

# tricky ways

fasal®

- D
- ENG
- FRA
- ITA
- ESP
- NED
- CZE
- RUS
- KOR
- JPN
- CHN



EDITION  
cuboro®  
SWISS

Spielidee 2012 © von Johannes Guischard  
 cuboro-System 1986 © by Matthias Etter

Material: fasal made in E.U.  
 Kugeln Glas: made in Japan

## tricky ways<sup>fasal®</sup>

**Der Weg ist das Ziel**  
**Ein Kugelbahn-Strategiespiel**  
**für Gross und Klein.**

Für 2 bis 4 SpielerInnen  
 Ab 6 Jahren  
 Dauer 20 bis 50 Minuten

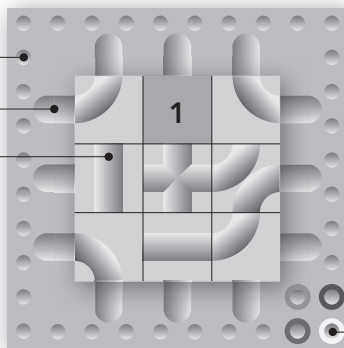
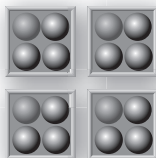
### Spielidee

Durch Umordnen von cuboro-Elementen gestalten SpielerInnen der Reihe nach möglichst lange Wege, um Kugeln von einem Startturm aus in ein leeres Zielfeld zu lenken. Je mehr Bahnelemente benützt werden, desto mehr Punkte werden gesammelt.

### Spielmaterial/Inhalt

- Spielfeld/Spielrahmen
- 9 cuboro-Elemente (8 Würfel + Startturm)
- Grundrasterblatt «Startaufstellung 1 + 2»
- 4 Spielfiguren
- 12 Kugeln (8 blaue, 4 rote)  
 + 3 Reserve
- 4 Kugelbehälter
- Spielanleitung

Punktfeld —●—  
 Zielfeld für Kugeln —●—  
 cuboro-Elemente —●—



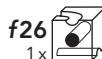
D



Startturm

Spielfiguren

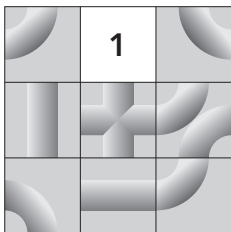
cuboro-Elemente



### Spielversion 1

(ab 6 Jahren und als Einstieg)

Bei dieser Version werden Wege an der Oberfläche der cuboro-Elemente (Rinnen) zusammengestellt.



Startaufstellung 1

### Ausgangslage / Startaufstellung 1

Die 8 cuboro-Würfel gemäss Grundrasterblatt «Startaufstellung 1» im Spielrahmen platzieren – auf die Ausrichtung der Rinnen achten. Der Startturm bleibt draussen! Eine Spielfigur für jede(n) MitspielerIn in das Startfeld setzen. Bei vier SpielerInnen erhält jede(r) 3 Kugeln: 2 blaue und 1 rote (Joker). Spielen weniger mit, Kugeln gleichmässig aufteilen (alle gleiche Anzahl/Farbe).

### Spielablauf:

- Der/die älteste MitspielerIn beginnt.
- Die cuboro-Würfel der Startaufstellung dürfen mit drei Veränderungen umgeordnet werden.
- Ziel ist es, einen möglichst langen Weg vom leeren Feld (für den Startturm reserviert) zu einem Zielfeld zu bauen.

Es sind nur drei Arten von Veränderungen zugelassen:

1. Schieben  
 Ein Würfel darf in das leere Feld geschoben werden (ohne Drehen).

## 2. Drehen

Ein Würfel darf auf seiner Spielfeldposition an Ort gedreht werden.

## 3. Springen

Ein Würfel darf von einer beliebigen Position ins leere Feld springen und auch gedreht werden.

Es kann dreimal dieselbe Veränderungsart oder eine Mischung der Möglichkeiten gewählt werden. Achtung! Jeweils nur einen Würfel bewegen. Zusätzliche Würfel aus dem Spielfeld nehmen oder zwei Würfel gleichzeitig bewegen ist nicht erlaubt. Nun wird der Startturm eingesetzt und eine Kugel auf den Weg geschickt (Stillstehen der Kugel wegen zu wenig Schwung gilt nicht als Fehler).

## Joker

Mit der roten Joker-Kugel darf zusätzlich eine vierte Veränderung gemacht werden. Es ist erlaubt während eines Spielzuges den Joker ohne Ankündigung einzusetzen.

## Punkte

Pro benützter Funktion Startturm + Rinne(n) auf den cuboro-Würfeln, darf auf der Punkte rennbahn um ein Feld vorgerückt werden.

Kürzest möglicher Verlauf ist vom

Startturm direkt in ein Zielfeld – immer möglich (1 Punkt).

Längst möglicher Verlauf ist vom Startturm über 9 Rinnen in ein Zielfeld (10 Punkte).

## Weiterer Spielverlauf

Der Startturm wird vom Spielfeld genommen und der/die nächste SpielerIn ist an der Reihe. Wieder soll mit drei Veränderungen ein möglichst langer Weg zu einem neuen Zielfeld gebaut werden.

Die mit Kugeln besetzten Zielfelder dürfen nicht mehr angesteuert werden.

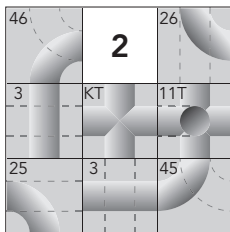
Ist das letzte freie Zielfeld mit einer Kugel belegt, ist die Spielrunde zu Ende. Der/die SpielerIn, die auf der Punkte rennbahn am weitesten vorgerückt ist, hat gewonnen.

Kommen zwei Spielfiguren auf das gleiche Punktfeld, werden sie aufeinander gestellt. Am Spielende kann es punktgleiche Ränge geben.

## Spielversion 2

(ab ca. 12 Jahren)

Bei dieser Version können Wege an der Oberfläche und im Innern der cuboro-Elemente (Rinnen und Tunnels) zusammengestellt werden.



Startaufstellung 2

## Ausgangslage / Startaufstellung 2

Die 8 cuboro-Würfel gemäss Grundrasterblatt «Startaufstellung 2» im Spielrahmen platzieren und auf die Ausrichtung der Rinnen und Tunnels achten. Der Startturm bleibt draussen!

