

# BallCube

¿ Quién tiene la mejor estrategia, en lograr sacar primero sus bolas del Ball Cube ?

¿ Quién ha pensado ya al colocar los desplazadores cómo caerán las bolas ?

Pues finalmente se debe bloquear respetivamente abrir

con los desplazadores los fosos, de manera tan lista que uno sea el primero en lograr sacar sus bolas del cubo.

**BallCube es un juego figurativo para 2-4 personas (equipos), que fomenta el intelecto en cuanto al espacio, táctica y la estrategia.**

**Edad:** desde 7 años

**Accesorios:** 1 caja (consistente de 8 elementos), 27 bolas (8x negras, 8x rojas, 5x azules, 4x amarillas, 2x blancas), 2 kits de desplazadores con agujeros (cada uno con 12 desplazadores, con diferente cantidad y lugar de los agujeros en los desplazadores).

Los kits de desplazadores están marcados con agarraderos rojos resp. negros y cada uno con la combinación de los distintos agujeros. Están mostrados los 4 apartados de los desplazadores. Los nudos de relieve en los sectores correspondientes representan los agujeros (p.ej. nudo en la primera posición = agujero en el primer sector del desplazador).

## Preparación:

A principio se alejan todos desplazadores del BallCube.

## Instrucción de juego para 2 personas:

### 1. Jugada

Los jugadores eligen un kit de desplazadores (rojo o negro), alternativamente se sirven turnamente de todos los desplazadores (igual que color). Ahora se colocan los desplazadores en las ranuras libre a elegir de manera que estén completamente metidos hasta el agarradero. El BallCube se puede jugar de todos los 4 lados. Hay que tener en cuenta que el primer desplazador en un nivel decide de la dirección del recorrido de los demás desplazadores.

Así se pueden colocar los otros desplazadores también en el lado opuesto, de manera – igual de que lado introducido – que estén paralelos en un nivel.

Una jugada entrecruzada en un nivel no está permitida. Sin embargo está permitido jugar entrecruzado dentro de los 6 niveles, lo cuál es para jugadores avanzados la manera más interesante. La primera jugada termina al haber introducido los 24 desplazadores.

### 2. Jugada

Cada jugador recibe 8 bolas de un color (rojas o negras). Ahora colocan los jugadores alternante las bolas en los fosos, cuando en cada foso se puede meter solamente una bola. La segunda jugada termina al haber introducido las 16 bolas en los 16 fosos (por foso una bola).

### 3. Jugada

Ahora comienza la tercera jugada. Alternante se mete o se saca un desplazador por un fijador (fijador del desplazador). Los desplazadores se usan – independientemente de los colores de los agarraderos. Después de la jugada se queda el desplazador en esta posición. Una jugada no puede ser anulada directamente por otro jugador. El objetivo es dejar caer una de sus bolas o bloquear la bola del equipo contrario.

Atención: En cada movimiento del desplazador pueden surgir a veces reacciones en cadena indeseadas. Por lo tanto se debe tener en cuenta las posiciones de las bolas a nivel horizontal y vertical. Desplazadores se pueden sacar completamente una vez que ya no hayan bolas en la zona superior al desplazador. Por lo demás se deben mantener los desplazadores en el juego para facilitar un posible bloqueo al equipo contrario. Un desplazador una vez sacado del juego no se puede meter de nuevo.

El jugador que ha logrado sacar sus bolas del mismo color primero ha ganado el juego.

Por supuesto se puede cambiar el juego a lo contrario, con el objetivo: Quién saca sus bolas primero ha perdido el juego. Esto significa que hay que proteger a sus propias bolas y dejar caer a las del otro jugador.

A propósito: Si se desea reducir la duración del juego se puede reducir el número de los desplazadores o bolas. También se pueden reducir de 6 a 4 los niveles de jugada.

## **WhiteBall – UNA VARIANTE PARA JUGADORES AVANZADOS**

En lugar de las 8 bolas (rojas y negras) cada jugador obtiene 7 bolas + una bola blanca. Se juega como arriba mencionado, es decir se trata de sacar sus 7 bolas primero. El jugador que logra dejar caer una bola blanca al final ha ganado. Si se cae una bola blanca por error se acaba el juego. El jugador que ha dejado caer la bola ha perdido.

### **Variante de juego para 3 personas:**

Se juega de manera análoga del juego para 2 personas, 1.-3. JUGADA, cuándo no se hacen conjuntos de los desplazadores. Los desplazadores se usan – independientemente de los colores de los agarraderos.

Cada jugador recibe 5 bolas de un color. Un foso se queda libre jugando con 3 jugadores.

En la variante „**WhiteBall**“ hay solamente una bola blanca en el juego. Esta se coloca en el último agujero. Hay que transportar por el BallCube primero las bolas de color y al final la bola blanca.

### **Variante de juego para 4 personas:**

Se juega de manera análoga del juego para 3 personas. Cada jugador recibe 4 bolas de un color. La variante „WHITEBALL“ no existe para 4 jugadores.

## **Counterball – no sólo fascinante para jugadores de azar sino también para verdaderos expertos**

En el juego se encuentran bolas de distintos colores. Cada color corresponde a diferentes puntos. Al contrario a las demás variantes acaba el juego cuando hayan caído todas las bolas. El jugador que más puntos tuvo gana el juego.

Las siguientes bolas están en el juego:

1 x bola blanca	= 5 puntos
2 x bolas amarillas	= 4 puntos respectivamente
3 x bolas blanca	= 3 puntos respectivamente
4 x bolas blanca	= 2 puntos respectivamente
6 x bolas blanca	= 1 punto respectivamente

### **1. Jugada**

Como las demás variantes

### **2. Jugada**

Todas las bolas están en el pote. Los jugadores eligen alternante una bola y la colocan en cualquier foso libre (por foso = una bola !). Con 3 jugadores sobra una bola. Esta se coloca en el último foso libre.

### **3. Jugada**

Como las demás variantes sólo que cada jugador recoge las bolas que ha hecho caer fuera del BallCube. Al haber sacado todas las bolas se cuentan los puntos. El jugador que más puntos tuvo gana el juego.

\*\*\*\*\*

Las variantes presentadas son nada más que sugerencias. No hay límites para la fantasía en inventar nuevas variantes.