

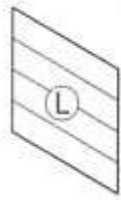
CUBUS

Reinhold Wittig
Kallmeyer, 2005

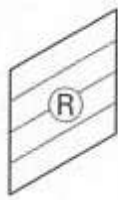
voor 2 – 6 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

48 ruitvormige plaatjes



16 linkse
kistdelen



16 rechtse
kistdelen



12
kistdeksels



4 open
kistdelen

Opmerking vooraf

Het speelveld moet relatief groot zijn. Alle spelers zitten bij voorkeur aan dezelfde kant van de tafel. Ervaren spelers hebben er wellicht iets minder moeite mee om het ruimtelijke beeld dat door de kisten in de loop van het spel gevormd wordt, “op z'n kop” te herkennen.

Doel van het spel

Volgens bepaalde regels bouwen de spelers samen aan een stapel houten kisten. Door het geschikt plaatsen, verplaatsen en in de gaten houden van de kistdelen – evenals de plaatjes van de medespelers – probeert iedereen zoveel mogelijk punten te verzamelen. Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

Vorbereidingen

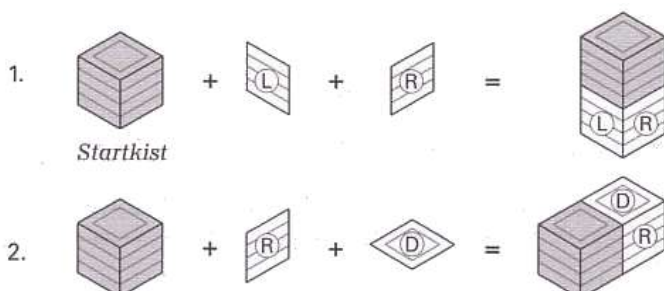
Met behulp van drie ruitvormige plaatjes wordt een startkist gebouwd. De 45 overige plaatjes worden goed geschud en als blinde stapel binnen handbereik gelegd.

(Variant voor jongere kinderen: de vier open kistdelen worden uit het spel genomen; er wordt enkele met de zijkanten en de kistdeksels gespeeld!)

Er wordt beslist wie in de loop van het spel de scores van de spelers noteert. Laat het lot bepalen wie mag beginnen.

Spelverloop

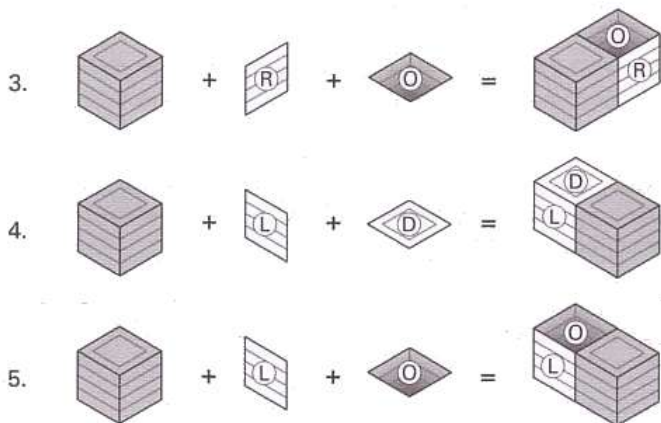
Beurtelings neemt elke speler een ruit van de blinde stapel en legt deze open voor zich neer. Ten vroegste in de tweede ronde, zodra een speler twee ruiten heeft, kan hij met het bouwen van kisten beginnen. Dat kan hij op vijf verschillende manieren doen:



Legregel

Indien mogelijk, moet de speler die aan de beurt is, na het nemen van een plaatje van de stapel ook een ruit (of ruiten) plaatsen of verplaatsen. De bouwactie moet de speler ten minste één punt opleveren. Bij het

bouwen kan de zojuist genomen ruit gebruikt worden, maar dat is niet verplicht.



