

Art. - Nr.: 6171

Project Cube

2

6 - 99

10 min. - ∞

**Inhalt:**

15 Aufgabenkarten

1 Halterung für Karten

1 Set rote Spielsteine: 1er-Stein, 2er-Stein, 3er-Stein, L-Stein

1 Set blaue Spielsteine: 1er-Stein, 2er-Stein, 3er-Stein, L-Stein

2 „leere“ Spielsteine 1er

2 „leere“ Spielsteine 2er

Ziel des Spiels:

Ziel dieses Spiels ist es, durch das Erbauen der dargestellten Figuren, mehr Punkte zu sammeln als der Mitspieler. Der Spieler der als erster die abgebildete Figur gebaut hat, ruft laut „STOP“. Beide Spieler hören sofort auf an den Figuren weiter zu bauen. Jetzt wird kontrolliert ob die Figur auch wirklich richtig dargestellt ist. Bei der richtigen Darstellung der Figur, erhält dieser Spieler einen Punkt. Sollte die Figur falsch sein, gibt es 2 Möglichkeiten, weiter zu spielen.

- Variante A) keiner der beiden Spieler bekommt einen Punkt und es kann weitergebaut werden
- Variante B) der Gegenspieler bekommt einen Punkt und es werden neue Karten aufgestellt

Gewonnen hat der Spieler, der als erster die vorher festgelegte Anzahl an Punkten erreicht hat.

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels setzen sich beide Spieler nebeneinander oder gegenüber und platzieren Ihren Satz Spielsteine und je einen „leeren“ 1er Spielstein und einen „leeren“ 2er Spielstein vor sich auf dem Tisch. Der Kartenhalter wird vertikal zwischen beide Spieler gestellt, sodass beide Karten von den Spielern gut eingesehen werden können. Nun werden die Spielkarten gemischt und auf den Tisch gelegt.

Die angezeigten Karten gelten für beide Spieler.

Spielverlauf:

Zu Beginn des Spiels, werden von einem Spieler 2 Spielkarten aus dem Kartendeck genommen und in die Halterung gestellt. Dabei dürfen die Karten jederzeit auf eine der vier vorhandenen Seiten gedreht werden (siehe Abbildung 1).

Beide Spieler versuchen nun, die in der Halterung angezeigten Figuren zu bauen. Die grauen Felder beider Karten zeigen an, wie die Figuren von der Frontansicht und der Seitenansicht auszusehen haben (siehe Abbildung 2).

Bei der Lösung der Aufgabe dürfen die Spielsteine nur in den grau markierten Feldern liegen. Es darf kein Stein in einem weißen Feld platziert werden. Die „leeren“ Spielsteine haben eine besondere Eigenschaft. Da sie „leer“ (offen) sind, gelten diese als nicht vorhanden. Sie dürfen als Einzige auf den weiß dargestellten Flächen der Spielkarten erscheinen. Diese können als Stütze dienen, damit die Figuren stehen bleiben oder um einzelne Steine in der Luft zu halten. Der Spieler, der als erster die dargestellte Figur aufgebaut hat, bekommt einen Punkt. Gewonnen hat der Spieler der als erster die vorher festgelegte Anzahl an Punkten erreicht hat.

Bemerkung:

Um den Schwierigkeitsgrad für dieses Spiel zu senken, kann auch nur mit einer Karte anstatt 2 Karten gespielt werden. Dabei müssen Figuren gebaut werden, bei denen nur eine Seite der dargestellten Karte entspricht.

Mit den mitgelieferten 15 Spielkarten und der Möglichkeit diese auf 4 Seiten aufstellen zu können, bieten sich mehr als 3.000 Aufgabenstellungen.

Anbei erhalten Sie einen kleinen Ausschnitt an Aufgaben und der dazugehörigen Lösungen.

Project Cube**Content:**

15 playing cards with tasks

1 card holder

1 set of red tokens: single token, double token, triple token, L-token

1 set of blue tokens: single token, double token, triple token, L-token

2 „empty“ tokens single

2 „empty“ tokens double

Aim of the game:

The aim of the game is to collect more points than the opponent by building the figures displayed. The player that has built the shown figure first shouts “STOP” loudly. Both players immediately stop building their figures. Now it is controlled if the figure really has been built as depicted. If so, this player receives one point.

