



PERUSTEET

Pelaajat: 2-4 pelaajaa (2 pelaajaa/joukkueita ellei toisin mainita)

Sisältö: Pelikuutio, 13 valkoista palloa, 13 oranssia palloa, yksi ekstrapallo

Ohjeet: Pelin tavoitteena on pompauttaa palloja pelikuutioon erilaisissa haasteissa. Asettakaa pelikuutio tasaiseksi pöydälle. Asettakaa kuutioon vastakkaisille puuille, läheille kuutiota (lähetä pompautaminen on helpompaa). Valitkaa väri, valitkaa haaste ja pompauttakaa kisa käyntiin!

Yleiset ohjeet: (ellei toisin mainita)

1. Kun kuutio on asetettu paikalleen, sitä ei saa pelin aikana liikuttaa.
2. Pallot tulee pompauttaa kuutioon pelaajan omalta puolelta. Pompauttaa voi niin lähetä kuutiota kuin haluaa, kunhan pallo pomppaa, se lasketaan.
3. Vuoro on ohi yhden pompautusrytyksen jälkeen.
4. Peli loppuu, kun pelaaja voittaa ja/tai pallot loppuvat.

VAIHTOEHTOJA

Seuraavat vaihtoehtoiset säännöt voidaan ottaa käyttöön lähes kaikissa haasteissa, jos kaikki pelaajat hyväksyvät säännöt.

Nopeushaaste

Kilpailekaa samanaikaisesti ilman vuoroja nopeimman pelaajan tittelistä.

Kerro kotheesi

Sinun täytyy vuorosi aluksi ilmoittaa, mihin lokeroon aiot pompauttaa pallon. Jos pallo päätyy johonkin muuhun lokeroon, se poistetaan kuutiosta.

Tuplapomppu

Pallon tulee pomppata kahdesti ennen kuutioon päätymistä.

Nouseva kuutio

Kohottakaa kuutiota kirjojen tai laatikoiden avulla korkeammalle, jolloin pallojen pompauttamisen kuutioon on vaikeampaa.

HAASTEET

3D ristinolla

Yritä ensimmäisenä pompauttaa 3x3 palloa riviihin mihin tahansa suuntaan.



Ristinolla ylhäältä päin

Yritä ensimmäisenä saada kolme palloa riviihin ylhäältä päin katsottuna. Vain kunkin lokeron ylin pallo lasketaan.



Onnekas 13

Yritä ensimmäisenä pompauttaa 13 palloa mihin tahansa lokeroihin kuutiossa.



Päin seinää

Yritä ensimmäisenä muodostaa yhdeksän pallon seinä lähipäin sinua oleviin lokeroihin.



Pistetaistelu

(2 tai enemmän pelaajaa)
Yritä ensimmäisenä saada 21 pistettä. Kolme palloa vuoroa kohti.



Aarrearkku

(2 tai enemmän pelaajaa)
Yritä pompauttaa kaikki 27 palloa kuutioon mahdollisimman vähillä yrityksillä tai lyhimmässä ajassa.



Aakkoskeitto

Yritä ensimmäisenä pompauttaa pallot valitun kirjaimen tai muodon mukaisesti, pysty- tai vaakasuoraan tai viistoon. Kokeile: **U L E T O I L + L T H Y +**.



Yhdeksän lokeroa

Yritä ensimmäisenä pompauttaa pallo jokaiseen kuution yhdeksästään lokerosta. Kaksi palloa vuoroa kohden. Poistakaa tuplapallot.



Tasotaistelu

Yritä pompauttaa eniten palloja kahdelle vaakatasolle (viisi palloa voittaa olimalla ja keskitasolla).



A-A-S-I (tempputaisto)

Yritä olla ainoa pelaaja, joka ei ole AASI. Pelaajat saavat kirjaimen jos eivät onnistu toistamaan alkuperäistä tempua.





BASFAKTA

Spelare: 2-4 spelare (2 spelare/lag om inget annat anges)

Innehåll: Spelkub, 13 vita bollar, 13 orange bollar, 1 extra boll.

Instruktioner: Målet med spelet är att studsa bollar i spelkuben för att vinna olika utmaningar. Placera spelkuben stadigt på bordet. Placera er nära kuben, på varsin sida om den (det är lättare att studsa från nära håll). Välj färg, välj utmaning och studsa igång spelet!

