



# Cubingos

Zabawna gra z kolorowymi stworkami!  
Hanna Bergman & Dikla Calo Henkin,  
Gra dla 2 – 4 graczy od 5 lat  
© 2014 THEORA CONCEPT LTD.

Gra Piatnika nr 657771 • © 2015 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii

Cubingos to bardzo ciekawe stworzenia. Są urocze i puchate, ale też niezwykle kapryśne. Nie dość, że zmieniają kolor futerka, to jeszcze stroją różne miny. Raz wyglądają na rozbawione i zadowolone, innym razem – na zdziwione albo przestraszone. Nie jest więc tak łatwo odnaleźć właściwego Cubingo!

## Zawartość gry:

13 kostek Cubingos  
16 kart Cubingos  
1 instrukcja



## Cel gry:

Każdy z graczy stara się ułożyć przedstawionego na karcie Cubingo dokładając swoją kostkę. Gracz, który będzie to robił najsprawniej, wygrywa.

## Przygotowanie do gry:

- Z 13 kostek należy wybrać tę z niebieskim tłem i ułożyć ją na środku stołu. Będzie to kostka startowa. Pozostałe kostki należy położyć z boku.
- Należy potasować wszystkie karty i ułożyć w stosik obrazkami do dołu. Można zaczynać!

## Przebieg gry:

- Zaczyna najmłodszy gracz. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz, którego jest kolej, bierze kartę ze stosika, odkrywa i kładzie obok tak, by była dobrze widoczna dla wszystkich graczy. Następnie mówi na głos: START!
- Wszyscy gracze biorą po jednej białej kostce - kostki są takie same, więc nie ma znaczenia, którą weźmiemy. Teraz należy dobrze przyjrzeć się swojej kostce i spróbować dołączyć ją do kostki startowej w taki sposób, by ułożyć przedstawionego na karcie Cubingo. Oznacza to, że zarówno kolor futerka na górnej części ciała jak i mina na dolnej części ciała muszą pasować do tych przedstawionych na karcie. Kostkę można dowolnie obracać.

**Uwaga:** W pierwszej rundzie do kostki startowej wolno dołączać kostki jedynie bokiem.

Dopiero od drugiej rundy kostki można też układać jedna na drugiej.

- Jeżeli któremuś z graczy wydaje się, że ułożył przy pomocy swojej kostki przedstawionego na karcie stworka, mówi głośno: CUBINGO! Runda jest przerywana i nie można już dokładać kostek.
- Teraz wszyscy sprawdzają, czy gracz ułożył przedstawionego na karcie Cubingo. Jeżeli wynik jest:

PRAWIDŁOWY, gracz ten bierze kartę i kładzie ją przed sobą. Następnie bierze nową kostkę, a runda dobiega końca.

NIEPRAWIDŁOWY, gracz zabiera dołożoną przez siebie kostkę i runda kontynuowana jest bez niego do chwili, gdy któryś z graczy zdobędzie kartę.

*Uwaga: Dokładając kostki, często układa się jednocześnie kilka różnych stworków. Ważne jest, by jeden z nich odpowiadał Cubingo przedstawionemu na karcie. Pozostałe nie są brane pod uwagę.*

- Jeżeli któryś z graczy zdobędzie kartę i weźmie nową kostkę, następny w kolejności gracz bierze kartę ze stosika i rozpoczyna się nowa runda. Od drugiej rundy kostki można układać też na ułożonych kostkach. Istnieje kilka możliwości prawidłowego dokładania kostek, by uzyskać właściwego Cubingo:

obok siebie



na sobie



krawędzią



## Koniec gry:

Są dwie możliwości zakończenia gry:

1. Gry do momentu, w którym wszystkie kostki zostaną ułożone. Wygrywa gracz, który zbierze najwięcej kart.

## Lub

2. Gry do momentu, w którym zostaną wykorzystane wszystkie karty. Kiedy skończą się kostki do dobierania, gracz może wziąć kostkę z tych ułożonych na stole. Musi on jednak wybrać taką kostkę, która jest na wierzchu i po której usunięciu cała konstrukcja nie zostanie zburzona. Wygrywa gracz, który zbierze najwięcej kart.

W przypadku remisu jest wielu zwycięzców.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Firma Klukowski – Wilczyńscy s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno,

[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)