



Stix – un joc genial cu... bete de lemn

O mână de bete din lemn ...

. . . se potrivesc împreună pentru a crea imaginii
întregi într-un joc distractiv de-a ghicitul,

. . . dispar, bucată cu bucată, într-un joc
complicat de gândire,

. . . sunt proiectate cu indemanare de la
marginea mesei parte a mesei în direcția unui
disc țintă.

Fantezie, Strategie, Indemanare - cu Stix, totul
este posibil!

Cele trei versiuni diferite ale regulilor de joc
transforma o mana de bete de lemn într-un joc
pentru orice varsta. Este grozav ca joc de
călătorie sau de petrecere.

PICASSO

Pentru 4-8 jucatori de la 7 ani in sus

Materiale de joc

40 de bete lungi, 10 bete scurte

Scopul jocului

Scopul jocului este sa se ghiceasca cat mai repede obiecte sau termeni ce jucatorul incearca sa le reprezinte cu ajutorul betisoarelor.

Pregatire

Se formeaza doua grupe ce vor juca una impotriva celeilalte.

Ideal este ca numarul jucatorilor din grupe sa fie egal, dar se poate juca si 2 la 3, sau 3 la 4.

Betisoarele sunt asezate in mijlocul mesei la indemana tuturor.

O echipa primeste cutia si cealalta capacul pentru stocarea betisoarelor. Se trage la sorti care dintre echipe incepe.

Desfasurarea jocului

Prima grupa determina cine este responsabilul pentru depunerea betisoarelor. Acesta se gandeste in tacere la un obiect, figura sau termen, si incepe sa reprezinte cu ajutorul betisoarelor obiectul la care s-a gandit. Betisor cu betisor formeaza o imagine. Se pot folosi atat betisoare mici cat si mari.

Toti ceilalti jucatori, inclusiv cei din echipa “desenatorului”, participa la ghicirea obiectului. Cine crede ca a identificat obiectul spune cu voce tare pe nume termenului sau obiectului. Runda de ghicit sfarseste atunci cand unul dintre jucatori a ghicit termenul.

“Desenatorul” trebuie sa fie cinstit si sa recunoasca cand cineva a ghicit corect termenul, chiar daca acesta este din echipa adversa!

Jucatorul care a ghicit corect primeste:

- 3 betisoare, daca a ghicit termenul inainte de depunerea celui de-al 6 lea betisor
- 2 betisoare, daca a ghicit termenul inainte de depunerea celui de-al 10 lea betisor,
- 1 betisor pentru ghicirea termenului cu depunere a 10 sau mai multe betisoare.

Betisoarele castigate se aduna in recipientul pentru stocare al fiecărei grupe (Indiferent de marimea acestora).

Daca termenul este ghicit de ambele grupe in acelasi timp, se determina impreuna care jucator a fost mai rapid. Daca nu se poate lua o hotarare, fiecare jucator va primi cate un betisor.

La tura urmatoare va decide grupa a doua cine este responsabil pentru desenarea cu betisoare.

(“Desenatorii” din cadrul unei echipe se vor schimba de fiecare data.)

Sfarsitul jocului

Pentru ca in fiecare runda se rasplateste castigatorul cu betisoare, se termina partida de joc atunci cand rezerva de betisoare a scazut la un asa nivel incat cu ce a ramas nu se mai poate reprezenta nici un desen.

Echipa care a adunat cele mai multe betisoare a castigat jocul.

AL CAPONE

Joc de strategie pentru 2-4 jucatori de la 8 ani in sus

Material de joc

40 de betisoare lungi, 4 pioni

Scopul jocului

Scopul jocului este sa se adune cat mai multe betisoare.

Pregatirea

Cu ajutorul celor 40 de betisoare se va reprezenta desenul alaturat. Planul de joc ce reiese din acest desen contine 25 de campuri. Campurile interioare sunt delimitate de 4 betisoare, cele de la margine de 3 betisoare iar colturile de 2 betisoare.

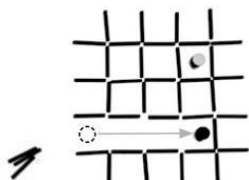
Fiecare jucator primeste cate un pion. Se trage la sorti cine incepe. Unul dupa celalalt jucatorii isi plaseaza pionii orinde in cele 25 de campuri. Pe un camp poate sta doar cate un pion.

Modalitate de joc



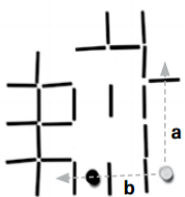
Pionii pot fi deplasati pe orizontala sau pe verticala. Miscari pe diagonal nu sunt permise.

Cine este la rand isi misca pionul in linie dreapta peste 1, 2 sau 3 betisoare de-a lungul campului liber aflat in fata.



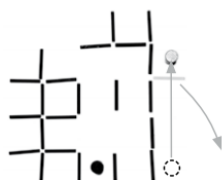
Betisoarele ce sunt sarite vor fi adunate de catre jucator dupa ce a facut saritura cu pionul.