Spielablauf:

Der Ablauf ist wie bei Spielversion 1.

Das Drehen der Würfel, schliesst hier auch das «auf den Kopf stellen» ein.

Das Anheben der Würfel, um die Richtung der Tunnels zu erkennen, ist erlaubt.

## Punkte

Pro benützter Funktion Startturm + Rinne(n) gibt es 1 Punkt.

Pro benützter Tunnelfunktion gibt es 2 Punkte.

Das Ebenenwechselement Nr. 11T zählt als Tunnelfunktion (2 Punkte).

Kürzest möglicher Verlauf ist vom Startturm direkt in ein Zielfeld – immer möglich (1 Punkt).

Längst möglicher Verlauf ist vom Startturm über 7 Rinnen + 7 Tunnels in ein Zielfeld (22 Punkte).

## Anspruchsvolle Spielvariationen für ambitionierte SpielerInnen:

- Strategisches Planen kürzerer Wege, um dem/der Nächstspielenden die Aufgabe zu erschweren
- Bei der 2. und 3. Veränderungsart Minuspunkte vergeben, z.B.:
  1. Schieben = 0 Minuspunkte
  2. Drehen = 1 Minuspunkt
  3. Springen = 2 Minuspunkte
- Zeit limitieren: Pro Spielzug, ab einer Minute, für alle weiteren 20 Sekunden einen Minuspunkt geben
- Anfangsposition: Anfangssituation individuell von einem Mitspieler aufstellen lassen.
- Verlängerte Spielrunden: Es können auch zwei oder mehr Runden aneinander gehängt werden.
- Es kann auch in Teams gegeneinander gespielt werden.

Um die Möglichkeiten des cuboro-Systems optimal auszuschöpfen braucht es Erfahrung und Kreativität. Je mehr damit gespielt wird, desto originellere und verblüffendere Bahnverläufe werden entdeckt. Das macht das Spiel(en) auch für Menschen die gerne knobeln und für Tüftler interessant.

Game concept 2012 © by Johannes Guischart  
 cuboro-System 1986 © by Matthias Etter

Material: fasal made in E.U.  
 Glass marbles: made in Japan

## tricky ways <sup>fasal®</sup>

**The path is the goal**  
**A marble track strategy game**  
**for young and old.**

For 2 to 4 players  
 From age 6  
 Duration 20 to 50 minutes

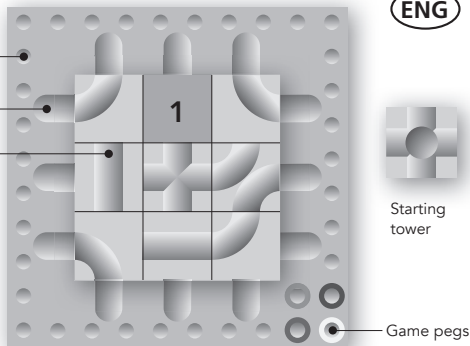
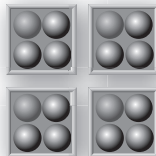
### Game concept

By rearranging cuboro elements, players create paths as long as possible for leading marbles into an empty finish field. The more track elements are used the more points are collected.

### Contents

- Board
- 9 cuboro elements (8 cubes + 1 starting tower)
- basic grids „Starting position 1+2“
- 4 game pegs for points' course
- 12 marbles (8 blue, 4 red) + 3 spare
- 4 marble containers
- game instructions

Point field —●—  
 Finish field for marbles —●—  
 cuboro elements —●—



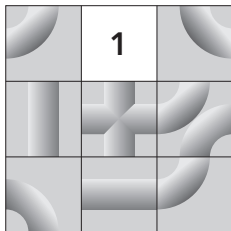
cuboro elements



## Game version 1

(from age 6 and as an introduction!)

As for this version, paths are arranged on the surface of the cubes (channels).



Starting position 1

### Initial position

Place the 8 cuboro cubes on the board according to the basic grid „Starting position 1“ – pay attention to the alignment of the channels.

The starting tower remains outside!  
 For each player, place a game peg in the starting field

As for four players each receives 3 marbles: 2 blue and 1 red (joker). In case of less players split marbles equally (each receives same number/colours)

Game course:

- The oldest player starts.
- The cuboro cubes in the starting positions can be rearranged using a maximum of three types of changing.
- The goal is to create as long a path as possible from the empty field (reserved for the starting tower) to one of the finish fields.

Only three types of changing are allowed:

#### 1. Shifting

A cube may be shifted into the empty field (without rotating).

## 2. Rotation

A cube may be rotated on its current field position.

## 3. Jumping

A cube may jump into the empty field from any position and also be rotated.

The same type of changing can be used three times or then a mixture of the options. Attention! Move only one cube at a time. It is not allowed to remove additional cubes from the game field or move two cubes at the same time. Now the starting tower comes into use and a marble is sent on its way (stopping of the marble because of not enough speed does not count as failure).

## Joker

Each player may at one time make a fourth, additional change (red Joker marble). It is allowed to use the Joker during an arbitrary move without advance notice.

## Points

Each of the used functions starting tower + channel(s) on the cuboro cubes accords to one point, thus means one field forward on the points' course.

The shortest possible path is from the starting tower directly into one of the finish fields (1 point) – always possible. The longest possible path leads from the starting tower through 9 channels into one of the finish fields (= 10 points).

## Further game course

The starting tower is removed and it's the next players turn. Again, as long a path as possible is to be created ending at another finish field.

Finish fields occupied by a marble cannot be used again.

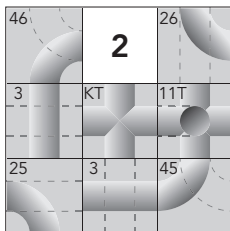
The game ends when all finish fields are occupied with a marble. Winner is the player who has come the furthest on the points' course.

If two game pegs reach the same point field, they are placed on top of each other. Level-on-points ranks are possible at the end of the game.

## Game version 2

(from age 12)

As for this version, paths are arranged on the surface and the inside of the cuboro elements (channels and tunnels).



Starting position 2

## Initial position

Place the 8 cuboro cubes on the board according to the basic grid „Starting position 2“ – pay attention to the alignment of the channels and tunnels. The starting tower remains outside!

## Game course:

The course is the same as in game version 1. Here, rotating the cube also includes “turning it upside down”. It is allowed to lift the cubes in order to know the direction of the tunnels.