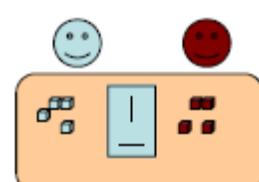
Should the figure be wrong, there are 2 ways of continuing the game:

- Variant A): none of the two players receives a point and building can be continued
- Variant B): the opponent receives one point and new cards are arranged.

The player that first has reached the number of points previously agreed upon has won the game.

Preparation of the game:

Before starting the game, both players sit down side by side or face to face with each other and each one places one set of tokens, one “empty” single token and one “empty” double token on the table in front of him/her. The card holder is put vertically between the two players, to make sure that both cards



can be seen well by each player. Now the playing cards are shuffled and placed on the table. The cards shown are valid for both players.

Course of the game:

At the beginning of the game, one player draws two cards from the deck and puts them into the holder. Thereby the cards may be turned on one of the four sides available at any time (see figure 1). Both players now try to build the figures shown in the holder. The grey fields of both cards indicate what the figures have to look like from the front view and the side view (see figure 2). When solving the task, the tokens may only lie in the fields that are marked grey. No token may be placed in a white field. The "empty" tokens have a special feature. As they are "empty" (open), they are considered as non-existent. They are the only ones that may appear on the white areas of the playing cards. They may serve as pillars, in order to keep the figures in their position or to keep single tokens in the air.

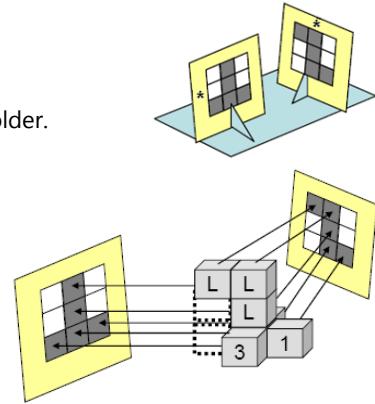
The player that first has built the figure displayed receives one point. The player that first has reached the number of points previously agreed upon has won the game.

Note:

To lower the level of difficulty for this game, you can play with one card instead of two. Then figures have to be built of which just one side matches the card displayed.

With the 15 playing cards delivered and the possibility to arrange these at 4 sides, more than 3,000 tasks are possible.

Enclosed you receive a small excerpt of tasks and the corresponding solutions.



Project Cube



Contenu :

15 cartes de constructions à réaliser

1 support pour cartes

1 set de pièces rouges : pièce de 1, pièce de 2, pièce de 3, pièce L

1 set de pièces bleues : pièce de 1, pièce de 2, pièce de 3, pièce L

2 pièces « vierges » de 1

2 pièces « vierges » de 2

But du jeu :

Le but de ce jeu est de remporter plus de points que son adversaire en construisant les figures affichées sur les cartes. Le joueur qui a réussi à reproduire la figure en premier doit dire «STOP» tout haut. Les deux joueurs doivent immédiatement arrêter de construire leur figure. On regarde ensuite si la figure reproduite est bien identique à celle affichée sur la carte. Si c'est le cas, le joueur qui a construit la figure obtient un point.

Si la figure n'est pas identique, il existe deux possibilités de poursuivre le jeu.

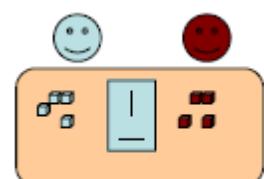
- Variante A) aucun des deux joueurs n'obtient de point et on continue la construction
- Variante B) l'adversaire obtient un point et une nouvelle carte est tirée

Le gagnant est le joueur qui atteint en premier le nombre de points définis au début de la partie.

Préparation du jeu :

Avant de commencer à jouer, les deux joueurs s'assoient côté à côté ou l'un en face de l'autre et placent leurs pièces ainsi qu'une pièce „vierge“ de 1 et une pièce „vierge“ de 2 devant eux sur la table. Le support de cartes est placé à la verticale entre les deux joueurs de sorte que les deux cartes soient bien visibles pour les joueurs. On mélange à présent les cartes et on les pose sur la table.

Les cartes affichées sont valables pour les deux joueurs.