Pionul a adunat 3 betisoare.



Golurile ce se formeaza in urma strangerii betisoarelor pot fi sarite (a).

Pionii adversarilor pot fi sariti. (b).



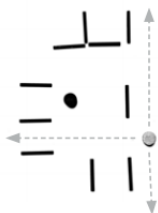
Dupa saritura pionul trebuie sa se opreasca imediat dupa ultimul betisor peste care a sarit. Pionul a luat 1 betisor.



Betisoarele aflate imediat dupa sau inaintea unui pion nu au voie sa fie adunate. Pionul ia 1 betisor.

Sfarsitul jocului

Cine nu mai poate sa miste pionul pentru ca nici pe verticala si nici pe orizontala nu ar ajunge la un betisor iese din joc. Cand nici un jucator nu mai poate sa sara se termina partida. Jucatorul cu cele mai multe betisoare adunate a castigat jocul.



Pionul nu mai poate sa sara.

FLIPPER

Joc de indemanare pentru 2-6 jucatori de la 7 ani in sus

Material de joc

40 de betisoare lungi

1 buc. Disc de carton

Scopul jocului

Scopul jocului este sa se prinda cat mai multe betisoare prin aruncarea indemanatica a betisoarelor pe discului de carton.

Pregatirea

Betisoarele se impart in mod egal jucatorilor. Betisoarele ce nu pot fi impartite in mod egal se pun deoparte.

Jucatorii stau in jurul unei mese goale (care, pe cat posibil, nu este acoperita nici macar cu fata de masa).

Discul de carton se aseaza in mijlocul mesei, la distanta egala de fiecare jucator. Se trage la sorti cine incepe jocul.

Modalitate de joc

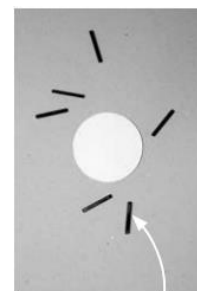
Cine este la rand arunca betisorul de la marginea mesei inspre discul de carton. Pentru aceasta el aseaza betisorul in palma si loveste cu degetele in partea de jos a marginii mesei. Miscarea mainii este oprita, betisorul zboara intr-un arc mai mare sau mai mic si aterizeaza pe masa.



In functie de unde aterizeaza betisorul pe masa pot aparea urmatoarele cazuri pentru jucator:

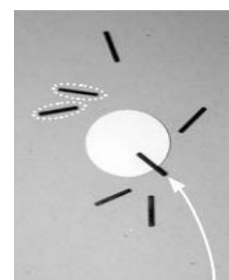
1. Betisorul aterizeaza langa discul de carton:

betisorul ramane acolo unde a aterizat. Urmatorul jucator este la rand.



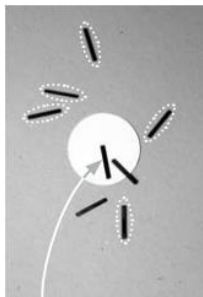
2. O parte din betisor se afla pe discul de carton:

Jucatorul are voie sa ia 2 betisoare ce se afla langa discul de carton (daca langa disc se afla doar un betisor sau niciunul atunci jucatorul primeste un betisor sau niciunul). Betisorul aruncat ramane in loc.



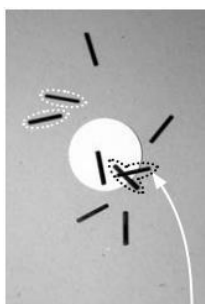
3. Dacă betisorul aterizează complet pe discul de carton:

- Jucătorul are voie să ia 5 betisoare ce se află lângă discul de carton. (Dacă la momentul respectiv se găsesc mai puțin de 5 betisoare atunci jucătorul ia câte betisoare se găsesc sau niciunul, în funcție de caz.). Betisorul aruncat rămâne în loc.



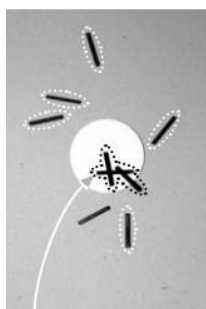
4. Betisorul aterizează peste unul sau mai multe betisoare ce se află lângă discul de carton:

- Jucătorul are voie să colecteze betisorul aruncat și cele aflate sub acesta.



5. Dacă betisorul aruncat se află parțial pe disc peste alt betisor:

- Jucătorul are voie să colecteze pe lângă acele bete încă 2 bete ce se află lângă disc.



6. Betisorul aruncat se află complet pe disc peste alt betisor:

- Jucătorul are voie să colecteze pe lângă cele 2 betisoare încă 5 betisoare ce se află pe lângă discul de carton.

www.happycolor.ro

Sfarsitul jocului

Când primul jucător își pierde ultimul betisor se încheie jocul. Restul jucătorilor își numără rezervele de betisoare. Cine are cele mai multe betisoare a câștigat.

Autor: Steffen Mühlhäuser,

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

©steffen-spiele
www.steffen-spiele.de