical sau orizontal de cea a adversarului. În ilustrație, cele patru poziții în care poate fi așezată cupa sunt reprezentate cu albastru. Jucătorii pot să privească în orice moment sub ceștile lor.



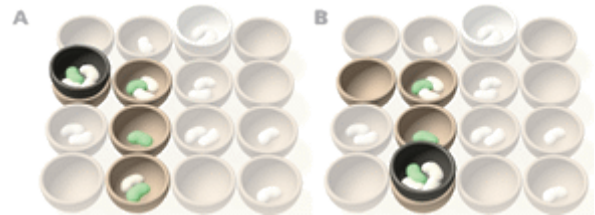
albul seamănă 4 boabe... și muta cupa de joc de culoarea sa



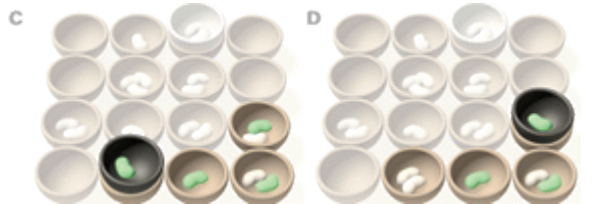
albul seamănă 4 boabe... și muta cupa de joc de culoarea sa

Mutare bonus

De fiecare dată când este rândul unui jucător, el pune o boabă în cupa personală, și astfel conținutul său conținuă să crească. Dacă, după ce mută, cupa de joc personală conține 4 sau 5 boabe, jucătorul are dreptul la o mutare bonus. El ia toate boabele din cupa de joc și le seamănă din nou, începând cu cea de joc. Chiar dacă sunt semănate 5 boabe, jucătorul nu are voie să facă mai mult de o mutare de 90 de grade. După mutarea bonus, jucătorul își mută cupa pentru a două oară.



negrul seamănă 4 boabe... și muta cupa de joc

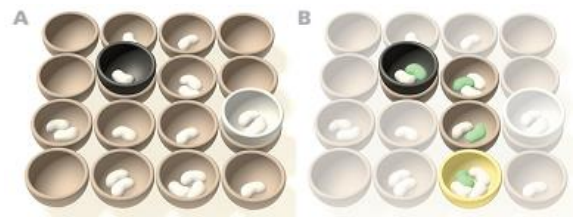


face mutarea bonus... ...și muta cupa de joc din nou

Recoltarea fasolei

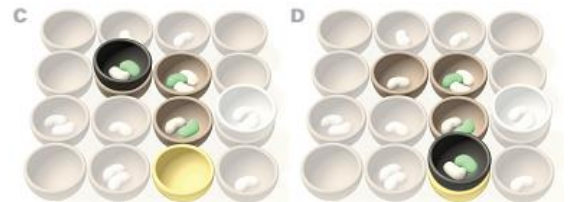
Dacă un jucător pune ultima boabă de semănat într-o cupă care are deja 3 sau 4 boabe, acesta poate lua boabele din această cupa și le așează în fața sa. Un bob înapoi în "banca" (în imagine, cupa de recoltat e evidențiată cu galben - în dreapta jos). Jucătorii pot de asemenea să recolteze boabele din cupa adversarului. După golirea cupei adversarului, ca de obicei, jucătorul își mută cupa de joc pe orice câmp din vecinătatea imediată.

Sfat: Este mai bine să goliți mai întâi cupa de recoltat, iar apoi să poziționați cupa proprie peste cea goală.



Pozitia de start

Negrul seamana 4 boabe



ia recompensa...

... și muta cupa de joc

Retururi la bancă

Dacă un jucător și-a finalizat tura (posibil chiar și cu o mutare bonus) și și-a mutat cupa proprie, el verifică conținutul ceștilor din zona de joc. Ceștile ce conțin 5 boabe sau mai mult, sunt golite în bancă. În ilustrație, ceștile cu 5 boabe sunt reprezentate prin culoarea maro.

Notă: Dacă tura jucătorului include și semănarea ceștii adversarului iar aceasta are 5 boabe sau mai mult, poate fi golită și ea în bancă.