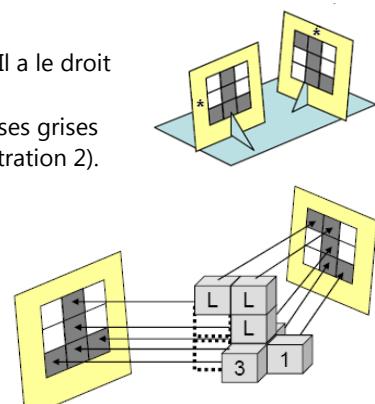
Déroulement du jeu :

Au début du jeu, un joueur prend deux cartes du jeu de cartes et les place sur le support de cartes. Il a le droit de les poser sur un des quatre côtés de son choix (voir illustration 1).

Les deux joueurs essaient à présent de construire les figures qui se trouvent sur les supports. Les cases grises des deux cartes montrent à quoi doivent ressembler les constructions, de face et de profil (voir illustration 2).

Lors de la réalisation de la construction, les pièces ne doivent se trouver que dans les zones grises. Aucune pièce ne peut être placée dans une zone blanche. Les pièces « vierges » ont une propriété spéciale. Comme elles sont « vierges » (ouvertes), c'est comme si elles n'existaient pas. Elles sont les seules à pouvoir se trouver sur des zones blanches de la carte de jeu. Elles peuvent ainsi servir de support pour soutenir une figure ou pour faire tenir une pièce dans le vide.

Le joueur qui a réussi le premier à reproduire une figure gagne un point. Le vainqueur est celui qui atteint en premier le nombre de points prédefinis.



Remarque :

Afin de réduire le niveau de difficulté de ce jeu, on peut jouer avec une seule carte au lieu de deux. Il faut construire des figures dont une seule des faces correspondra au dessin de la carte. Avec les 15 cartes livrées dans ce jeu et la possibilité de les positionner de 4 façons différentes, vous obtenez plus de 3 000 combinaisons de constructions à réaliser.

Vous trouverez quelques exemples de constructions à réaliser ainsi que leurs solutions.



Project Cube

Contenido:

- 15 Cartas
- 1 Soporte para cartas
- 1 Set de fichas rojas: fichas 1, 2, 3 y fichas L
- 1 Set de fichas azules: fichas 1, 2, 3 y fichas L
- 2 Fichas "vacías" 1
- 2 Fichas "vacías" 2

Objetivo de juego:

El objetivo del juego es ser el primero en conseguir la mayor cantidad de puntos armando las figuras presentadas. El primer jugador que consigue armar la figura correspondiente, grita "STOP". Ambos jugadores dejan de armar las figuras y se controla que la figura en cuestión esté realmente bien armada. Si lo está, el jugador que la armó obtiene 1 punto.

Si la figura está mal armada hay dos posibilidades:

- Variante a) ninguno de los jugadores obtiene puntos y se continúa.
- Variante b) el jugador contrario obtiene el punto y se vuelven a repartir cartas.

Gana el jugador que primero obtiene la cantidad de puntos definida.

Preparativos:

Antes de comenzar el juego, se sientan ambos jugadores uno en frente o al lado del otro y dejan sus Sets de fichas y una de las fichas "vacías" 1 y 2, cada uno. El soporte de cartas va vertical en el medio de ambos jugadores, de manera tal que ambos jugadores puedan verlas. Se mezclan las cartas y se dejan en la mesa. Las cartas valen para ambos jugadores.

Juego:

Al comenzar el juego, se toman dos cartas del mazo y se colocan en el soporte. Las cartas pueden ser rotadas cada vez a cada uno de los cuatro lados. (ver dibujo 1).

Ambos jugadores intentan formar la figura de la carta. Los casilleros grises de cada carta, muestran como se ven las figuras de frente y de lado. (ver dibujo 2).

Durante la realización de la figura debe haber fichas solo en los campos grises. No se debe colocar ninguna ficha en un casillero blanco. Las fichas vacías tienen una particularidad. Dado que son vacías (abiertas), son las únicas que pueden colocarse en los casilleros blancos de las cartas, como soporte para ayudar a sostener la figura o fichas.

El jugador que primero arma la figura obtiene 1 punto. Gana el jugador que primero obtiene la cantidad de puntos definida.