## Points

Each function used – starting tower / channel(s) = 1 point.  
Each tunnel function used = 2 points.

The level-changing element 11T counts for a tunnel function (2 points).

The shortest possible path is from the starting tower directly into one of the finish fields (1 point) – always possible. The longest possible path leads from the starting tower through 7 channels + 7 tunnels into one of the finish fields (= 22 points).

## Challenging game variations for ambitious players:

- Strategic planning of shorter paths in order to complicate the task for the next player.
- Assigning minus points for the 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> change e.g.:
  1. Shifting = 0 minus points,
  2. Rotating = 1 minus point,
  3. Jumping = 2 minus points
- Limit time: One minute per move, each additional 20 seconds = 1 minus point.
- Initial position: one of the players could create an individual initial position.
- Prolonged rounds: Two or more rounds can be added together.
- It can be played in teams against each other.

Experience and creativity are required to tap the cuboro-Systems' full potential. The more it is played with the more original and amazing track courses are discovered. Including the tunnel functions poses a challenge even to those loving riddles and tough strategists!

Idee de jeu 2012 © de Johannes Guisnard  
cuporo-System 1986 © by Matthias Etter

Matériau: fasal made in UE  
Billes de verre: made in Japan

## tricky ways <sup>fasal®</sup>

**Le but c'est le chemin**  
**Un jeu de stratégie de circuits de billes pour petits et grands.**

Pour 2 à 4 joueurs  
Dès 6 ans  
Durée de jeu 20 à 50 minutes

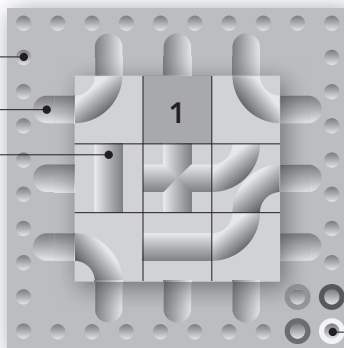
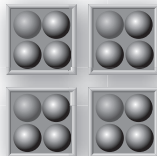
### Idee de jeu

En ordonnant différemment les éléments cuporo, les joueurs construisent chacun leur tour un circuit le plus long possible pour faire rouler les billes de la tour de départ à un casier de réception vide. Plus on utilise d'éléments de circuit, plus on gagne de points.

### Matériel de jeu / contenu

- Plateau
- 9 éléments cuporo (8 cubes + 1 tour de départ)
- modèles «plan de départ 1+2»
- 12 billes (8 bleues, 4 rouges) + 3 réserves
- 4 récipients à billes
- Règle du jeu

case de la piste de score  
casier de réception pour billes  
éléments cuporo



FRA



tour de départ

pions

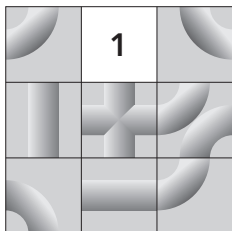
éléments cuporo



### Version 1

(dès 6 ans et comme début pour faire connaissance!)

Dans cette version, on construit des chemins en surface (rigoles).



Plan de départ 1

### Début du jeu

Placer les 8 cubes cuporo au milieu du plateau selon le modèle „plan de départ 1“ en faisant attention à la direction des rigoles. La tour de départ reste dehors! Placer un pion par joueur dans la case de départ. Pour 4 joueurs, chacun reçoit 3 billes: 2 bleues et 1 rouge (joker). S'il y a moins de joueurs, répartir les billes équitablement (chacun le même nombre par couleur)

Déroulement du jeu:

- Le ou la plus âgé(e) commence.
- On peut bouger les cubes cuporo seulement trois fois (au maximum).
- Le but est de construire un chemin le plus long possible entre la case vide (qui est réservée pour la tour de départ) et un casier de réception.

Il y a seulement trois façons autorisées de bouger les cubes:

1. glisser  
Un cube peut glisser dans une case vide (sans tourner).
2. tourner  
Un cube peut tourner sur place dans sa case.

### 3. sauter

Un cube peut sauter dans une case vide (même en tournant).

On peut bouger les cubes trois fois de la même façon ou mélanger les possibilités. Attention! On ne peut bouger qu'un seul cube à la fois. Il n'est pas possible de sortir des cubes du jeu ou de bouger deux cubes en même temps. Maintenant on installe la tour de départ et on fait rouler une bille (un arrêt de la bille par manque d'élan ne compte pas comme faute).

### Joker

Chaque joueur a le droit une fois de bouger une quatrième fois (bille rouge joker). Il est autorisé pendant le jeu d'utiliser le joker sans annonce préalable.

### Points

Chaque fonction utilisée dans la tour de départ et les rigoles des cubes fait avancer le pion du joueur d'une case.

Le chemin le plus court de la tour de départ directement dans un casier de réception (1 point) est toujours possible. Le chemin le plus long part de la tour de départ et passe par 9 rigoles dans un casier de réception (= 10 points).

### Suite du jeu

La tour de départ est enlevée du plateau et c'est au tour du joueur suivant. De nouveau il a le droit de bouger les cubes au maximum trois fois pour construire un chemin le plus long possible vers un nouveau casier de réception.

Les casiers de réception occupés par une bille ne peuvent plus être utilisés.

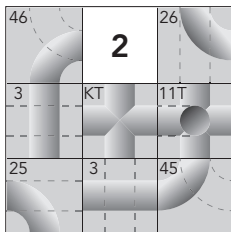
Lorsque tous les casiers de réception sont occupés, la partie est terminée. Le joueur dont le pion est le plus avancé sur la piste de score a gagné.

Si deux pions arrivent sur la même case, on les place l'un sur l'autre. Il peut donc y avoir des ex aequo à la fin de la partie.

## Version 2

(à partir d'environ 12 ans)

Dans cette version on peut construire des circuits en surface et à l'intérieur des éléments cuboro (en utilisant les rigoles et les tunnels).



Plan de départ 2

### Début du jeu

Placer les 8 cubes cuboro au milieu du plateau selon le modèle «plan de départ 2» en faisant attention à la direction des rigoles et des tunnels. La tour de départ reste dehors!

### Déroulement du jeu:

Le jeu se déroule comme dans la version 1. Ici, « tourner » un cube peut aussi signifier « le retourner ». On a le droit de soulever un cube pour voir la direction du tunnel.

### Points

Pour chaque fonction utilisée: tour de départ / rigoles = 1 point.

