

# COPA



Copa este mai mult decat un simplu joc format din 18 cescute de lemn de artar si nuc si o cutie cu boabe de fasole, fiind conceput pentru patru variante de joc diferite ca gen si complexitate, putand fi tratat atat ca un joc distractiv de familie dar si ca un joc de strategie pentru 2 jucatori.

Variante de joc:

## **KALA**

Joc strategic pentru 2 jucatori cu varsta de peste 10 ani, avand durata de joc cuprinsa intre 15 si 30 de minute.

## **RONDA**

Joc de memorie pentru 2-5 jucatori cu varsta de peste 7 ani, avand durata de joc cuprinsa intre 10 si 20 de minute.

## **HOPPER**

Joc de indemanare pentru 2-5 jucatori cu varsta de peste 7 ani, avand durata de joc cuprinsa intre 10 si 20 de minute.

## **DA CAPO**

Joc de bluff pentru 2-5 jucatori cu varsta de peste 7 ani, avand durata de joc cuprinsa intre 5 si 10 minute.

## REZERVELE DE FASOLE

Toate cele 4 variante ale jocului se joaca folosind toate cele 80 de boabe de fasole. Boabele nu se numara pentru a putea stabili cate vin puse in fiecare cupa, in schimb, se foloseste o cupa cu care se masoara boabele de fasole, astfel incat, fiecare joc are mai multe boabe de fasole decat numarul care este cerut. Boabele de fasole sunt naturale, de aceea fiecare joc poate sa contina urme de fasole.

## **KALA**

Joc de strategie pentru 2 jucatori cu varsta de peste 10 ani

### **Materialele necesare jocului**

- 16 cescute neutre (cescutele de teren)
- 2 cescute de joc (cescutele jucatorilor)
- aproximativ 80 de boabe de fasole.

### **Scopul jocului**

Jucatorii seamana fasole pe suprafata de joc formata din 16 cescute, ce se vor umple usor pe parcursul jocului. Scopul jocului este sa realizezi miscari strategice, pentru a recolta cat mai multe boabe de fasole din cestile cu un numar mare de boabe. In acelasi timp jucatorii incearca sa-i impiedice pe oponenti sa stranga recolta din cescute.

### **Pregatirea jocului**

Cele 16 cupe se aseaza pe masa, intre jucatori, ca in ilustratie. Un jucator va lua cupa neagra, in timp ce al doilea o va lua pe cea alba. Cestile de joc sunt asezate deasupra a doua cupe aflate in colturi opuse pe diagonala. Fasolea se aseaza in asa fel, incat ambii jucatori sa poata ajunge la cutia cu fasole.



### **Cum se joaca**

#### **Semanarea**

Primul jucator ia 4 boabe din banca si le seamana pe rand intr-o directie orizontala sau verticala. Prima boaba

este asezata mereu in cupa personala, in timp ce celelalte sunt asezate in cestile de teren aflate in vecinatatea imediata a cestii personale. Un jucator poate executa o miscare de 90 de grade o singura data cand le este randul. (Scopul nostru este sa



negrul seamana 4 boabe...

si muta cupa de joc de culoarea sa

facem aceste instructiuni cat mai simple de inteles. De acum, referinte de genul " el/ea", vor insemna, de sigur, el si ea.) Dupa semanare, jucatorul misca cupa proprie deasupra cescutei in care a semanat ultima data (cea de a patra boaba de fasole ). Acum, este randul urmatorului jucator. Dupa ce a semanat 4 boabe, muta si el cupa proprie, si in continuare tot asa.

### Cupa oponentului

Boabele pot fi puse si in cupa oponentului. Semanarea se poate desfasura astfel si in cupa adversare. De acum, cele 4 boabe pe care le-a semanat jucatorul curent, vor fi afisate cu verde. Cupa unui jucator nu poate fi plasata peste cupa personala a adversarului. Daca un jucator a semanat ultima boaba in cupa adversarului, el trebuie sa isi plaseze cupa pe o cupa adiacenta vertical sau orizontal de cea a adversarului. In ilustratie, cele patru poziti in care poate fi positionata cupa sunt reprezentate cu albastru. Jucatorii pot sa priveasca in orice moment sub cestile lor.

### Mutare bonus

De fiecare data cand este randul unui jucator, el pune o boaba in cupa personala, si astfel continutul sau continua sa creasca. Daca, dupa ce muta, cupa de joc personala contine 4 sau 5 boabe, jucatorul are dreptul la o mutare bonus. El ia toate boabele din cupa de joc si le seamana din nou, incepand cu cea de joc. Chiar daca sunt semantate 5 boabe, jucatorul nu are voie sa faca mai mult de o mutare de 90 de grade. Dupa mutarea bonus, jucatorul isi muta cupa pentru o a doua oara.

