

XOBrainer™

Instrucțiuni



**Vârstă: 10+
ani**



**Jucători:
minim 2**



5-60 minute
În funcție de opțiunile
jocului

Găsiți instrucțiunile noastre video la:

www.xobrainer.com/instructiuni



Distrează-te jucând
XOBrainer!

JOCUL

Cu XOBrainer îți antrenezi mintea pentru a câștiga! Obiectivul jocului este de a obține 5-în-linie, în orice **formă** (X sau O) sau **culoare** ai (verde sau roz). Pare simplu, dar trebuie să gândești bidimensional, să nu te folosești doar de piesele proprii, ci și de piesele adversarului pentru a obține 5-în-linie. Când reușești 5-în-linie, câștigi un număr de puncte în funcție de poziția liniei pe tabla de joc. Câștigi jocul când ai câștigat 3 seturi sau când ai fost atât de ingenios încât ți-ai făcut partenerul knockout.

Variante de joc

Crește nivelul de dificultate adăugând una sau mai multe dintre versiunile de joc: TimeBomb, Random, Mission sau Map. Folosește cartonașele Map/ Mission atunci când joci versiunea Map sau Mission a jocului XOBrainer. Versiunile pot fi combinate fără restricții. Află mai multe despre aceste versiuni ale jocului la paginile 7-12.



TimeBomb



TimeBalance



Mission



Map



Random



Trap

Aplicația web XOBrainer

Poți folosi gratuit aplicația web XOBrainer pentru a îmbunătăți experiența de joc. Aplicația web este disponibilă pentru toate platformele, pentru a fi utilizată cu dispozitivul mobil. Vei găsi codul tău unic pentru aplicația web la pagina 6.

Cuprins:

Pag. 2-4	Instrucțiuni XOBrainer
Pag. 5	Reguli speciale
Pag. 6	Aplicația web XOBrainer
Pag. 7-12	Versiuni de joc XOBrainer

NOȚIUNI DE BAZĂ

1 Pregătește-te

Concurează unu la unu sau echipă contra echipă. Într-o bătălie pe echipe, fiecare jucător din echipă face cu rândul și plasează pe tabla de joc fie un X, fie un O pentru echipa sa. Jucătorii echipei nu pot discuta strategia sau comunica în timpul jocului, ci trebuie să se bazeze pe pricepere și ingeniozitate pentru a câștiga jocul.

Jucătorul/ echipa X are X-urile, 24 sunt verzi și 8 sunt roz.

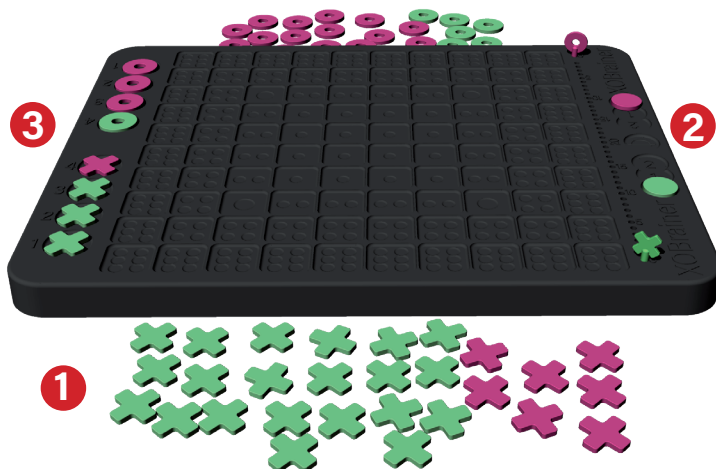
Jucătorul/echipa O are O-urile, 24 sunt roz, iar 8 sunt verzi.

2 Resetează scorul

Așează marcatorii de puncte și marcatorii de set la "0". Un joc este, de obicei, jucat în varianta cel mai bun din 5 seturi, un set fiind câștigat atunci când primul jucător/echipă obține 20 de puncte. Jocul este câștigat atunci când un jucător/echipă a câștigat 3 seturi. Dacă vrei un joc mai scurt, citește sugestiile de la pagina 5.

