

BallCube

Wer hat die beste Strategie, seine Kugeln als Erster wieder aus dem BallCube herauszubekommen? Wer hat schon beim Setzen der Schieber daran gedacht, wie die Kugeln fallen werden? Denn schließlich gilt es, mit den Schiebern die Schächte so zu blockieren bzw. zu öffnen und seine Kugeln so pfiffig in den Würfel zu setzen, dass man sie auch als erster wieder herausbekommt.

BallCube ist ein Denkspiel für 2-4 Personen (Mannschaften), das räumliches Denken, Taktik und Strategie fördert.

Alter: ab 7 Jahre

Spielzubehör: 1 Spielgehäuse (aus 8 Elementen bestehend), 27 Kugeln (8x schwarz, 8x rot, 5x blau, 4x gelb, 2x weiß) 2 Sets gelöcherte Schieber (jeweils 12 Schieber, wobei die Löcher in Anzahl und Bereich des Schiebers unterschiedlich angeordnet sind)

Die Schieber-Sets sind durch die roten bzw. schwarzen Griffe gekennzeichnet, auf denen auch die jeweiligen Lochkombinationen gekennzeichnet sind. Aufgezeigt sind die 4 Schieberabschnitte. Die erhabenen Noppen in den jeweiligen Abschnitten symbolisieren die Löcher (Z.Bsp.: Noppe an der 1. Position = Loch im 1. Abschnitt des Schiebers).

Vorbereitung:

Zunächst werden alle Schieber aus dem BallCube entfernt.

SPIELANLEITUNG FÜR 2 PERSONEN:

1. SPIELZUG

Die Spieler wählen jeweils ein Set Schieber (rot oder schwarz), alternativ bedienen sie sich im Wechsel aus dem Pool an Schiebern (unbeachtet der Griff-Farbe). Nun werden die Schieber jeweils im Wechsel in frei zu wählende Schlitze eingeführt, so dass die Schieber bis zum Griffende vollständig in den Würfel eingeschoben sind. Der BallCube ist von allen 4 Seiten bespielbar. Zu beachten ist jedoch die Laufrichtung der Schieber innerhalb einer Ebene, denn der 1.Schieber in einer Ebene bestimmt die Laufrichtung der Schieber. Dabei können Schieber aber auch auf der gegenüberliegenden Seite eingeschoben werden, so dass die Schieber – egal von welcher Seite eingeschoben - parallel in einer Ebene liegen.

Ein Überkreuz-Spiel innerhalb einer Ebene ist nicht möglich. Sehr wohl aber ist ein Überkreuz-Spiel innerhalb der 6 Ebenen möglich, was übrigens für Fortgeschrittene auch die interessanteste Variante ist. Der erste Spielzug endet, wenn alle 24 Schieber in die Schlitze eingeschoben worden sind.

2. SPIELZUG

Jeder Spieler erhält 8 Kugeln in einer Farbe (rot bzw. schwarz). Nun setzen die Spieler die Kugeln im Wechsel in die Schächte, wobei in jedem Schacht jeweils nur eine Kugel platziert werden darf. Der zweite Spielzug endet, wenn alle 16 Kugeln auf die 16 Schächte verteilt sind (pro Schacht eine Kugel!).

3. SPIELZUG

Nun beginnt der 3. Spielzug. Abwechselnd werden die Schieber (unabhängig von der Schiebergriff-Farbe) um eine Raste (Schieberraste) herausgezogen oder evtl. hineingeschoben. Nach dem Spielzug verbleibt der Schieber in dieser Position. Ein Spielzug kann dabei auch vom Gegner nicht direkt rückgängig gemacht werden.

Ziel ist es, eine seiner Kugeln zum Fallen zu bringen oder auch eine gegnerische Kugel zu blockieren. Achtung: Bei jeder Bewegung des Schiebers ergeben sich mitunter unerwünschte Kettenreaktionen. Man sollte daher auch die Kugelvorkommen der horizontalen und vertikalen Umgebung beachten. Schieber können komplett herausgenommen werden, wenn in den oberen Ebenen über einem Schieber keine Kugeln mehr liegen. Ansonsten empfiehlt es sich, die Schieber im Spiel zu belassen, um etwaige Blockaden für den Gegner zu ermöglichen. Herausgenommene Schieber dürfen nicht mehr eingeschoben werden.