Pour chaque fonction de tunnel utilisée = 2 points.

L'élément 11T (changement de niveau) compte comme fonction de tunnel (2 points).

Le chemin le plus court de la tour de départ directement dans un casier de réception (1 point) est toujours possible. Le chemin le plus long passe par la tour de départ et par 7 rigoles et 7 tunnels dans un casier de réception (22 points).

### Variantes de jeu plus difficiles pour joueurs ambitieux:

- Préparation stratégique d'un chemin court, pour compliquer la tâche du joueur suivant
- Compter des pénalités (malus) pour «tourner» et «sauter» par ex.: glisser = 0 pénalité, tourner = 1 point en moins, sauter = 2 points en moins
- Limiter le temps: Chaque joueur n'a qu'une minute de réflexion. Pour chaque 20 secondes en plus, on déduit 1 point
- Position de départ: La position de départ est réalisée individuellement par un autre joueur
- Parties successives: On peut jouer plusieurs parties d'affilée
- On peut aussi jouer par équipes

Il faut beaucoup d'expérience et de créativité pour exploiter au maximum les possibilités du système cuboro. Plus on joue, et plus on découvre de circuits originaux et fascinants. C'est ce qui rend ce jeu intéressant pour tous ceux qui aiment chercher, bricoler, manipuler, perfectionner...

Idea del gioco 2012 © di Johannes Guisnard  
 cuboro-System 1986 © by Matthias Etter

Materiale: fasal made in E.U.  
 Biglie di vetro: made in Japan

## tricky ways <sup>fasal®</sup>

**L'importante è il percorso**  
**Un gioco di strategia per grandi**  
**e piccoli.**

Da due a quattro giocatori  
 + 6 anni  
 Durata da 20 a 50 minuti

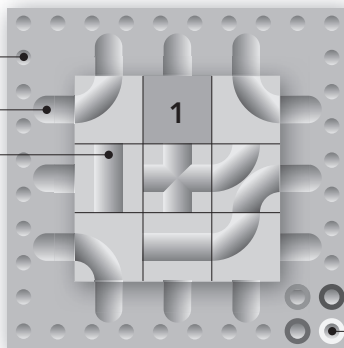
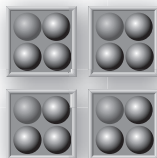
### Idea del gioco

Spostando gli elementi cuboro i giocatori allestiscono uno dopo l'altro il percorso più lungo possibile per indirizzare la biglia dalla torre di partenza verso una casella d'arrivo vuota. Più elementi vengono usati più punti si guadagnano.

### contenuto

- Tavola da gioco/Telaio
- 9 elementi cuboro (8 cubi e una torre di partenza):
- 2 schemi per la disposizione iniziale 1 + 2
- 4 pedine per la pista a punti
- 12 biglie (8blu, 4 rosse) + 3 riserva
- 4 contenitori per biglie
- Istruzioni per il gioco

pista a punti  
 caselle d'arrivo  
 elementi cuboro



torre di partenza

pedine

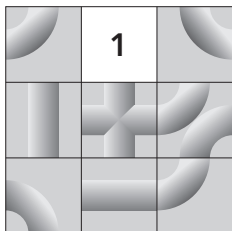
elementi cuboro



## Versione del gioco No. 1

(da 6 anni, come approccio iniziale)

Con questa versione vanno combinati percorsi sulla superficie degli elementi cuboro. (canali)



Disposizione 1

### Disposizione iniziale

Sistemare gli 8 cubi secondo lo schema «disposizione 1» nel telaio – attenzione all'allineamento dei canali. La torre di partenza rimane fuori! Ognuno dei giocatori mette la sua pedina nella casella «start». Con quattro giocatori, ognuno riceve 3 biglie: 2 blu e 1 rossa (jolly). Se ne giocano meno, dividere le biglie equamente (Per ogni giocatore lo stesso numero e colore).

L'andamento del gioco:

- Il giocatore più grande inizia.
- I cubi della disposizione iniziale possono essere spostati con 3 mosse
- Lo scopo è di costruire il percorso più lungo possibile dalla casella vuota (riservata per la torre di partenza) fino alla casella d'arrivo.

Sono permessi soltanto 3 modi di spostamento:

1. Spingere  
 Un cubo può essere spinto nella casella vuota (senza girarlo).
2. Girare  
 Un cubo può essere girato sul posto nella sua casella.



### 3. Saltare

Un cubo può saltare da un qualsiasi posto della tavola da gioco nella casella vuota e nello stesso momento essere anche girato.

Si può scegliere di ripetere 3 volte il solito spostamento o variare fra le 3 possibilità citate sopra. Attenzione! Spostare soltanto un cubo alla volta. Non è permesso di spostare due cubi nello stesso tempo e/o di togliere più di un cubo alla volta dalla tavola da gioco. Ora si pone la torre di partenza nella casella vuota e si manda una biglia sul suo percorso. (Non è un errore se per troppo poco slancio la biglia si ferma.)

### Jolly

Ogni giocatore può fare una volta uno spostamento aggiuntivo (biglia rossa jolly). È permesso usare il jolly senza annunciarlo in anticipo.

### Punti

Il giocatore può avanzare sulla pista a punti per ciascuna funzione usata: torre di partenza + ogni canale degli elementi cuboro.

Il percorso più breve possibile è dalla torre di partenza direttamente a una casella d'arrivo (1 punto).  
Il percorso più lungo possibile è dalla torre di partenza attraverso 9 canali fino a una casella d'arrivo (10 punti).

### Proseguimento del gioco

La torre di partenza va tolta dalla tavola da gioco e tocca al prossimo giocatore. Di nuovo va costruito con 3 mosse un percorso più lungo possibile dalla torre di partenza fino ad un'altra casella d'arrivo.

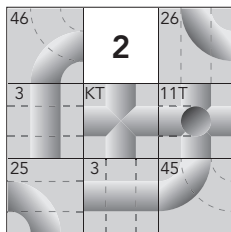
Se una casella d'arrivo è già occupata non si può più dirigere la biglia là.

La partita è terminata quando tutte le caselle d'arrivo sono occupate. Il giocatore più avanzato sulla pista dei punti ha vinto.

Se due pedine arrivano sulla stessa casella a punti vengono messi uno sopra l'altro. Alla fine della partita può capitare che due giocatori occupano lo stesso posto.