3 Fii atent la ordinea culorilor

Fiecare jucător/echipă plasează 4 piese în zona de start. Numerele 1-4 indică ordinea în care vor fi jucate piesele. Primele 3 piese ar trebui să fie în culoarea principală a jucătorului/echipei, a patra piesă ar trebui să fie în culoarea principală a adversarului. Jucătorul/echipa cu X va plasa 3 piese de culoare verde X și 1 piesă roz X în zona de start. Jucătorul/echipa cu O va plasa 3 piese roz O și o piesă O verde. Când zona de start a fost golită, plasează 4 piese noi, în aceeași ordine ca cea de mai sus.



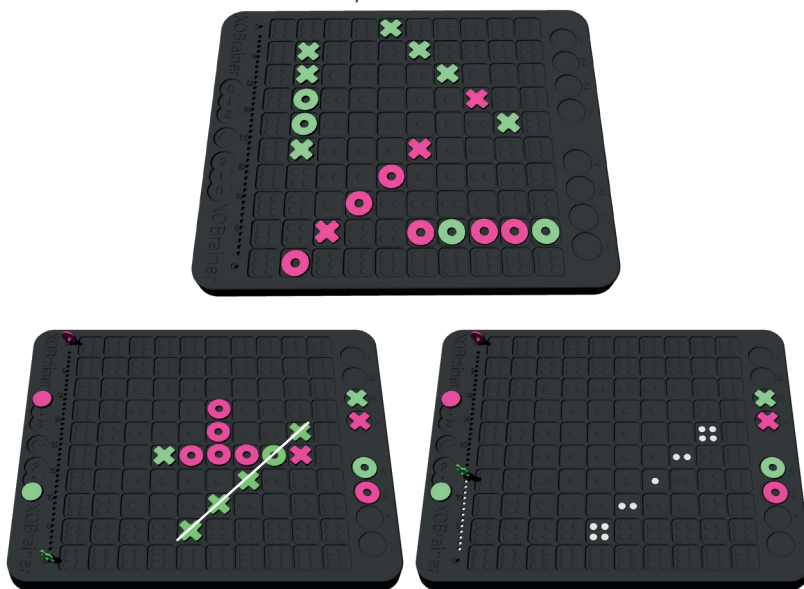
REGULILE JOCULUI

Câștigă runde și acumulează puncte

Jucătorul care începe se stabilește prin tragere la sorți. Fiecare jucător/ echipă face cu rândul, plasând fie un X sau un O pe tabla de joc până când un jucător/echipă realizează 5-în-linie, fie în forma, fie în culoarea pe care o are. Poți plasa piesele tale oriunde pe tabla de joc, cu o singură excepție: pe pătratele de Knock Out, unde jucătorul/echipa X poate plasa doar un X roz, iar jucătorul/ echipa O poate plasa doar un O verde.

Jucătorul/echipa X câștigă runda cu 5-în-linie cu 5 X-uri sau cu 5 piese verzi pe o linie. Jucătorul/echipa O câștigă runda cu 5-în-linie cu 5 O-uri sau cu 5 piese roz pe o linie.

Exemple de 5-în-linie



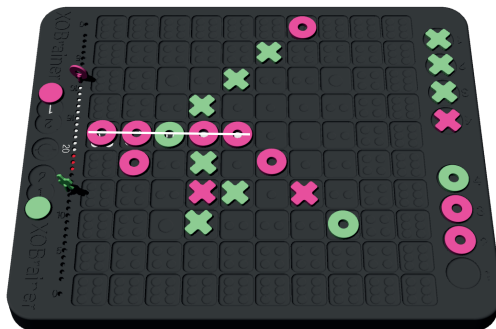
Câștigătorul runde obține un număr de puncte echivalent cu suma punctelor din fiecare pătrat de sub linia formată. Câștigătorul runde mută marcatorul de puncte corespunzător cu punctele obținute.