Sfârșit

Jocul se termină atunci când un jucător nu mai poate lua 4 boabe din bancă pentru semănat. Câștigă jucătorul care a colectat cele mai multe boabe.

RONDA

Materialele jocului

- 10 ceșcuțe neutre, așezate în cerc, cu fața în jos;
- o cupă neagră
- 20 de boabe pentru a umple ceștile
- 10 boabe pentru fiecare jucător



Obiectiv

Fiecare jucător încearcă să fie primul care să se debaraseze de toate boabele.

Începerea

Câte o boabă este ascunsă sub două cești, câte două sub alte două cești, câte 3 sub două cupe și câte 4 sub două cești. Astfel, 2 cupe rămân goale. Amestecați cu grijă ceștile și plasați-le în cerc pe masă. Puneți cupa neagră – cu partea concavă în sus – în mijlocul cercului. Fiecare jucător primește 10 boabe și le așează în fața sa.

Sfat: Atunci când întoarceți ceștile, este indicat să le ridicați pentru a vedea ce se afla dedesubt

Cum se joacă

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceas. Primul jucător ridică 2 cești astfel încât toți să poată vedea ceea ce ascund. Dacă ies la iveală două cantități diferite de boabe, jucătorul trebuie să pună ceștile la loc. Este rândul următorului jucător. Dacă jucătorul a scos la iveală două seturi de boabe de aceeași cantitate, îi este permis să adauge una dintre boabele sale sub cupă. Apoi își poate conțina tura. El acoperă una dintre cești și ridică o altă de pe masă. Dacă noua cupă, odată întoarsă are același număr de boabe ca și cea deja întoarsă, are iarăși dreptul de a-și plasa o boabă sub una dintre cești și să continue jocul. Tura jucătorului ia sfârșit, dacă se alege cu două seturi de boabe de cantități diferite.

Exemplu

Un jucător a scos la iveală două grupuri de câte trei boabe. Acum acest jucător are voie să adauge una dintre boabele sale sub oricare dintre cești, formând un grup de 4 boabe. Acum, jucătorul decide să continue cu 4 sau cu 3 boabe. Dacă reține poziția unui alt grup de 4 boabe din cerc, el va acoperi grupul de 3, lasându-l descoperit pe cel de 4. Acum are voie să ridice cupa sub care crede ca se va afla un grup de 4, iar dacă a ghicit, are voie să adauge o altă boabă de a sa la unul dintre cele 2 grupuri de 4. El acoperă conținutul uneia dintre cești, continuând să joace cu alta, și tot așa.

Renunțarea la tură.

Orice jucător poate alege să nu ridice ceșcuțe dacă a adăugat deja o boabă. El acoperă cele două grupuri de boabe.

Dacă un jucător dezvăluie două grupuri de câte 5, el pune unul dintre grupuri în cupa neagră, plus boaba care trebuia să o adauge, deci, în total 6 boabe în cupa neagră. Acum, în cerc se află un grup de 5 boabe și un loc gol. Ambele locuri sunt acoperite cu ceștile, iar tura jucătorului ia sfârșit. Orice jucător care dezvăluie două grupuri a câte 5 boabe trebuie să-și încheie tura.

Boabe de penalizare

De îndată ce se află boabe în cupa neagră, se aplică următoarele: orice jucător care face o greșală în timpul turei trebuie să ia o boabă din cupa neagră și să o păstreze. Când s-a golit cupa neagră, sunt anulate greșelile. Dacă se formează un alt grup de 6 boabe iar în cupa neagră încă se află boabe, cele 6 sunt scoase pe loc din joc. Un alt grup de 6 se poate adăuga doar atunci când cupa neagră este goală.

Sfârșitul jocului

Cel care reușește să scape primul de toate boabele este câștigător.

HOPPER

Materialele jocului

- 16 cupe neutre, o cupa neagră, o cutie, aproximativ 80 de boabe;

Scop

Jucătorii încearcă să catapulteze boabele de pe marginea mesei în ceșcuțele aflate în cutie, încercând să marcheze cât mai multe puncte.