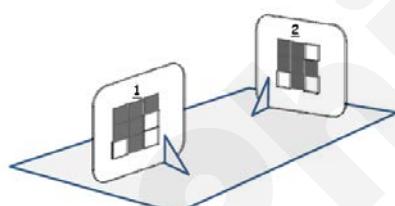
Aclaración:

Para disminuir la dificultad del juego, se puede jugar solo con una carta en vez de dos. Se deben armar figuras a las que correspondan solo un lado de la carta en cuestión. Con las 15 cartas incluidas, y la posibilidad de rotarlas en sus cuatro lados, ofrece el juego más de 3.000 posibilidades de figuras.

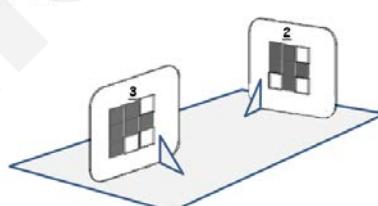
Adjunto se encuentra una muestra de actividades y sus soluciones.

Aufgaben / Tasks / Constructions à réaliser / Tareas

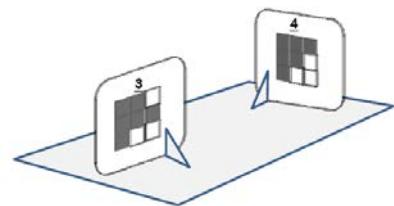
1



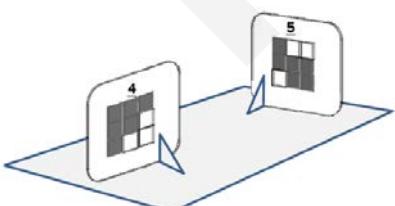
2



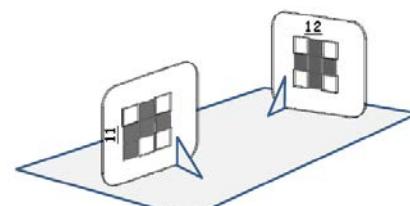
3



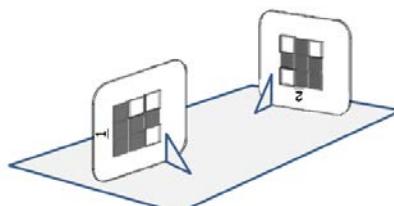