### Recoltarea fasolei

Daca un jucator pune ultima boaba de semanat intr-o cupa care are deja 3 sau 4 boabe, acesta poate lua boabele din aceasta cupa si le aseaza in fata sa. Un bob in apoi in "banca" (in imagine, cupa de recoltat e evidentiata cu galben - in dreapta jos). Jucatorii pot de asemenea sa recolteze boabele din cupa adversarului. Dupa golirea cupei adversarului, ca de obicei , jucatorul isi muta cupa de joc pe orice camp din vecinatatea imediata.

**Sfat:** Este mai bine sa goliti mai intai cupa de recoltat, iar apoi sa positionati cupa proprie peste cea goala.

### Retururi la banca

Daca un jucator si-a finalizat tura (posibil chiar si cu o



A albul seamana 4 boabe...

B si muta cupa de joc



albul seamana 4 boabe...



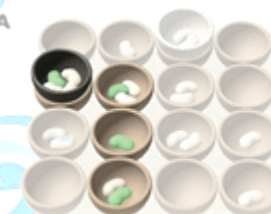
si muta cupa de joc de culoarea sa



albul seamana 4 boabe...



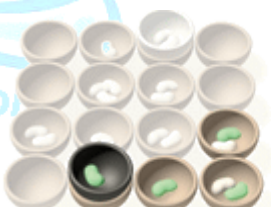
si muta cupa de joc de culoarea sa



negrul seamana 4 boabe...



si muta cupa de joc



face mutarea bonus...



...si muta cupa de joc din nou



Pozitia de start



Negrul seamana 4 boabe



ia recompensa...



... si muta cupa de joc

mutare bonus) si si-a mutat cupa proprie, el verifica continutul cestilor din zona de joc. Cestile ce contin 5 boabe sau mai mult, sunt golite in banca. In ilustratie, cestile cu 5 boabe sunt reprezentate prin culoarea maro.

**Nota:** Daca tura jucatorului include si semanarea cestii adversarului, si aceasta are 5 boabe sau mai mult, poate fi golita si ea in banca.

### Sfarsit

Jocul se termina atunci cand un jucator nu mai poate lua 4 boabe din banca pentru semanat. Castiga jucatorul care a colectat cele mai multe boabe.

## RONDA

### Materialele jocului

- 10 cescute neutre, asezate in cerc, cu fata in jos;
- o cupa neagra
- 20 de boabe pentru a umple cestile
- 10 boabe pentru fiecare jucator

Obiectiv. fiecare jucator incearca sa fie primul care sa se debaraseze de toate boabele.



### Inceperea

Cate o boaba este ascunsa sub doua cesti, cate doua sub alte doua cesti, cate 3 sub doua cupe si cate 4 sub doua cesti. Astfel, 2 cupe raman goale. Amestecati cu grija cestile si plasati-le in cerc pe masa. Puneti cupa neagra -cu partea concava in sus- in mijlocul cercului. Fiecare jucator primeste 10 boabe si le aseaza in fata sa.

Sfat: Atunci cand intoarceți cestile, este indicat sa le ridicati pentru vedea ce se afla dedesubt

### Cum se joaca

Jocul se desfasoara in sensul acelor de ceas. Primul jucator ridica 2 cesti, astfel incat sa poata vedea toti ceea ce ascund. Daca ies la iveala doua cantitati diferite de boabe, jucatorul trebuie sa puna cestile la loc. Este randul urmatorului jucator. Daca jucatorul a scos la iveala doua seturi de boabe de aceeasi cantitate, ii este permis sa adauge una dintre boabele sale sub cupa. Apoi, isi poate continua tura. El acopera una dintre cesti, si ridica o alta de pe masa. Daca noua cupa, odata intoarsa are acelasi numar de boabe ca si cea deja intoarsa, are iarasi dreptul de a-si plasa o boaba sub una dintre cesti, si sa continue jocul. Tura jucatorului ia sfarsit, daca se alege cu doua seturi de boabe de cantitati diferite.

### Exemplu

Un jucator a scos la iveala doua grupuri de cate trei boabe. Acum, acest jucator are voie sa adauge una dintre boabele sale sub oricare dintre cesti, formand un grup de 4 boabe. Acum, jucatorul decide sa continue cu 4, sau 3 boabe. Daca retine pozitia unui alt grup de 4 boabe din cerc, el va acoperii grupul de 3, lasandu-l descoperit pe cel de 4. Acum, are voie sa ridice cupa sub care crede ca se va afla un grup de 4, iar daca a ghicit, are voie sa adauge o alta boaba de a sa la unul dintre cele 2 grupuri de 4. El acopera continutul uneia dintre cesti, continuand sa joace cu alta, si tot asa.

### Renuntarea la tura.

Orice jucator poate alege sa nu ridice cescute, daca a adaugat deja o boaba. El acopera cele doua grupuri de boabe.

Daca un jucator dezvaluie doua grupuri de cate 5, el pune unul dintre grupuri in cupa neagra, plus boaba care trebuia sa o adauge, deci, in total 6 boabe in cupa neagra. Acum, in cerc se afla un grup de 5 boabe si un loc gol. Ambele locuri sunt acoperite cu cestile, iar tura jucatorului ia sfarsit. Orice jucator, care dezvaluie doua grupuri a cate 5 boabe trebuie sa-si incheie tura.