Allmänna regler (om inget annat anges):

- När kuben placeras, får den inte flyttas medan spelet pågår.
- Bollarna studsas i kuben endast från spelarens egen sida av kuben. Man får studsa så nära kuben man vill, bara bollen studsas räknas det.
- Spelturen är slut efter ett studsförsök.
- Spelet är slut när en spelare vinner eller har slut på bollar.

SPELVARIANTER

Följande spelvarianter kan användas som tillägg i nästan alla spel, om alla spelare är överens om reglerna.

Snabbhetsspel

Tävla samtidigt, utan turer, för att se vem som är den snabbaste.

Ange målet

I början av din tur måste du meddela i vilken kanal du tänker studsa bollen. Om bollen landar i en annan kanal avlägsnas den ur kuben.

Dubbelstuds

Bollen måste studsa två gånger innan den landar i kuben.

Stigande kub

Höj upp kuben genom att lägga böcker eller askar under den, vilket gör det svårare att studsa bollar i den.



UTMANINGAR

3D luffarschack

Var den första som lyckas studsa 3x3 bollar i rad, i vilken riktning som helst.

Luffarschack uppifrån

Var den första som studsar 3 bollar i rad sett uppifrån. Endast de översta bollarna i varje kanal räknas.

Lycklig 13

Var den första som studsar 13 bollar vart som helst i kuben.

Muren

Var den första som studsar 9 bollar i kanalerna i kubväggen närmast dig.

Poängkamp

(2 eller flera spelare) Var den första som får 21 poäng. Tre bollar per tur.

Skattkista

Studsa alla 27 bollar i kuben på så få försök som möjligt eller på den kortaste tiden.

Alfabetsoppa

Var den första som studsar bollar i en vald bokstav eller form, vägrätt, lodräkt eller diagonalt.

Pröva: **W L E F O I L + L T H Y - .**

Nio kanaler

Var den första som lyckas studsa en boll i varje kanal (nio kanaler). Två bollar per tur. Avlägsna dubbelbollar.

Nivåkamp

Studsa flest bollar i två vägräta nivåer (fem bollar vinner den nedersta och den mellersta nivån).

Å-S-N-A

(studstricktävling) Se till att vara den enda spelare som inte blir ÅSNA. Spelarna får en bokstav varje gång de inte lyckas upprepa det ursprungliga studstrcket.



GRUNDSPILLET

Spillere: 2-4 spillere (2 spillere/hold, medmindre andet er nævnt)

Indhold: En spillekube, 13 hvide bolde, 13 orange bolde og en ekstra bold.

Instruksioner: Målet i spillet er at bounce bolde ind i spillekuben for at vinde forskellige dysty. Placér spillekuben midt på et bord. Placér dig selv tæt på kuben over for din modstander (bounces er nemmere på tæt hold).

Vælg din farve, vælg din dyst, begynd!

Generelle regler (medmindre andet er angivet):

- Når kuben er placeret, forbliver den på den plads, til dysten er afsluttet
- Boldene skal kastes, så de hopper ("bouncer") ind i kuben fra din side af kuben. Bounce så tæt på kuben du vil. Den tæller, så længe den bouncer ind
- Din tur slutter, når dit bounce-forsøg er overstået.
- Dysten er slut, når en spiller vinder og/eller løber tør for bolde.

ALTERNATIVE REGLER

Hver af følgende alternative regler kan føjes til en dyst, så længe alle spillere bliver enige.

Turbo-dyst

Dyst samtidig uden at skiftes for at se, hvem der er hurtigst.

Meld dine skud

Du skal melde dine skud, før du bounces. Hvis du ikke bounces ind i det rum, du meldte, skal du fjerne bolden fra kuben.

Double Bounce

Din bold skal bounce to gange, før den lander i kuben.

Hæv kuben

Hæv kuben fra bordpladen ved hjælp af bøger eller bokse, så det bliver sværere at bounce ind i kuben.



BATTLES

3D Kryds & Bolle

Vær den første, der bounces tre sæt af tre bolde på række (unset retning).

Kryds & Bolle i fugleperspektiv

Vær den første, der får tre på stribe set oppe fra. Kun den øverste bold i et rum tæller.

Lucky 13-dyst

Vær den første, der bounces 13 bolde i kuben unset rum.