4



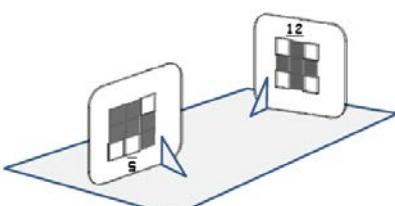
5



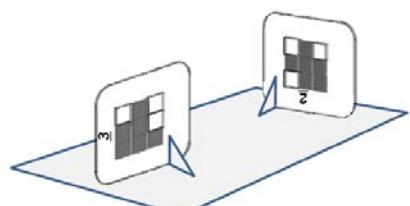
6



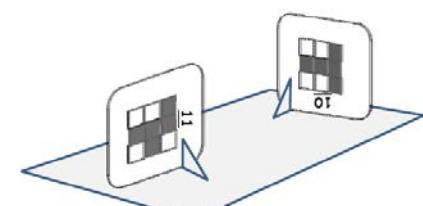
7



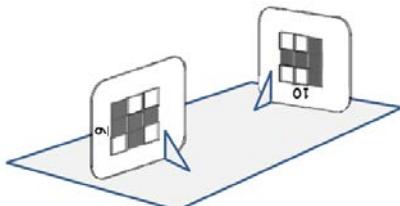
8



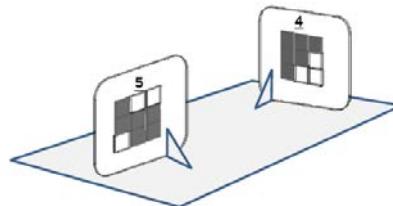
9



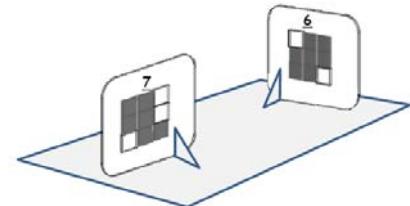
10



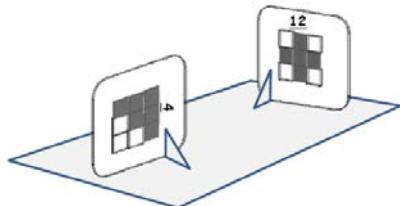
11



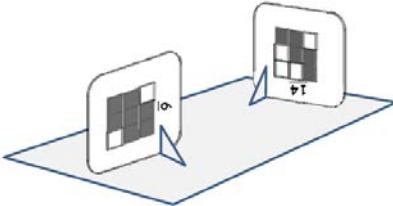
12



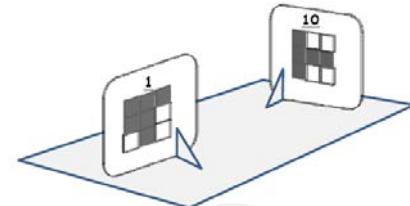
13



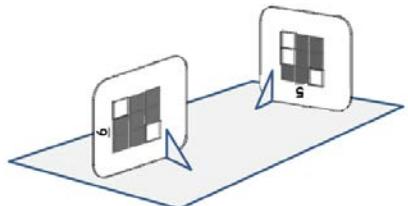
14



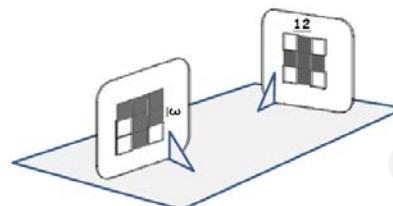
15



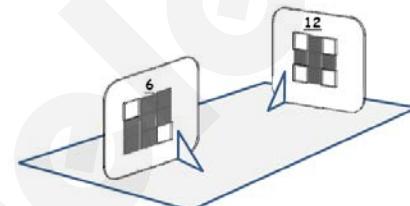
16



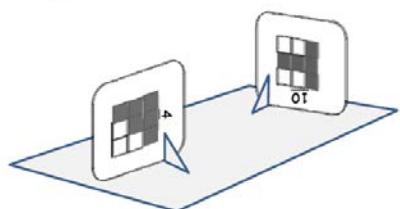
17



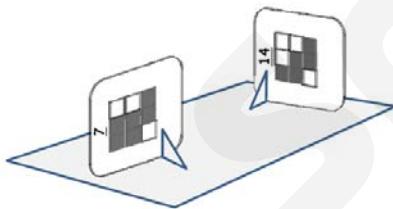
18