### Boabe de penalizare

De-ndata ce se afla boabe in cupa neagra, se aplica urmatoarele: Orice jucator care face o gresala in timpul turei, trebuie sa ia o boaba din cupa neagra si sa o pastreze. Cand s-a golit cupa neagra, sunt anulate greseliile. Daca se formeaza un alt grup de 6 boabe, iar in cupa neagra inca se afla boabe, cele 6 sunt scoase

pe loc din joc. Un alt grup de 6 se poate adauga doar atunci cand cupa neagra este goala.

### **Sfarsitul jocului**

Cel care reuseste sa scape primul de toate boabele este castigator.

## **HOPPER**

### **Materialele jocului**

-16 cupe neutre, o cupa neagra, o cutie, aproximativ 80 de boabe;

### **Scop**

Jucatorii incearca sa catapulteze boabele de pe marginea mesei in cescutele aflate in cutie, incercand sa marcheze cat mai multe puncte.

### **Pregatire**

Cele 16 cescute sunt puse in cutia lor in centrul mesei. Cutia cu cescute ar trebui sa fie pusa echidistant fata de toti jucatorii. Boabele sunt distribuite in mod egal.



### **Cum se joaca**

Jocul se deruleaza in sensul acelor de ceas. Primul jucator pune o boaba in palma, folosind degetele sa loveasca marginea mesei. Impactul va catapulta boaba de fasole inspre cutie, unde, in mod ideal, va ateriza intr-o cupa . Daca o boaba ajunge pe langa cescute, sau pe langa cutia lor, momentan va ramane acolo. Este randul urmatorului jucator.

### **Puncte**

Cand un jucator catapulteaza o boaba intr-o cupa care are deja 3 boabe, creand astfel un grup de 4 boabe, primeste cupa , iar boabele sunt puse inapoi in joc. Mutarea celorlalte cescute v-a umple eventualele goluri cauzate de indepartarea cescutelor castigate. Daca un jucator isi epuizeaza rezerva de boabe, le poate aduna pe cele care au aterizat intr-un loc necorespunzator.

### **Sfarsitul 1**

Castigator este cel care reuseste sa castige 4 cescute.

### **Sfarsitul 2 (versiunea lunga)**

Jocul continua pana cand este castigata ultima cupa din cutie. Atunci cand raman doar 3 cescute, este adaugata cupa neagra, fiind aranjate toate in forma de patrat. De acum, toti jucatorii catapulteaza simultan! Jocul se termina atunci cand a fost umpluta ultima cupa . Fiecare cupa alba valoreaza 1 punct, cea neagra 2 puncte, iar ultima, indiferent de culoare, 3 puncte. Castigatorul este cel care a adunat cele mai multe puncte.

## **DA CAPO**

### **Materialele jocului**

Cu 2-3 jucatori: 4 cupe pentru fiecare;

Cu 4-5 jucatori: 3 cupe pentru fiecare;

16 boabe pentru fiecare jucator;

1 cupa neagra tinta.

### **Scop**

Prin indemanarea mainii si un joc de cacealma reusit, fiecare jucator incearca sa isi umple cat mai multe dintre cupe si sa fie primul care ajunge la cupa neagra.

### **Pregatire**

Plasati cupa neagra in centrul zonei de joc. In functie de cati jucatori sunt, 3 sau 4 cupe sunt asezate in linie, pornind de la cupa neagra, indreptandu-se inspre fiecare jucator. (Vedeti diagramele de pregatire a jocului).



### **Cum se joaca**

Toti jucatorii intra in joc simultan. Fiecare alege in secret intre 1 si 5 boabe. Sub masa, ei isi transfera boabele din rezerva in mana. Acum, jucatorii isi arata pumnul inchis, ascunzand astfel boabele. Cand toti au pus mainile pe masa, jucatorii isi deschid pumnii simultan, pentru a arata numarul de boabe ales. Jucatorului cu cel mai mare numar de boabe alese ii este permis sa umple cupa din fata sa, iar ceilalti pun boabele inapoi in cutie. Daca sunt doi jucatorii cu cel mai mare numar de boabe, acestia se anuleaza unul pe altul si trebuie sa puna boabele inapoi in cescute. In cazul acesta, jucatorul cu al doilea cel mai mare numar de boabe are de castigat si avanseaza cu o cupa. Daca toti jucatorii au acelasi numar de boabe, toti isi vor pune boabele inapoi in cutie. Daca un jucator a ramas fara boabe, acesta iasa din joc. Cand a ramas un singur jucator, el pune o boaba de fasole in cea mai apropiata cupa libera, iar restul in cutie.

### **Sfarsitul jocului**

Daca un jucator ajunge la cupa tinta cu boabele sale, a terminat si a castigat jocul. Daca toti jucatorii si-au terminat boabele fara sa ajunga la cupa tinta, castiga cel care a avansat cel mai mult. Daca doi jucatori au avansat la fel de mult, castiga cel care a folosit cele mai putine boabe pentru a ajunge acolo.

