



PERUSTEET

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

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

Ohjeet: Pelin tavoitteena on pompauttaa palloja pelikuuioon erilaisissa haasteissa. Asettakaa pelikuuio tasaisesti pöydälle. Asettukaa kuution vastakkaisille puolille, lähelle kuutiota (läheltä pompauttaminen 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 läheltä kuutiota kuin haluaa, kunhan pallo pomppaa, se lasketaan.
3. Vuoro on ohi yhden pompautusrytyksen jälkeen.
4. Peli loppuu, kun pelaajaa voittaa ja/tai pallot loppuvat.

VAIHTOEHTOJA

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

Nopeushaaste

Kilpaillkaa samanaikaisesti ilman vuoroja nopeimman pelaajan tittelistä.

Kerro kohteesi

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 pompauttaminen kuutioon on vaikeampaa.

HAASTEET

3D ristinolla

Yritä ensimmäisenä pompauttaa 3x3 palloa riviin mihin tahansa suuntaan.

Ristinolla ylhäältä päin

Yritä ensimmäisenä saada kolme palloa riviin 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 lähimpänä 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 kuution mahdollisimman vähällä yrityksillä tai lyhyimmässä 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 O Y Y +**

Yhdeksän lokeroa

Yritä ensimmäisenä pompauttaa pallo jokaiseen kuution yhdeksästä lokeroista. Kaksi palloa vuoroa kohden. Poistakaa tuplapallot.

Tasotaistelu

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

A-A-S-I (tempputaisto)

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





GRUNDSPILET

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

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

Instrukser: Målet i spillet er at bounce bolde ind i spillekuben for at vinde forskellige dyst. Placer spillekuben midt på et bord. Placer 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):

1. Når kuben er placeret, forbliver den på den plads, til dysten er afsluttet
2. 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
3. Din tur slutter, når dit bounce-forsøg er overstået.
4. 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 bouncer. Hvis du ikke bouncer 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 bouncer tre sæt af tre bolde på række (uanset retningen).

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 bouncer 13 bolde i kuben uanset rum.

Den kinesiske mur

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

Prøv: **W L E T 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 sprette baller inn i kuben for å vinne forskjellige typer konkurranser. Start med å sette kuben flatt, midt på bordet. Spilleme 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 vei!

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 sprettes inn i stativet fra din side av kuben. Du kan sprette så tett opptil kubens som du vil, men ballen må altså treffe bordet først for at kastet ditt skal være gyldig.
3. Turen din er over straks du har gjort ett forsøk.
4. Konkurransen 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 spretter 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 kubens.

Skudd på angitt plass

Før hvert skuddforsøk må du angi hvor du skal treffe. Ballen får altså bare bli liggende i kubens dersom du treffer der du sa du skulle treffe.

Dobbelsprett

Ballen din må sprette to ganger før den lander i kubens.

Høyere mål

Legg bøker eller esker under kubens for å heve den opp i lufta, dermed får dere en større utfordring med å sprette 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 sprette 9 baller inn i den veggens på kubens 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)

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

Alfabetduell

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

Forslag: **g l e t o i u + e t t o y r**

Komplett samling

Bli den første til å sprette 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 altså 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.