Fiecare echipă/jucător se pregătește pentru o nouă rundă **prin îndepărtarea pieselor rămase pe tabla de joc** și plasarea unor piese noi în zona de start. **Pierzătorul rundei anterioare deschide runda următoare.**

20 de puncte pentru a câștiga un set

Primul jucător/ echipă care ajunge la 20 de puncte câștigă setul.

Câștigătorul va muta marcatorul de set înainte cu un spațiu. Ambii jucători/ echipe resetează apoi scorurile lor - mutând marcajul de puncte la "0". Acest lucru marchează începutul unui set nou. Dacă un jucător/echipă obține mai mult de 20 de puncte, punctele în plus nu se vor transfera în runda următoare. Toate rundele încep cu un punctaj de 0-0.

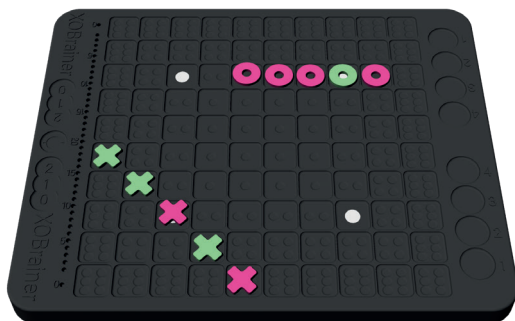


Câștigarea jocului

XO Brainer este de obicei jucat cel mai bine în 5 seturi, câștigătorul fiind jucătorul/echipa care câștigă primul 3 seturi. Indiferent de puncte/seturi, XO Brainer poate fi, în orice moment, câștigat pe loc prin **Knock Out**. Un jucător/echipă poate conduce la puncte și seturi și, totuși, să piardă jocul într-o clipă.

Pentru a câștiga prin Knock Out un jucător/echipă trebuie să obțină 5-în-linie cu ajutorul unuia dintre cele 4 pătrate de Knock Out. Poți plasa pe pătratele de Knock Out numai piese de care pot beneficia ambii jucători/ echipe, (X-uri roz, O-uri verzi).

Exemple de 5-în-linie cu ajutorul pătratelor de Knock Out



REGULI SPECIALE

Regula specială pentru 5-în-linie simultan

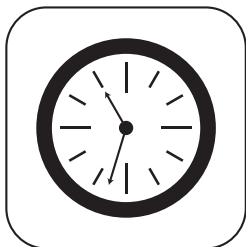
În cazuri rare, plasarea ultimei piese poate face ca ambii jucători/ echipe să obțină 5-în-linie. În astfel de cazuri, jucătorul/echipa care a plasat ultima piesă câștigă runda.

Regula specială pentru 6-în-linie

Dacă un jucător/echipă realizează 6-în-linie vor fi acordate puncte doar pentru 5-în-linie. Jucătorul/echipa poate alege 5-în-linie cu care poate câștiga cele mai multe puncte.

TIMPUL DE JOC

De obicei, un joc de XOBrainer este jucat cel mai bine în 5 seturi. Jocul este câștigat când un jucător/echipă a câștigat 3 seturi. (Jocul poate fi câștigat într-o clipă prin Knock Out). Dacă vrei un joc mai scurt, poți să joci:



- Cel mai bun din 3 seturi.
- 1 set.
- Un număr de runde stabilite, câștigate de cel mai mare punctaj total.
- 1 rundă.
- Până când un jucător/echipă obține un anumit punctaj prestabilit.

PARTICIPANȚI



Când se joacă echipă contra echipă, recomandăm să nu fie mai mult de 3 jucători într-o echipă. Dacă sunt mai mult de 6 jucători în total, recomandăm organizarea unui turneu.

Pe site-ul nostru, poți găsi idei pentru diferite tipuri de turnee.

APLICAȚIA WEB XOBRAINER

Folosește aplicația web XOBrainer pentru a juca diferite versiuni ale jocului.