## Versione del gioco No. 2 (da circa 12 anni)

Con questa versione vengono combinati percorsi sulla superficie e all'interno degli elementi cuboro. (canali e gallerie)



Disposizione 2

### Disposizione iniziale

Sistemare gli 8 cubi secondo lo schema «disposizione 2» nel telaio – attenzione all'allineamento dei canali e delle gallerie. La torre di partenza rimane fuori!

### Andamento del gioco:

Lo svolgimento della partita è identico alla versione 1. In questa versione si aggiunge alla mossa «girare i cubi» la possibilità di poterli rovesciare. È permesso di sollevare i cubi per riconoscere la direzione delle gallerie.

### Punti

1 punto per ogni funzione usata della torre di partenza e per ogni canale.

2 punti per ogni funzione usata delle gallerie.

l'elemento cambio piani» (11T) conta come funzione galleria (2 punti).

Il percorso più breve possibile è dalla torre di partenza direttamente a una casella d'arrivo (1 punto) ed è sempre possibile. Il percorso più lungo possibile è dalla torre di partenza attraverso 7 canali e 7 gallerie fino al punto d'arrivo (22 punti).

### Variazioni più impegnative per giocatori ambiziosi

- Progettare percorsi più corti per complicare al prossimo il suo compito.
- Dare punti in meno, per esempio: spingere = 0 punti in meno, girare = 1 punto in meno, saltare = 2 punti in meno.
- Limite di tempo: I giocatori hanno un minuto solo, ulteriori 20 secondi costano un punto in meno.
- Prolungare la partita: si può giocare diversi giri.
- Si può formare delle squadre.

Per sfruttare al meglio le possibilità del sistema cuboro c'è bisogno di pratica e di creatività. Più si gioca più vengono scoperti percorsi sorprendenti ed originali. Questo rende il gioco interessante anche alle persone che amano i rompicapi e i giochi di strategia.

Idea del juego 2012 © de Johannes Guischard  
sistema cuboro 1986 © de Matthias Etter

Material: fasa! hecho en la U.E.  
Canicas de cristal: hechas en Japón

## tricky ways <sup>fasa!</sup>

**El camino es el destino**  
**Un juego estratégico de pistas de canicas para grandes y pequeños.**

De 2 a 4 jugadores  
A partir de 6 años  
Duración de 20 a 50 minutos

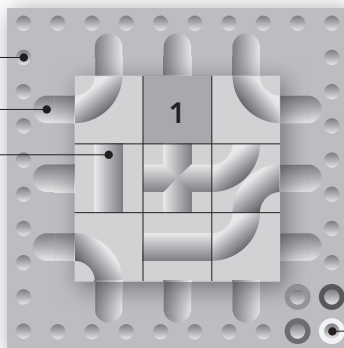
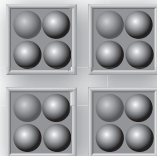
### Idea del juego

Con la reorganización de los elementos cuboro, cada jugador tiene que intentar conseguir la pista más larga para poder guiar la canica de la torre de inicio a un campo final. Cuantos más elementos de cuboro recorre la canica, más puntos puede obtener el jugador.

### Contenido

- Tablero
- 9 elementos cuboro (8 cubos + torre de inicio)
- Hoja cuadriculada Basic «alineación inicial 1 + 2»
- 4 fichas de juego para circuito de puntuación
- 12 canicas (8 azules, 4 rojas) + 3 de reserva
- 4 recipientes para las canicas
- Manual de instrucciones

circuito para puntuación  
campo final para canicas  
elementos cuboro



torre de inicio

fichas

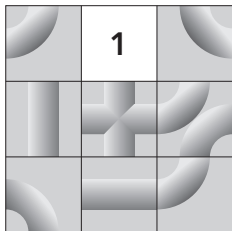
elementos cuboro



### Variante 1

(a partir de 6 años y como juego de iniciación)

En esta versión solo se combinan los elementos para recorrer la superficie de los cubos.



alineación inicial 1

### Posición inicial

Colocar los 8 cubos de cuboro según la figura de «alineación inicial 1» en el tablero – prestar atención a la orientación de los raíles. Colocar una ficha por cada jugador en el campo de inicio. Si juegan 4 jugadores cada uno recibe 3 canicas: 2 azules y 1 roja (comodín). Si juegan menos jugadores hay que repartir las canicas a partes iguales (todas de la misma cantidad/color). La torre de inicio se queda fuera del tablero.

El juego:

- Comienza el jugador de mayor edad
- Los cubos de cuboro de la alineación inicial solo pueden ser cambiados con un máximo de 3 modificaciones.
- La finalidad es la construcción de la pista más larga desde el espacio libre (reservado para la torre de inicio) hasta uno de los campos finales.

Solo estan permitidos 3 tipos de movimientos:

#### 1. Arrastrar

Se puede mover un solo cubo al espacio libre (sin girarlo).

2. Girar  
Se puede girar un solo cubo sobre sí mismo.
3. Saltar  
Se puede saltar y girar a la vez un solo cubo desde su posición al espacio libre.

Se puede escoger entre utilizar tres veces el mismo o bien combinar los diferentes movimientos para las 3 modificaciones permitidas en cada turno. ¡Atención! Sólo se puede mover un solo cubo a la vez. No se pueden retirar otros cubos del tablero o mover varios cubos a la vez. Ahora se coloca la torre de inicio y se pone una canica a recorrer la pista (la detención de la canica por falta de inercia no cuenta como fallo).

### Comodín

Cada jugador puede hacer una cuarta modificación (canica roja de comodín). Se puede utilizar la canica de comodín en cualquier turno sin previo aviso.

### Puntos

Por cada función utilizada desde la torre de inicio + los raíles de los cubos de cuboro, se puede avanzar un campo en el circuito de puntuación.

El recorrido más corto es desde la torre de inicio directamente a un campo final (1 punto) – siempre posible. El recorrido más largo es desde la torre de inicio a través de 9 raíles (10 puntos).

### Continuación del juego

Solo se retira la torre de inicio del tablero, pero se deja la canica en el campo final donde ha caído y el siguiente jugador continua la partida. El actual jugador intenta montar un nuevo recorrido más largo con solo 3 modificaciones con el fin de llegar a un campo final vacío.

Los campos finales que están ocupados no pueden ser utilizados otra vez.