Pregătire

Cele 16 ceșcuțe sunt puse în cutia lor în centrul mesei. Cutia cu ceșcuțe ar trebui să fie pusă echidistant față de toți jucătorii. Boabele sunt distribuite în mod egal.



Cum se joacă

Jocul se derulează în sensul acelor de ceas. Primul jucător pune o boabă în palmă, folosind degetele să lovească marginea mesei. Impactul va catapulta boaba de fasole spre cutie, unde, în mod ideal, va ateriza într-o cupă. Dacă o boabă ajunge pe lângă ceșcuțe sau pe lângă cutia lor, momentan va rămâne acolo. Este rândul următorului jucător.

Puncte

Când un jucător catapultează o boabă într-o cupă care are deja 3 boabe, creând astfel un grup de 4 boabe, primește cupa iar boabele sunt puse înapoi în joc. Mutarea celorlalte ceșcuțe v-a umple eventualele goluri cauzate de îndepărtarea ceșcuțelor câștigate. Dacă un jucător își epuizează rezerva de boabe, le poate aduna pe cele care au aterizat într-un loc necorespunzător.

Sfârșitul 1

Câștigător este cel care reușește să câștige 4 ceșcuțe.

Sfârșitul 2 (versiunea lungă)

Jocul continuă până când este câștigată ultima cupă din cutie. Atunci când rămân doar 3 ceșcuțe, este adăugată cupa neagră, fiind aranjate toate în formă de patrat. De acum, toți jucătorii catapultează simultan! Jocul se termină atunci când a fost umplută ultima cupă. Fiecare cupă albă valorează 1 punct, cea neagră 2 puncte, iar ultima, indiferent de culoare, 3 puncte. Câștigătorul este cel care a adunat cele mai multe puncte.

DA CAPO

Materialele jocului

Cu 2-3 jucători: 4 cupe pentru fiecare;

Cu 4-5 jucători: 3 cupe pentru fiecare;

16 boabe pentru fiecare jucător;

1 cupa neagră ținta.



Scop

Prin îndemânarea mâinii și un joc de cacealma reușit, fiecare jucător încearcă să își umple cât mai multe dintre cupe și să fie primul care ajunge la cupa neagră.

Pregătire

Plasați cupa neagră în centrul zonei de joc. În funcție de câți jucători sunt, 3 sau 4 cupe sunt așezate în linie, pornind de la cupa neagră, îndreptându-se către fiecare jucător. (vedeți diagramele de pregătire a jocului).

Cum se joacă

Toți jucătorii intra în joc simultan. Fiecare alege în secret între 1 și 5 boabe. Sub masă, ei își transferă boabele din rezervă în mână. Acum, jucătorii își arată pumnul închis, ascunzând astfel boabele. Când toți au pus mâinile pe masă, jucătorii își deschid pumnii simultan pentru a arăta numărul de boabe ales. Jucătorului cu cel mai mare număr de boabe alese îi este permis să umple cupa din fața sa, iar ceilalți pun boabele înapoi în cutie. Dacă sunt doi jucători cu cel mai mare număr de boabe, aceștia se anulează unul pe altul și trebuie să pună boabele înapoi în ceșcuțe. În cazul acesta, jucătorul cu al doilea cel mai mare număr de boabe are de câștigat și avansează cu o cupă. Dacă toți jucătorii au același număr de boabe, toți își vor pune boabele înapoi în cutie. Dacă un jucător a rămas fără boabe, acesta iese din joc. Când a rămas un singur jucător, el pune o boabă de fasole în cea mai apropiată cupă liberă, iar restul în cutie.

Sfârșitul jocului

Dacă un jucător ajunge la cupa țintă cu boabele sale, a terminat și a câștigat jocul. Dacă toți jucătorii și-au terminat boabele fără să ajungă la cupa țintă, câștigă cel care a avansat cel mai mult. Dacă doi jucători au avansat la fel de mult, câștigă cel care a folosit cele mai puține boabe pentru a ajunge acolo.