Aplicația web poate fi folosită pentru:

- Tragerea la sorți.
- Urmărirea ordinii culorilor. Nu este nevoie să folosești zona de joc de pe tablă. Aceasta va fi afișată pe aplicația web.
- Stabilește o limită de timp pentru fiecare mutare, în versiunea *TimeBomb*.
- Trage la sorți ordinea aleatoare a culorii pentru versiunea *Random*.

Cu excepția TimeBomb, toate variantele pot fi jucate fără a utiliza aplicația web, este doar un ajutor care face mai ușor și mai distractiv jocul XOBrainer.



Când un jucător a terminat mutarea, atinge piesa de pe ecran pentru a termina rândul

Accesează aplicația XOBrainer:

- Intri online de pe telefon sau tableta.
- Introduci webapp.xobrainer.com în browserul tău.
- Creezi un profil sau te conectezi prin Facebook.
- Introduci codul unic - vezi mai jos.





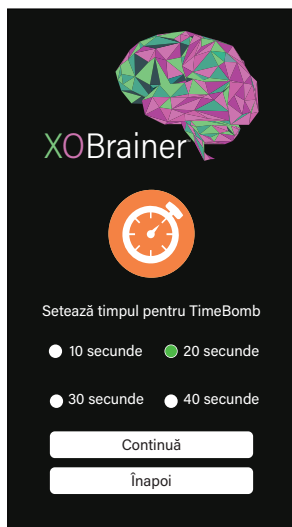
TIMEBOMB

Setează o limită de timp pentru fiecare mișcare, pentru a adăuga o presiune suplimentară

Cronometrul TimeBomb este disponibil în aplicația web XOBrainer. Poți seta cronometrul la 10, 20, 30 sau 40 de secunde.

Când este activat cronometrul, pe ecran va fi afișat fie un X, fie un O și număratoarea inversă a secundelor. După ce un jucător a făcut mutarea, atinge piesa de pe ecran pentru a porni cronometrul adversarului. Gândește repede și cu mai multe mutări în avans! Timpul adversarului începe când se încheie rândul tău, prin atingerea ecranului.

Dacă un jucător nu a mutat înainte de expirarea timpului, își pierde dreptul de a muta.



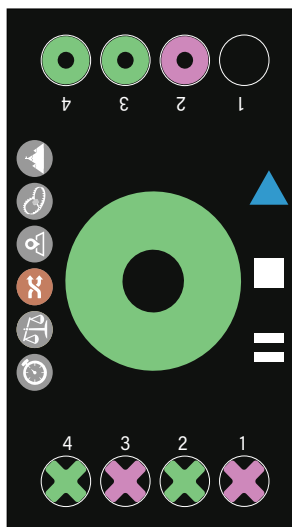
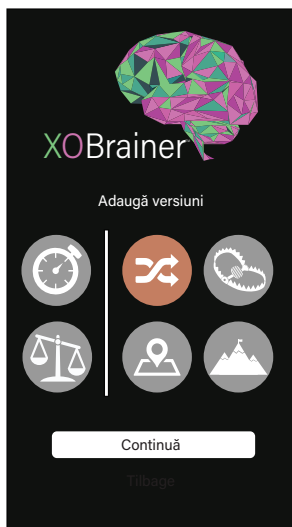


RANDOM

Joacă cu ordinea culorilor selectată aleatoriu.

Acordă o atenție deosebită ordinii culorilor ambilor jucători/echipe și folosește ordinea în avantajul tău! Extrage 4 piese din săculețul tău și plasează-le, în ordinea în care au fost scoase, în zona de joc. După ce au fost jucate primele 4 piese, extrage alte 4 piese selectate aleatoriu.

De asemenea, poți folosi aplicația web XOBrainer pentru a juca varianta Random. Aplicația web va alege piesele pentru tine și va afișa pe ecran ordinea în care trebuie jucate.





MISSION

Rezolvă o misiune secretă și câștigă puncte bonus!