Waardering

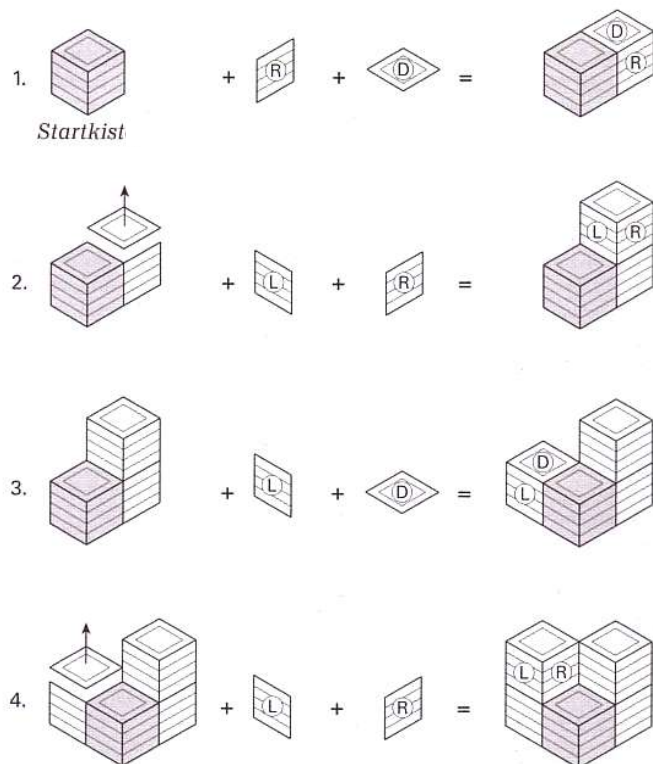
Het principe voor de waardering in dit spel is "weinig is veel, veel is weinig". Zo is een kist die met behulp van drie plaatjes gebouwd wordt, nul punten waard. Conform de legregel hierboven, zal ook niemand zulk een kist bouwen. (Uitzondering: variant voor jongere kinderen, zie verder).

Puntentelling

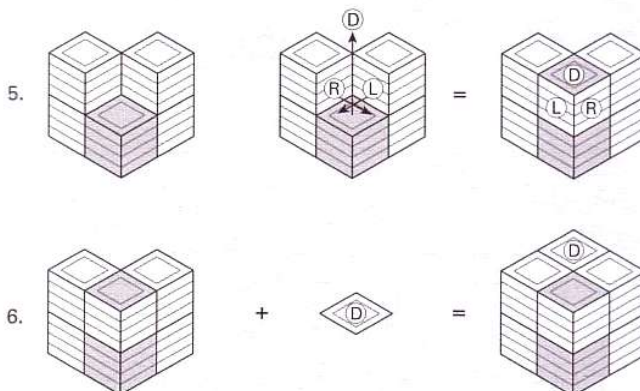
- Wie met twee plaatjes een kist bouwt, krijgt één punt.
- Wie met één plaatje een kist bouwt, krijgt twee punten.
- Wie zonder het plaatsen van bijkomende plaatjes een kist bouwt, krijgt drie punten.

(Variant voor jongere kinderen: elke nieuwe gebouwde kist levert één punt op, ongeacht hoeveel plaatjes hiervoor bijkomend gebruikt zijn).

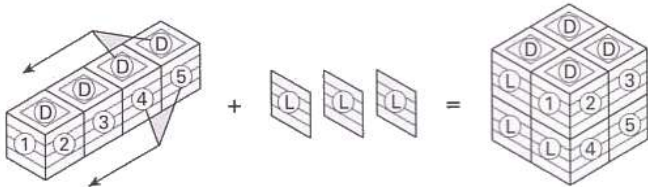
Het puntental kan aardig oplopen wanneer door één bouwactie meerdere kisten ontstaan. Ter verduidelijking zijn hier enkele voorbeelden.



De bouwacties 1-4 brengen telkens één punt op (omdat telkens twee ruiten gebruikt worden om een nieuwe kist te vormen). De speler in het vierde voorbeeld had ook drie punten meer kunnen verdienen met de kist die nu door de volgende speler zonder bijkomende plaatjes te gebruiken wordt gebouwd (zie 5): het deksel van de voorste kist wordt opgenomen. De beide zijanten die nu lijken te zweven worden (zonder ze te draaien, ze worden enkel wat naar onder geschoven) van plaats verwisseld. Daarbovenop wordt het deksel teruggelegd.



De volgende kist (zie 6) brengt vijf punten op omdat ook onder de nieuwe kist die door het leggen van één ruit ontstaat, zich logischerwijze ook nog een onzichtbare kist moet bevinden. Zij is drie punten waard omdat ze zonder het inzetten van een extra ruit ontstaat.



Dit voorbeeld toont een beurt waarbij door het inzetten van drie plaatjes maar liefst negen punten verdiend worden. Bij zulke grote "verbouwingen" is het raadzaam om het aantal oorspronkelijke kisten én het aantal toegevoegde kaarten te noteren. Na de bouw-

actie wordt opnieuw geteld. Elke nieuw gecreëerde kist brengt drie punten op. Van dit totaal (in het voorbeeld 4 kisten = 12 punten) wordt het aantal gebruikte ruiten (in het voorbeeld drie) afgetrokken. Dit trucje werkt alleen wanneer er meer kisten ontstaan dan er ruiten gebruikt worden.