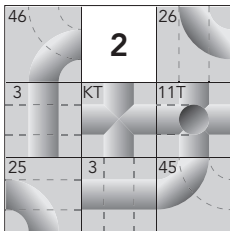
Cuando se llena el último campo final con una canica, se termina el juego y gana el jugador que haya podido avanzar el máximo en el circuito de puntos.

Si dos fichas consiguen llegar al mismo campo en el circuito de puntos, una se monta encima de la otra. Al final del juego puede haber igualdad de puntos.

## Variante 2

(a partir de los 12 años)

En esta versión se pueden combinar los recorridos tanto en la superficie como en el interior de los elementos de cuboro (raíles y túneles).



alineación inicial 2

### Alineación inicial

Colocar los 8 cubos de cuboro según la figura de «alineación inicial 2» en el tablero – prestar atención a la orientación de los raíles y túneles. La torre de inicio se queda fuera del tablero

El juego:

El desarrollo del juego es igual a la variante de juego 1.

El girar de los cubos incluye también el giro al revés (arriba hacia abajo).

Está permitido levantar los cubos para reconocer y observar los túneles y raíles inferiores.

### Puntos

Cada función utilizada – torre de inicio / raíles – cuenta como 1 punto

Cada función de túnel utilizada cuenta como 2 puntos

El elemento de cambio de nivel no. 11T cuenta como función de túnel (2 puntos).

El recorrido más corto es desde la torre de inicio directamente a un campo final (1 punto) – siempre posible. El recorrido más largo es desde la torre de inicio a través de 7 raíles + 7 túneles (22 puntos).

### Variación de juego más sofisticada para jugadores más ambiciosos:

- Planificación estratégica de caminos más cortos para dificultar el juego a los siguientes jugadores.
- Asignar puntos negativos en los segundos y terceros cambios, p.ej.: (1. Arrastrar = 0 puntos menos, 2. Girar = 1 punto menos, 3. Saltar = 2 puntos menos)
- Limitar el tiempo: por turno, tiempo de juego 1 minuto y a partir de este, por cada 20 segundos pasados se resta 1 punto
- Posición inicial: dejar que un jugador coloque la alineación inicial.
- Jugadas prolongadas: también se pueden anexas dos o tres jugadas seguidas.
- También se puede jugar en equipos.

Para poder aprovechar todas las posibilidades del sistema cuboro se precisa experiencia y creatividad. Cuando mas se juega con este juego, más recorridos originales y sorprendentes se van descubriendo. Eso hace que el juego se vuelva más interesante para la gente que adora los rompecabezas.

Spelidee 2012 © van Johannes Guischart  
cuporo-System 1986 © by Matthias Etter

Materiaal: Fasal, made in EU  
Glazen knikers : made in Japan

## tricky ways<sup>fasal®</sup>

**De weg is het doel**  
**Een knikker-strategiespel**  
**voor jong en oud(er).**

Voor 2 tot 4 spelers  
Vanaf 6 jaar  
Speeltijd 20 tot 50 minuten

### Spelidee

Door het herschikken van cuboro-elementen vormen spelers een zo lang mogelijke baan om knikers vanaf de starttoren naar een leeg eindpunt te laten rollen. Hoe meer baanelementen hierbij gebruikt worden, des te meer punten dat oplevert.

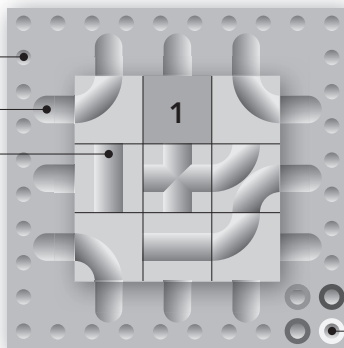
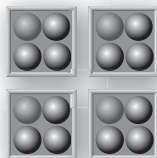
### Spelmateriaal/Inhoud

- Speelbord
- 9 cuboro-elementen (8 kubusblokken + Starttoren)
- Basis raster
- «Startopstelling 1 + 2»
- 4 pionnen
- 12 knikers (8 blauwe, 4 rode) + 3 reserve
- 4 knikkerhouders
- de spelinstructie

Stappositie  
in de spelronde

Eindpunt/Finish  
voor knikers

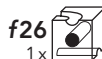
cuboro elementen



Starttoren

Pionnen

cuboro elementen



### Uitgangspositie

Plaats de 8 cuboro-kubusblokken volgens Startopstelling 1 op het speelveld – let op: oriëntatie van de knikkergeulen precies zo overnemen. Elke spe(e)l(st)er krijgt een eigen pion op het startveld. Bij vier spe(e)l(st)ers krijgt elk 3 knikers: 2 blauwe en 1 rode (de Joker). Zijn er minder spe(e)l(st)ers, dan krijgt een ieder een gelijk aantal/ kleur meer. De starttoren blijft nog buiten het speelveld!

### Spelverloop:

- de oudste spe(e)l(st)er begint,
- hij of zij mag in de startopstelling drie veranderingen aanbrengen,
- doel is om de startopstelling zo te veranderen dat een traject met een zo lang mogelijke route van het lege veld (gereserveerd voor de starttoren), naar een finish-veld ontstaat.

Bij het veranderen zijn slechts drie soorten verandering toegestaan:

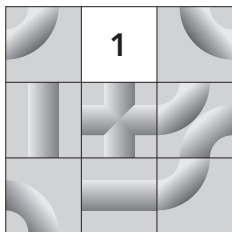
#### 1. Schuiven

Eén kubusblok mag op het lege veld geschoven worden (zonder draaien),

## Spelversie 1

(vanaf 6 jaar en als instap)

Bij deze versie wordt het knikkertraject aan de oppervlakte van de kubusblokken samengesteld.



Startopstelling 1

## 2. Draaien

Eén kubusblok mag op de speelplek gedraaid worden,

## 3. Springen

Eén kubusblok mag van zijn plek naar de lege speelplek springen en daar draaien.

Dezelfde, of een combinatie van mogelijke veranderingen, mag slechts driemaal worden gekozen. Opelet! Telkens maar één kubusblok bewegen. Extra kubusblokken van het speelveld halen, alsook twee kubusblokken gelijktijdig bewegen, is niet toegestaan. Nu wordt de starttoren geplaatst en gaat een knikker onderweg (stopt de knikker door te weinig beweging, dan geldt dit niet als een fout).

## de Joker

Elke spe(e)l(st)er mag eenmaal een extra vierde verandering aanbrengen (de rode Joker-knikker). Het is toegestaan tijdens het spel de rode Joker, zonder aankondiging vooraf, in te zetten.