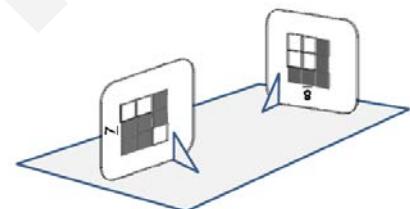
19



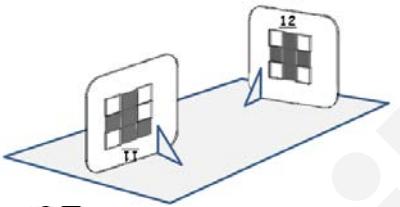
20



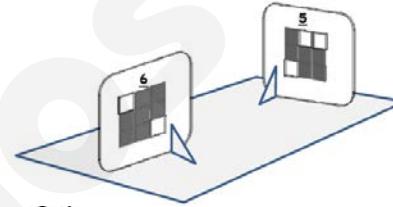
21



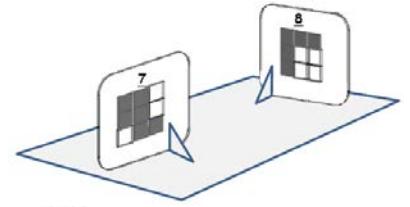
22



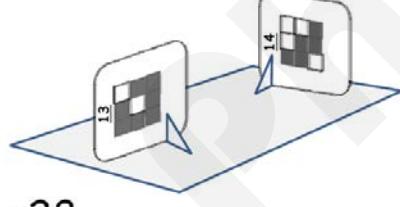
23



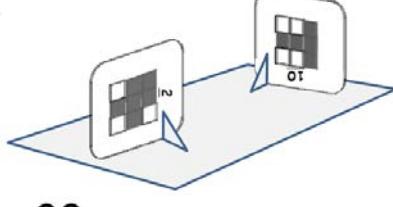
24



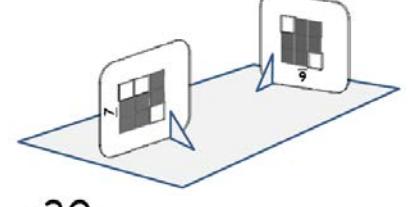
25



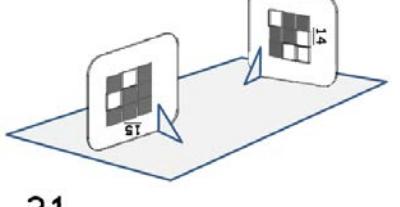
26



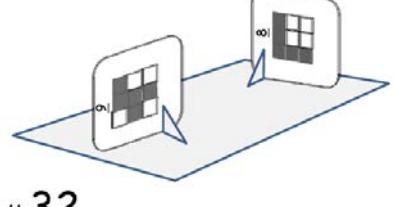
27



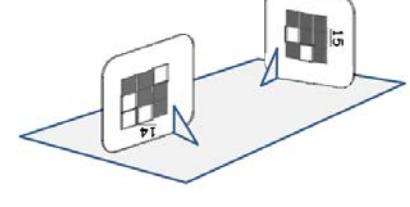
28



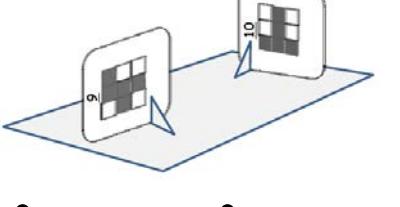
29



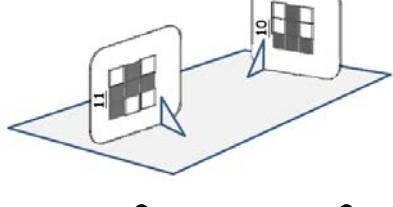
30



31

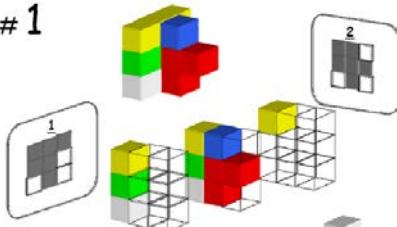


32

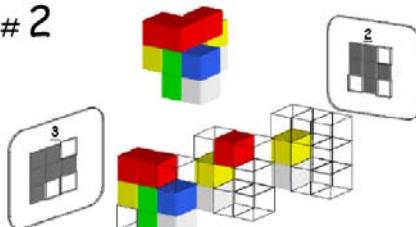


Lösungen / Solution / Solution / Solucion