Den kinesiske mur

Vær den første, der bounces 9 bolde i væggen tættest på dig.

Point Ball-dyst (2 eller flere spillere)

Vær den første, der scorer 21 point. Tre bolde pr. tur.

War Chest-dyst (2 eller flere spillere)

Bounce alle 27 bolde ind i kuben på færrest mulige forsøg eller kortest tid.

Bogstavssuppe

Vær den første, der bounces boldene ind i kuben, så de danner et valgt bogstav eller en valgt form vandret, lodret eller diagonalt.

Prøv: **A E F O I L + L T X Y**.

Ni-kop

Vær den første, der rammer alle ni rum. To bolde pr. tur. Fjern bolde, der lander i rum, du allerede har ramt.

Optrukne linjer

Bounce flest bolde ind i to vandrette rækker (fem bolde vinder det lave og midterste niveau).

H-O-R-S-E (Trick Shot)

Vær den eneste spiller, der ikke staver ordet "HORSE". Spillere modtager et bogstav, når de mislykkes i at matche det originale trickskud.



DET GRUNNLEGGENDE

Spillere: 2-4 spillere (2 spillere per lag, med noen unntak)

Innhold: En spillkube, 13 hvite baller, 13 oransje baller og 1 ekstraball

Instruksjoner: Målet med spillet er å sprete baller inn i kuben for å vinne forskjellige typer konkurranser. Start med å sette kuben flatt, midt på bordet. Spillerne sitter på hver sin side av bordet, med samme avstand til kuben (det er enklere desto nærmere du sitter). Velg deg farge og konkurranseform, og sprett i veil!

Generelle regler (som gjelder med mindre det sies noe annet):

1. Kuben blir stående på samme sted gjennom en hel konkurranse. Det er ikke lov å flytte den underveis.
2. Ballene må sprethes inn i stativet fra din side av kuben. Du kan sprethe så tett opptil kuben som du vil, men bollen må alltså treffre bordet først for at kastet ditt skal være gyldig.
3. Turen din er over straks du har gjort ett forsøk.
4. Konkurransemoen er over straks en spiller vinner eller går tom for baller.

REGELVARIANTER

Alle de følgende reglene velger dere selv om dere vil bruke eller ikke bruke.

Først ferdig!

Her sprether dere inn baller så fort dere klarer, uten å vente på tur. Det gjelder å være den første til å få alle ballene sine inn i kuben.

Skudd på angitt plass

Før hvert skuddforsøk må du angi hvor du skal treffre. Ballen får alltså bare bli liggende i kuben dersom du treffer der du sa du skulle treffre.

Dobbelssprett

Ballen din må sprethe to ganger før den lander i kuben.

Høyere mål

Legg bøker eller esker under kuben for å heve den opp i lufta, dermed får dere en større utfordring med å sprethe baller inn.



DUELLER

Tre på rad

Bli den første til å få tre baller på rad; enten vannrett, loddrett eller på skrå!

Tre på rad i fugleperspektiv

Bli den første til å få tre baller på rad, sett ovenfra. Her teller bare den øverste ballen i hvert felt!

13 er et lykketall

Bli den første til å få 13 baller oppi, uansett plass.

Veggspill

Bli den første til å sprethe 9 baller inn i den veggen på kuben som er nærmest deg.

Poengduell (2 eller flere spillere)

Bli den første til å få 21 poeng. Tre skudd av gangen.

Stridskasse (2 eller flere spillere)

Sprethe alle de 27 ballene på plass i kuben, du vinner enten ved å ha færrest kast eller ved å bruke kortest tid.

Alfabetduell

Vær den første til å sprethe inn baller på plasser der de til sammen danner en bokstav eller en form dere er blitt enige om.

Forslag: E L E F O I L + L T X Y ~

Komplett samling

Bli den første til å sprethe inn baller på alle de ni feltene. Du har to skudd hver gang det er din tur.

Etasjekrig

Du vinner ved å ha et flertall av ballene i to forskjellige etasjer. Med ni plasser per etasje vinner du alltså hvis du har fem baller i etasje 1 og fem baller i etasje 2.

Ikke bli TAPER

Du får en ny bokstav i ordet T-A-P-E-R hver gang du bommer på et skudd. Du vinner ved å ikke være den som blir TAPER.