Gewonnen hat der Spieler, der alle 8 Kugeln seiner Farbe als erster wieder herausbekommen hat.

Natürlich kann man das Spielziel auch ins Gegenteil verkehren, indem das Ziel heißt: Wer seine Kugeln als erster herausbekommen hat, hat verloren. Das bedeutet, dass die eigenen Kugeln geschützt und die gegnerischen Kugeln zum Fallen gebracht werden müssen.

Übrigens: Wenn man die Spieldauer verkürzen möchte, kann man natürlich auch die Anzahl der Schieber oder der Kugeln verringern, oder man einigt sich darauf, z.B. nur 4 bestimmte Spielebenen zu bespielen als die vorhandenen 6 Ebenen.

WHITEBALL – EINE VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Anstatt der jeweils acht Kugeln (rot oder schwarz) bekommt jeder Spieler nur jeweils sieben Kugeln + eine weiße Kugel.

Gespielt wird das Spiel wie oben, d. h. man versucht, seine sieben Kugeln als erster herauszubekommen. Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluss noch eine weiße Kugel zum Fallen gebracht hat.

Fällt aus Versehen vorher eine weiße Kugel, dann endet das Spiel. Verlierer ist der Spieler, der die weiße Kugel vorzeitig zum Fallen gebracht hat.

SPIELVARIANTE FÜR 3 PERSONEN:

Gespielt wird analog den Regeln für 2 Spielteilnehmer, 1.-3. SPIELZUG, wobei keine Sets für die Schieber gebildet werden. Die Schieber werden – unabhängig von der Griff-Farbe -aus dem Pool genommen.

Jeder Spieler erhält 5 Kugeln einer Farbe. Ein Schacht bleibt bei 3 Spielern frei.

Bei der Spielvariante „WHITEBALL“ ist nur eine weiße Kugel im Spiel. Diese wird dann in das letzte noch unbesetzte Loch gelegt. Es gilt: Erst seine farbigen Kugeln durch den BallCube zu befördern, zum Schluss muss die weiße Kugel fallen.

SPIELVARIANTE FÜR 4 PERSONEN:

Analog Spielvariante für 3 Personen. Allerdings erhält jeder Spieler 4 Kugeln einer Farbe. Die Spielvariante „WHITEBALL“ existiert für 4 Spieler nicht.

COUNTERBALL – FASZINIERT NICHT NUR DIE GLÜCKSSPIELER, SONDERN AUCH DIE ECHTEN KÖNNER

Im Spiel befinden sich Kugeln mit verschiedenen Farben. Den Farben sind Punkte zugeordnet. Im Gegensatz zu den anderen Spielvarianten endet dieses Spiel erst, wenn alle Kugeln gefallen sind. Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

Folgende Kugeln sind im Spiel:

- 1 x weiße Kugel = 5 Punkte**
- 2 x gelbe Kugel = jeweils 4 Punkte**
- 3 x blaue Kugel = jeweils 3 Punkte**
- 4 x rote Kugel = jeweils 2 Punkte**
- 6 x schwarze Kugel = jeweils 1 Punkt**

1. SPIELZUG:

Wie bei den vorherigen Varianten

2. SPIELZUG:

Alle Kugeln liegen im Pool. Die Spieler wählen im Wechsel jeweils eine Kugel aus und plazieren diese in einem beliebigen freien Schacht (pro Schacht = eine Kugel!).

Bei 3 Spielern bleibt eine Kugel übrig. Diese legt man in den letzten, noch unbesetzten Schacht.

3. SPIELZUG:

Gespielt wird, wie bei den vorherigen Varianten, allerdings sammelt jeder Spieler die von ihm zu Fall gebrachten Kugeln außerhalb des BallCubes. Wenn alle Kugeln aus dem BallCube herausgefallen sind, addieren die Spieler die Punkte ihrer Kugeln. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Die von uns vorgestellten Spiel-Varianten können nur Anregungen darstellen. Der Phantasie, weitere Varianten zu erfinden, sind keine Grenzen gesetzt.