



babel[®]
pico



babel[®]
pico

Zawartość opakowania:

24 kostki (30x30 mm) z wgłębieniami oraz wypustkami. Jest 5 rodzajów kostek:
szare (bez wypustek) – 6 szt.
białe (z 1 wypustką) – 6 szt.
czarne (z 2 wypustkami) – 2 szt.
beżowe (z 3 wypustkami) – 6 szt.
niebieskie (z 4 wypustkami) – 4 szt.

Reguły gry

- Każdy gracz otrzymuje po 12 kostek: po połowie z każdego rodzaju.
- Jeden z graczy zaczyna, ustawiając dowolną kostkę – oprócz kostki 4. rodzaju.
- Gracze na przemian dostawiają po jednej kostce, tak by na każdym poziomie otrzymać kwadrat z czterech (2x2) kostek.
- Przed rozpoczęciem budowy kolejnego poziomu wieży należy najpierw zakończyć kwadrat na aktualnym poziomie.
- Na zewnętrznych, bocznych ścianach wieży mogą występować jedynie wgłębienia.
- Wewnętrzne ściany wieży (powierzchnie stykne kostek) nie mogą zawierać niewypełnionych wgłębień – każde wgłębienie musi być połączone z wypustką.
- Na pierwszym poziomie wieży nie wolno ustawiać kostek po skosie – na kolejnych poziomach już można.
- Na najwyższym, szóstym poziomie, na górnych powierzchniach kostek mogą występować zarówno wgłębienia, jak i wypustki (tak jak gdyby konstrukcja miała być dalej budowana).

Wygrywa gracz, który doprowadzi do sytuacji, w której przeciwnik nie jest w stanie dostawić już żadnej kostki do powstałej konstrukcji.

Rules

- Every player gets 12 cubes: half of each type.
- One player starts with any cube, except type 4.
- The players take turns placing cubes, in such way that there is always a square level of 2x2 cubes.
- The players must complete each level before beginning to construct the next one (level by level).
- There may only be indentations on the outside of the tower.
- There must never be a hollow space on the inside of the tower (where the surfaces touch). Each indentation must be filled with a bulge.
- On the ground level it is not allowed to place cubes diagonally. On all other levels diagonal setting is allowed.
- On the topmost possible level (6th) bulges as well as indentations are allowed to be visible (as if the construction was to be continued).

The player who forces a situation in which his/her opponent cannot continue placing cubes, is the winner!

