

# BallCube

Chi ha la strategia migliore per riprendersi per primo le sue palline dal BallCube? Chi ha posizionato le asticelle sapendo già come sarebbero cadute le palline? Lo scopo è infatti questo: bloccare o aprire le cavità con le asticelle e posizionare le proprie palline nel cubo in modo da recuperarle prima dell'avversario.

BallCube è un gioco di logica per 2-4 persone (a squadre), che richiede capacità spaziali, tattica e strategia.

**Età:** dai 7 anni in poi

**Dotazione del gioco:** 1 struttura di gioco (comprendente 8 elementi), 27 palline (8 x nere, 8 x rosse, 5 x blu, 4 x gialle, 2 x bianche), 2 serie di asticelle con fori (12 asticelle per serie, ognuna delle quali diversa dalle altre in quanto a numero e posizione dei fori).

Le serie di asticelle sono caratterizzate dalle impugnature rosse o nere, sulle quali sono contrassegnate anche le rispettive combinazioni di fori. Vengono infatti raffigurati i 4 segmenti delle asticelle, con sporgenze che simboleggiano i fori (ad es.: sporgenza nella 1<sup>a</sup> posizione = foro nel 1° segmento dell'asticella).

## Preparazione:

Per prima cosa occorre rimuovere tutte le asticelle dal BallCube.

## ISTRUZIONI DI GIOCO PER 2 PERSONE:

### 1° TURNO DI GIOCO

I giocatori scelgono una serie di asticelle (rossa o nera) oppure in alternativa prendono a turno un'asticella dal gruppo (indipendentemente dal colore dell'impugnatura). A questo punto le asticelle vengono inserite a turno in una fessura a scelta, in modo da penetrare completamente nel cubo. Il BallCube è accessibile da tutti e 4 i lati. Occorre però prestare attenzione alla direzione di scorrimento delle asticelle all'interno di un livello, poiché la 1<sup>a</sup> asticella nel livello determina la direzione delle altre. Le asticelle possono anche essere inserite dal lato opposto, in modo da risultare parallele in uno stesso livello (indipendentemente dal lato di inserimento).

Gli incroci all'interno di un livello non sono possibili. Al contrario sono possibili incroci tra i 6 livelli, cosa che rappresenta una variante di gioco interessante per giocatori esperti. Il primo turno di gioco termina quando tutte le 24 asticelle sono state inserite.

### 2° TURNO DI GIOCO

Ogni giocatore riceve 8 palline di un colore (rosse o nere). A questo punto i giocatori posizionano alternativamente le palline nelle cavità; in ogni cavità è possibile posizionare una sola pallina. Il secondo turno di gioco termina quando tutte le 16 palline sono state distribuite nelle 16 cavità (una pallina per ogni cavità!).

### 3° TURNO DI GIOCO

Ora inizia il terzo turno di gioco. A turno si estraggono o si inseriscono le asticelle (indipendentemente dal colore dell'impugnatura) di una tacca (tacca dell'asticella). Dopo la mossa l'asticella rimane in questa posizione. Una mossa non può essere direttamente annullata dall'avversario.

Lo scopo è far cadere una delle proprie palline o anche di bloccare una di quelle dell'avversario.

Attenzione: ogni movimento dell'asticella può comportare reazioni a catena indesiderate. Occorre quindi prestare attenzione anche alle palline poste nelle immediate vicinanze, in orizzontale e in verticale.

Le asticelle possono essere estratte completamente se nel livello superiore non sono più presenti palline. In caso contrario è consigliabile lasciare le asticelle in gioco, per consentire eventuali blocchi per l'avversario. Le asticelle estratte non possono più essere reinserte.

Vince il giocatore che per primo riesce a riavere tutte le 8 palline del suo colore.

Naturalmente è anche possibile invertire lo scopo del gioco, cioè: perde chi recupera per primo tutte le proprie palline. Ciò significa che le proprie palline devono essere protette e quelle dell'avversario fatte cadere.

A proposito: se si desidera ridurre la durata del gioco, è naturalmente possibile diminuire il numero delle asticelle o delle palline oppure accordarsi per utilizzare ad esempio solo 4 dei 6 livelli di gioco disponibili.

### **WHITEBALL – UNA VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI**

Invece di otto palline (rosse o nere) ogni giocatore riceve solo sette palline + una pallina bianca.

Il gioco si svolge come sopra, cioè lo scopo è riuscire a riavere per primi le proprie sette palline. Vince il giocatore che fa cadere la pallina bianca solo alla fine.

In caso di caduta accidentale di una pallina bianca, il gioco termina. Il giocatore che ha fatto cadere troppo presto la pallina bianca perde.

### **VARIANTE DI GIOCO PER 3 PERSONE:**

Il gioco segue le regole indicate per 2 giocatori (TURNI DI GIOCO 1-3), ma per le asticelle non viene formata alcuna serie. Le asticelle vengono prese dal gruppo indipendentemente dal colore dell'impugnatura.

Ogni giocatore riceve 5 palline di un colore. Nel caso di 3 giocatori, una cavità rimane libera.

Nella variante di gioco "WHITEBALL" si utilizza solo una pallina bianca. Questa viene posizionata nell'ultimo foro ancora non occupato. Svolgimento del gioco: estrarre le proprie palline colorate dal BallCube; la pallina bianca deve cadere alla fine.

### **VARIANTE DI GIOCO PER 4 PERSONE:**

Analoga alla variante per 3 persone. In questo caso però ogni giocatore riceve 4 palline di un colore. La variante di gioco "WHITEBALL" non è prevista per 4 giocatori.

## COUNTERBALL – AFFASCINA NON SOLTANTO I GIOCATORI D’AZZARDO, MA ANCHE I VERI INTENDITORI

Il gioco comprende palline di diversi colori. Ai colori sono assegnati dei punti. Al contrario di quanto avviene con le altre varianti di gioco, questa termina solo quando tutte le palline sono cadute. Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto.

Il gioco comprende le palline seguenti:

- 1 x pallina bianca = 5 punti**
- 2 x palline gialle = 4 punti cad.**
- 3 x palline blu = 3 punti cad.**
- 4 x palline rosse = 2 punti cad.**
- 6 x palline nere = 1 punto cad.**

### 1° TURNO DI GIOCO:

Come per le varianti di cui sopra.

### 2° TURNO DI GIOCO:

Tutte le palline si trovano nel gruppo. I giocatori scelgono a turno una pallina e la posizionano in una qualsiasi delle cavità libere (per ogni cavità = una pallina!).

Se i giocatori sono 3, una pallina avanza e deve essere collocata nell'ultima cavità ancora non occupata.

### 3° TURNO DI GIOCO:

Il gioco si svolge come per le varianti precedenti, tuttavia ogni giocatore raccoglie tutte le palline che ha fatto cadere all'esterno del BallCube. Quando tutte le palline sono state estratte dal BallCube, i giocatori sommano i punti delle proprie. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

\*\*\*\*\*

Le varianti di gioco presentate sono soltanto proposte. Non esistono limiti alla fantasia e se ne possono trovare infinite altre.