Fiecare jucător trage un cartonaș înainte de a începe runda, care este păstrat secret față de coechipieri și adversari până când runda a fost câștigată cu 5-în-linie.

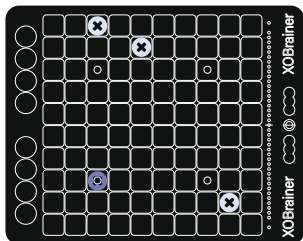
Cartonașul descrie misiunea secretă a jucătorului, aceea de a plasa cât mai multe piese posibile din cele descrise pe cartonaș. Fiecare piesă din misiune plasată conform cartonașului aduce jucătorului/echipei 3 puncte bonus, dar numai dacă jucătorul/echipa face 5-în-linie. Dacă o piesă din misiune face parte din 5-în-linie, punctele bonus se vor adăuga punctelor obținute pentru 5-în-linie.

Dacă un jucător/echipă reușește să plaseze toate cele 4 piese așa cum este descris pe cartonaș și face 5-în-linie, jocul este câștigat prin Knock Out. Nu este obligatoriu ca 5-în-linie să conțină vreo piesă din misiune.

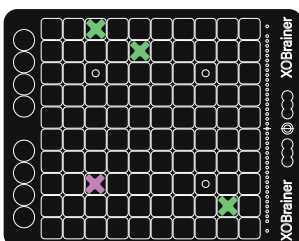
Cum să citești cartonașele Map/Mission

Cartonașul arată o imagine a tablei de joc, întoarce cartonașul astfel încât să se potrivească cu direcția tablei de joc. Marcajele albe indică piese în culoarea principală a jucătorului / echipei. Marcajul violet indică o piesă în culoarea principală a adversarului.

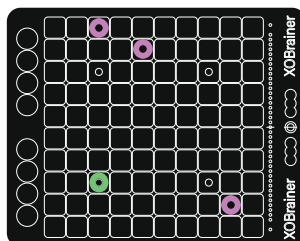
Cartonaș Map/Mission



Înțeles pentru jucătorul X



Înțeles pentru jucătorul O



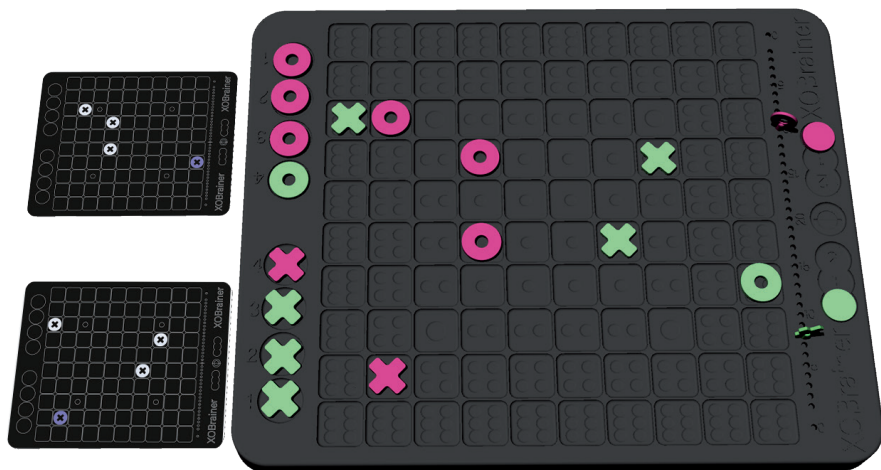


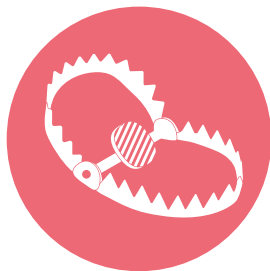
MAP

Punct de plecare nou și provocator în fiecare rundă

Încearcă-ți norocul și începe jocul cu o aranjare diferită a pieselor de fiecare dată, la fiecare rundă. Fiecare jucător/echipă trage un cartonaș și plasează 4 X-uri și O-uri pe tabla de joc, în funcție de descrierea de pe cartonaș. În acest fel, fiecare rundă începe cu o nouă și provocatoare aranjare.