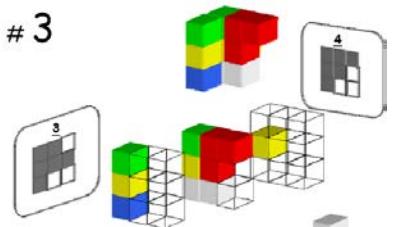
1



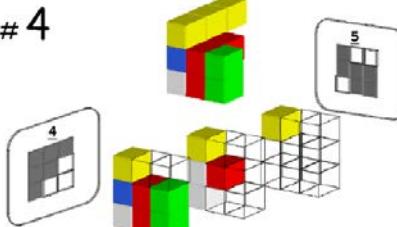
2



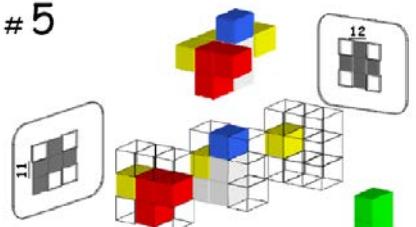
3



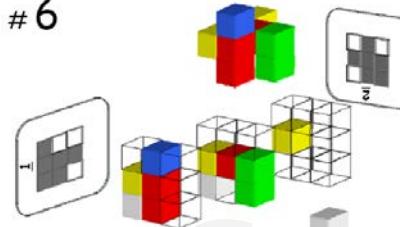
4



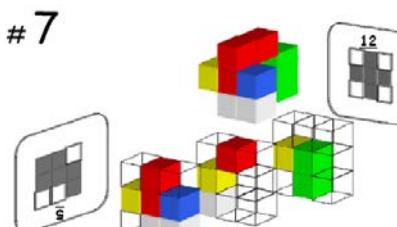
5



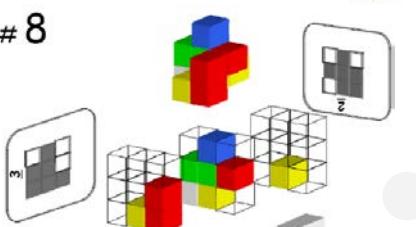
6



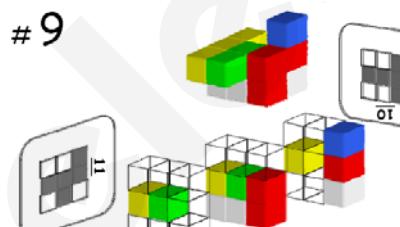
7



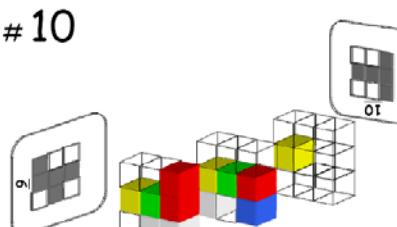
8



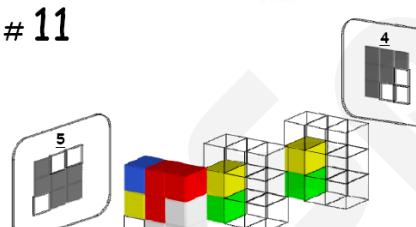
9



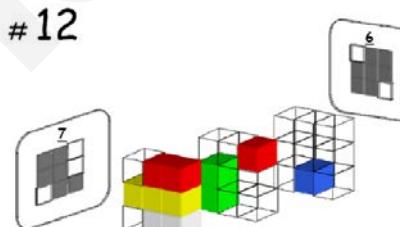
10



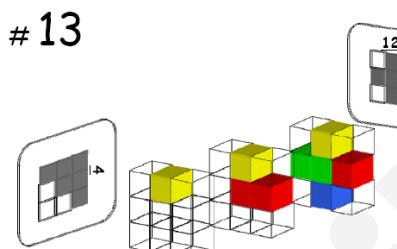
11



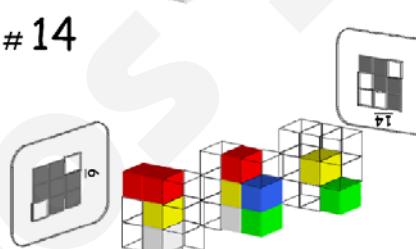
12



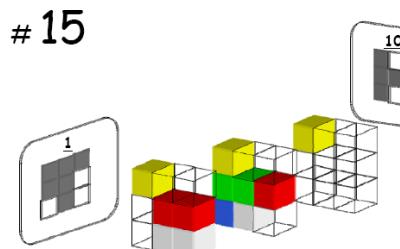
13



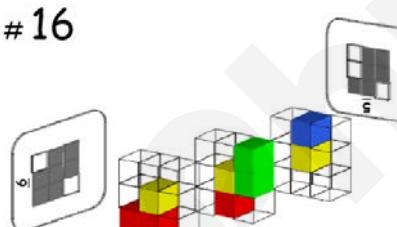
14



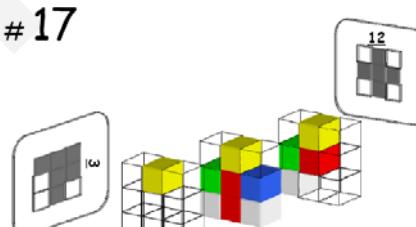