Kloppen

Wanneer iemand zegt geen legmogelijkheid te zien en een andere speler ziet wel zulk een mogelijkheid, is het punt (of de punten) voor diegene die eerst op tafel klopt. Deze speler voert vervolgens de bouwactie uit (met de ruiten van de speler die dacht geen geldige zet te kunnen doen) en mag de punten hiervoor incasseren. Blijkt echter dat iemand onterecht geklopt heeft, krijgen alle andere spelers twee punten.

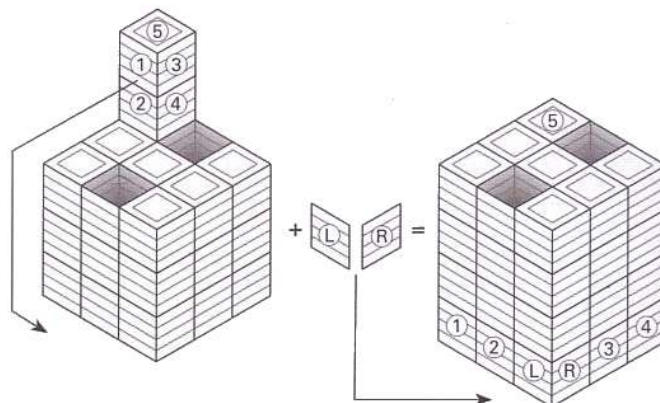
Open kisten

Vier plaatjes tonen een open kist. (In de variant voor jongere kinderen worden deze uit het spel genomen.)

Deze plaatjes mogen, éénmaal zij in de kistenstapel ingebouwd zijn, niet meer verplaatst worden. Zij verhinderen dat na de vele mogelijke bouwacties aan het einde van het spel telkens weer een dobbelsteenachtige toren ontstaat. Het is daarom verstandig om indien mogelijk de open kisten niet te vroeg in het spel in te zetten, omdat de bouw mogelijkheden hierdoor drastisch ingeperkt worden.

Het is wel toegestaan om onder een stapel met een open kist, kisten toe te voegen (daarvoor worden de ruiten met de open kistdelen immers niet verplaatst). Hiermee zijn overigens vaak bijzonder veel punten te verdienen.

In dit voorbeeld werden eerst twee kisten gebouwd. Door het inzetten van twee bijkomende ruiten, worden nu 9 (!) kisten in één keer gebouwd. De berekening: 27 punten (9 nieuwe kisten) minus 6 punten (voor de twee kisten die reeds bestonden) minus 2 punten (voor de twee nieuw ingezette kaarten). Opbrengst: 19 zuivere winstpunten!



Einde van het spel

Is de blinde stapel volledig opgebruikt en kan geen enkele speler in zijn beurt nog punten verdienen, is het spel ten einde. De speler met de hoogste score wint.

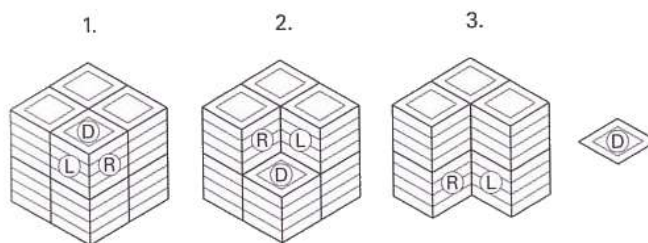
(Varianten: Men kan ook afspreken dat de speler met de minste punten alle voor de spelers liggende en nog niet gebruikte ruiten noch in zijn voordeel mag gebruiken. Of dat die speler ze gebruiken mag, die met de overgebleven kaarten nog de meeste punten weet te verdienen.)

Afbraak-spel

Deze spelfase werkt het best met 3 of 5 spelers.

De afgewerkte stapel met kisten wordt beurtelings afgebroken. In elke beurt, moet precies één kist uit de stapel verwijderd worden, ook wanneer hierdoor geen ruit vrijkomt. Bij deze spelvariant telt elke vrijgespeelde ruit als één punt.

De achterste bovenste kist (1) kan nog niet weggenomen worden, omdat ook de onzichtbare kist die zich daaronder bevindt, hierdoor verdwijnt. Door het verplaatsen van drie ruiten, kan de bovenste kist vooraan weggenomen worden, echter zonder een ruit vrij te spelen (2). De volgende speler kan vervolgens wel een kist verwijderen én een ruit vrijspelen (3).



Bij de afbraak mogen open kistdelen slechts weggenomen worden indien geen enkele andere mogelijkheid bestaat om de stapel met één kist te verminderen.

Wie naderhand de meeste ruiten verzameld heeft, wint het spel.