## Punten

Per gebruikt aantal cuboro-element (starttoren + het aantal kubusblokken) waarover de knikker rolt, net zoveel plaatsen mag de spe(e)l(st)er, met zijn of haar pion, vooruit op het speelveld. Kortste route, is van de starttoren direct naar een eindpunt – de Finish (= 1 punt) – is altijd mogelijk. Langste route is van de starttoren via 9 kubusblokken naar de Finish (= 10 punten).

## Verder spelverloop

De starttoren wordt van het speelveld gehaald en de volgende deelne(e)m(st)er is aan de beurt. Opnieuw moet hij of zij met drie veranderingen een zo lang mogelijke route naar een nieuwe Finish samenstellen. De reeds met knikers bezette eindpunten mogen niet meer

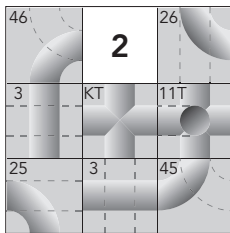
als eindpunt worden gekozen. Zodra het laatste vrije Eindpunt met een knikker is bezet, is het spel beëindigd. De spe(e)l(st)er die op het speelveld het eerst is gekomen, heeft gewonnen.

Eindigen twee spe(e)l(st)ers op een zelfde plek, dan worden hun pionnen op elkaar gestapeld. Op het einde van het spel kunnen dus meerdere spe(e)l(st)ers met een gelijk aantal punten eindigen.

## Spelversie 2

(vanaf ca. 12 jaar)

Bij deze versie kunnen trajecten aan de oppervlakte en midden door de cuboro-elementen (via geulen en tunnels) samengesteld worden



Startopstelling 2

## Uitgangsspositie

Plaats de 8 cuboro-kubusblokken volgens Startopstelling 2 op het speelveld – let op: oriëntatie van de knikkergeulen én -tunnels precies zo overnemen, de starttoren blijft nog buiten het speelveld!

## Spelverloop:

Het verloop van het spel is als bij Spelversie 1. Het draaien van een kubusblok, betekent hier ook dat het kubusblok «op z'n kop geplaatst» mag worden. Het optillen van een kubusblok om de tunnelrichting te herkennen, is toegestaan.

## Punten

Elke gebruikte functie – Knikkerstart / oppervlakte geul levert 1 punt op. Elke gebruikte tunnelfunctie levert 2 punten op.

Het «van niveau-wissel-element»

Nr. 11T telt als tunnelfunctie en levert ook 2 punten op.

Kortste route, is van de starttoren direct naar een eindpunt – de Finish (= 1 punt) – is altijd mogelijk. Langste route is van de starttoren via 7 geulen + door 7 tunnels naar de Finish (= 22 punten).

## Uitdagende spelvarianten voor ambitieuze spe(e)l(st)ers:

- strategisch plannen van kortere routes, om het zo de volgende spe(e)l(st)er moeilijk te maken.
- bij verander-soort 2 en 3. minpunten geven, bijvoorbeeld:
  1. Schuiven = 0 minpunten,
  2. Draaien = 1 minpunt,
  3. Springen = 2 minpunten
- Tijd limiteren: Per beurt, 1 minuut vrije speeltijd, daarna per 20 seconden meer, min 1 punt geven,
- Uitgangsspositie: de startopstelling wordt voor de spe(e)l(st)er, die aan de beurt is, door een teamgenoot samengesteld,
- Uitgebreide spelrondes: Er kunnen ook twee of meer spelrondes aan elkaar worden gekoppeld.
- Er kan door meerdere teams tegen elkaar gespeeld worden.

Om de mogelijkheden van het cuboro-systeem optimaal te gebruiken, is ervaring en creativiteit vereist. Hoe meer er gespeeld wordt, des te meer originele en verbazingwekkende knikkerroutes worden ontdekt. Dit maakt het spel(en), ook voor puzzelaars en ware uitvinders, extra interessant.

Pravidla hry 2012 © Johannes Guischart  
 cuboro-System 1986 © Matthias Etter  
 Materiál: fasal vyroben v E.U.  
 Skleněné kuličky: vyrobené v Japonsku

## tricky ways <sup>fasal®</sup>

**Cesta je cíl**  
**Strategická hra s kuličkovou dráhou**  
**pro malé i velké hráče.**

pro 2 až 4 hráče  
 od 6 let  
 délka hry: 20 až 50 minut

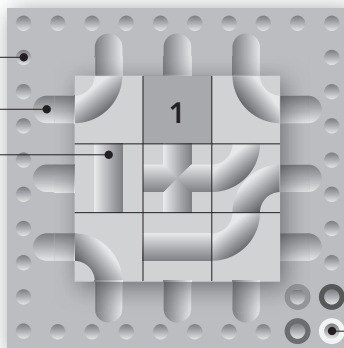
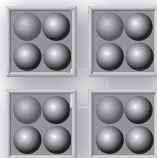
### Pravidla hry

Kombinací cuboro prvků se hráči snaží postavit co nejdělsí dráhu pro kuličky od startovní věže od startovní věže až po prázdné cílové pole. Hráči se střídají. Čím více prvků s dráhami hráč použije, tím více bodů dostává.

### Hra obsahuje

- hrací pole/hrací rám
- 9 prvků cuboro (8 kostek + startovní věž)
- předlohy pro rozestavení (Počáteční rozestavení č. 1 a č. 2)
- 4 figurky na počítání bodů
- 12 kuliček (8 modrých, 4 červené) + 3 rezervní
- 4 misky na kuličky
- návod

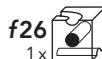
důlek na figurky pro počítání bodů  
 cílové pole pro kuličky  
 cuboro prvky



startovní věž

figurky

cuboro prvky



### Než začnete hrát

Umístíte 8 cuboro kostek do hracího rámu podle předlohy Počáteční rozestavení č. 1 – pozor na správný směr žlábků. Startovní věž zatím donovnit nevkládějte! Do startovního pole v rohu položíte pro každého hráče 1 figurku. Hrají-li čtyři hráči, dostane každý 3 kuličky – 2 modré a 1 červenou (žolík). Pokud hraje méně hráčů, rozdělíte kuličky rovnoměrně (každý stejný počet/ barvu).