15



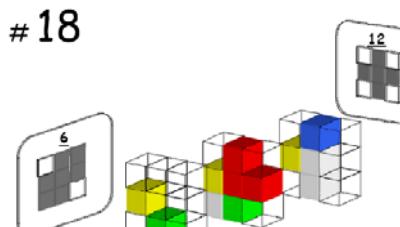
16



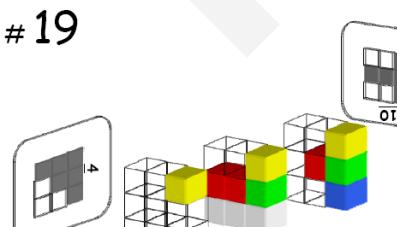
17



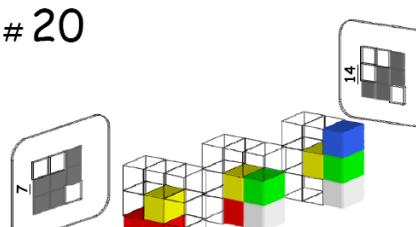
18



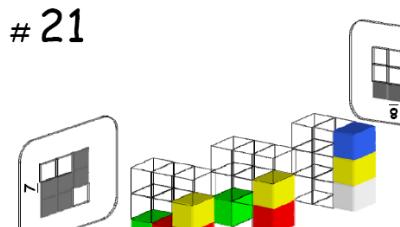
19



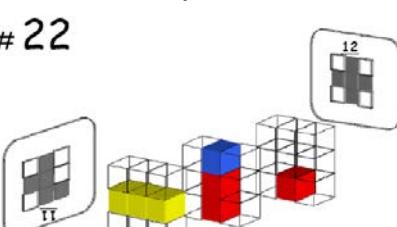
20



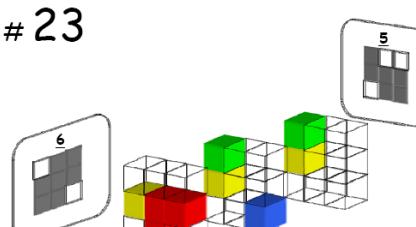
21



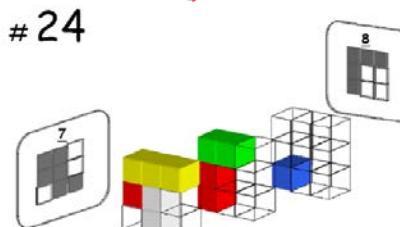
22



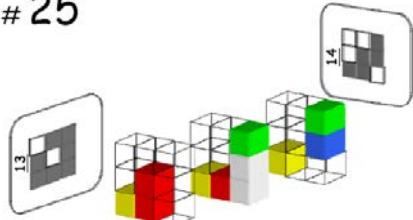
23



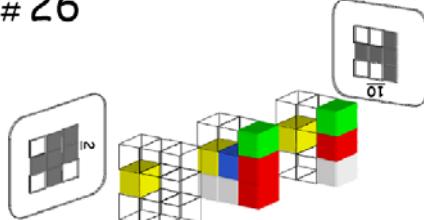
24



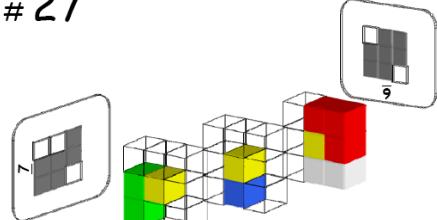
25



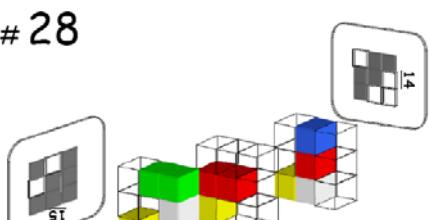
26



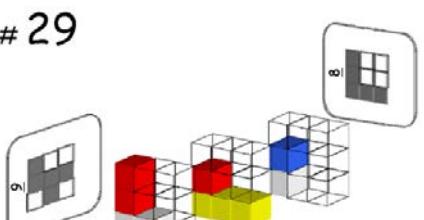
27



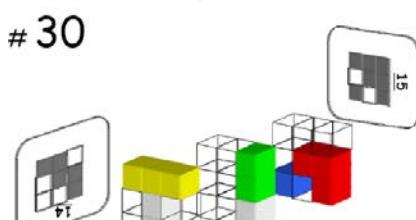
28



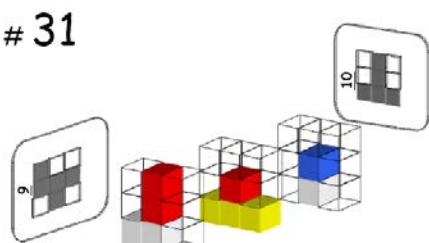
29



30



31



32