Cartonașele sunt citite în același fel ca pentru modul "Mission".





TRAP

Atrage oponentul în capcană!

Fiecare jucător/echipă trage un cartonaș înainte de a începe runda. Cartonașul este păstrat secret față de adversar. Cartonașul descrie patru capcane posibile, iar scopul tău este să-ți atragi adversarul în cât mai multe capcane.

De fiecare dată când reușești să-ți faci adversarul să-și plaseze piesa în funcție de cartonașul tău, l-ai atras într-o capcană. Reține: culoarea piesei trebuie să corespundă culorii indicate pe cartonașul tău.

Așteaptă până când tura se termină, înainte de a-i spune adversarului numărul de capcane în care a fost atras.

Când 5-în-linie este realizat, bonusul primit este:

1 piesă în capcană: 5 puncte suplimentare.

2 piese în capcană: câștigi setul.

3 piese în capcană: câștigi jocul prin KnockOut.

Cartonașele sunt citite în același fel ca în modurile Map și Mission (pag. 9-10)

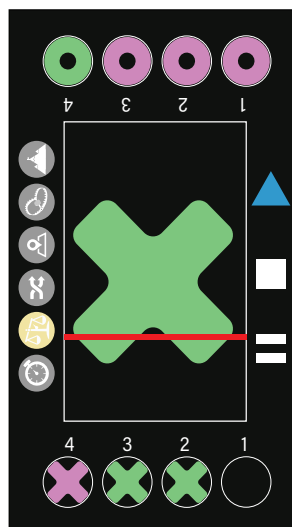
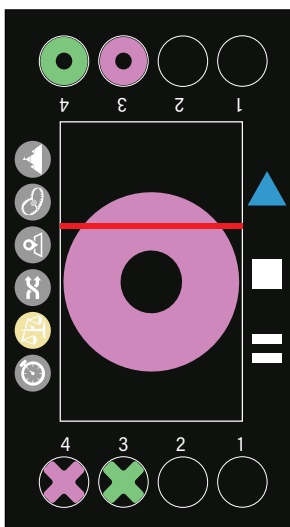


TIMEBALANCE

Acționează rapid și pune-ți adversarul sub presiune!

Acționând rapid atunci când te joci versiunea TimeBalance, îți poți pune adversarul sub presiunea timpului. Setează viteza în aplicația web pentru a alege cât de repede se înclină bara de echilibru. Aplicația web va arăta ce piesă trebuie jucată. Bara de echilibru se va deplasa spre jucătorul care are din ce în ce mai puțin timp pentru a termina mutarea. Jucătorul atinge ecranul după ce termină mutarea și bara se va deplasa în direcția opusă. Pune presiune asupra adversarului, mutând cât mai rapid. Cu cât ești mai rapid, cu atât adversarul va avea mai puțin timp.

Acționează repede! Când bara de echilibru ajunge în partea de jos, pierzi setul!



Proiectat și dezvoltat în
Danemarca.

Danish Brain Games a/s
K. Christensens Vej 6
9200 Aalborg SV
Denmark

www.xobrainer.com

XOBrainer este o marcă înregistrată.
Reg. Design Comunitar.
Avocat brevetare - Larsen & Birkholm A / S



Advarsel! Kvælningfare. Små dele.
Warning! Choking hazard. Small parts.
Achtung! Erstickungsgefahr. Kleinteile.
Waarschuwing! Verstikkingsgevaar. Kleine deeltjes.
Varning! Kvävningrisk. Små delar.
Advarsel! Kvelningsfare. Små deler.
Attention! Risque d'étouffement. Petites pièces.
Attenzione! Pericolo di soffocamento. Piccole parti.
¡Advertencia! Riesgo de asfixia. Piezas pequeñas.
Atenție! Pericol de sufocare. Conține părți mici.