Průběh hry:

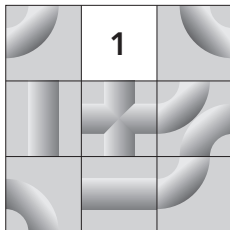
- Začíná nejstarší hráč.
- Kostky cuboro může z počátečního rozestavení změnit pouze třemi tahy.
- Cílem je postavit co nejdělsí dráhu z prázdného políčka (rezervováno pro startovní věž) do cílového políčka.

Povoleny jsou jen tři druhy tahů:

1. Posunutí  
Hráč může posunout jednu kostku do volného políčka (nesmí ji otočit).
2. Otočení  
Hráč může jednu kostku otočit na místě.

### Základní verze hry (od 6 let a pro poznání hry)

V této verzi hráči vytvářejí dráhu na povrchu cuboro prvků (ve žlábkách).



Počáteční rozestavení č. 1

### 3. Přeskočení

Hráč může s jednou kostkou přeskočit z jakékoli pozice do prázdného políčka a přitom ji také otočit.

Je dovoleno použít třikrát stejný druh tahu nebo libovolnou kombinaci druhů tahů. Pozor! Hráč může táhnout v rámci tahu pouze jednu kostku. Nesmí z hracího pole vzít další kostku nebo táhnout zároveň dvěma kostkami. Poté hráč vloží startovní věž a pustí do dráhy kuličku (zastavení kuličky kvůli příliš nízké rychlosti se nepovažuje za chybu).

### Žolík

Každý hráč může jednou za hru použít ještě čtvrtý tah (červená žolíková kulička). Nasazení žolíka se nemusí během hry předem oznamovat.

### Body

Za každou použitou herní kombinaci (startovní věž + žlábek/žlábký) z cuboro kostek se hráč může se svou figurkou posunout o jeden důlek (= bod) dál.

Nejkratší možná dráha je ze startovní věže přímo do cílového pole (1 bod) – vždy možné.

Nejdelší možná dráha je ze startovní věže přes 9 žlábků do cílového pole (10 bodů).

### Další hráč

Z hracího pole odebereme startovní věž a na řadě je další hráč. I ten má za úkol vytvořit třemi tahy co nejdelší dráhu do nového cílového pole.

Cílová pole, která jsou obsazena kuličkami, se už nesmí použít znovu.

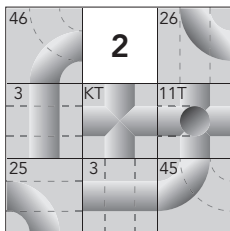
Hra končí, jakmile je kuličkou obsazeno poslední cílové pole. Vyhrává hráč, jehož figurka se v řadě důlků dostala nejdále.

Pokud se na jeden důlek dostanou dvě figurky, postaví se vedle sebe. Na konci hry proto mohou mít někteří hráči stejný počet bodů.

## Rozšířená verze

(od cca 12 let)

V této verzi mohou hráči vytvářet dráhy na povrchu i uvnitř cuboro prvků (žlábků a tunelů).



Počáteční rozestavení č. 2

### Výchozí situace

Umístěte do hracího rámu 8 cuboro kostek podle předlohy Počáteční rozestavení č. 2. – pozor na správné nasměrování žlábků a tunelů. Startovní věž dovnitř nevkládáte!

### Průběh hry:

Průběh hry je stejný jako u základní verze. Otočení znamená, že kostku můžete i „postavit vzhůru nohama“. Je dovoleno kostky nadzvednout a podívat se, kam směřují tunely.

### Body

Za každou herní kombinaci počáteční vhození/žlábek je 1 bod.

Za každou použitou funkci s tunelem jsou 2 body.

Prvek, v němž kulička mění úroveň (11T), se považuje za funkci s tunelem (2 body).

Nejkratší možná dráha je ze startovní věže přímo do cílového pole (1 bod) – vždy možné.

Nejdelší možná dráha je ze startovní věže přes 7 žlábků a 7 tunelů do cílového pole (22 bodů).

### Pokročilé herní variace pro náročné hráče:

- Strategické plánování kratších drah, čímž hráč zkomplikuje situaci tomu, kdo následuje po něm.
- Přidělování minusových bodů za 2. a 3. druh tahu, např.:
  - 1) posunutí = 0 minusových bodů, 2) otočení = 1 minusový bod, 3) přeskočení = 2 minusové body
- Časové omezení: na každý tah povolit jen 1 minutu, za každých 20 sekund navíc je 1 minusový bod.
- Počáteční rozestavení: nechat jednoho z hráčů sestavit vlastní počáteční rozestavení.
- Prodloužení hry: po prvním kole hry lze přidat druhé nebo i více kol.
- Je možné hrát proti sobě v týmech.

K optimálnímu využití všech možností systému cuboro je zapotřebí hodně času a kreativity. Čím déle si s ním budete hrát, tím originálnější a překvapivější dráhy objevíte. Tuto hru si proto užijí i lidé, kteří rádi řeší hádanky a jdou do detailů.

Идея игры 2012 © Johannes Guischart  
 система cuboro 1986 © Matthias Etter  
 материал: fasal произведен в Е.У.  
 стеклянные шарики: произведены в Японии

## tricky ways <sup>fasal®</sup>

**Дорога – это цель.**  
**Стратегическая игра с горками для шариков для взрослых и детей**

Для 2 – 4 игроков  
 От 6 лет  
 Продолжительность от 20 до 50 минут

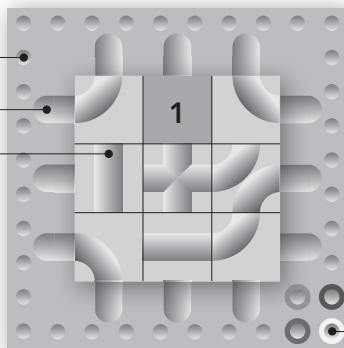
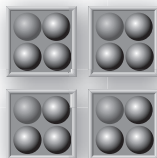
### Идея игры:

Меняя положение элементов cuboro, играющим по очереди необходимо построить дорожки как можно длиннее, по которым шарик пускается от стартовой башни и попадает в свободное финишное поле. Чем больше элементов используется в построении дорожек, тем больше очков набирается.

### В комплект игры входят:

- Игровое поле/игровая рама
- 9 элементов cuboro (8 кубиков + стартовая башня):
- 4 фишки для дорожки для очков
- 12 шариков (8 синих, 4 красных) + 3 запасных
- 4 ёмкости для шариков
- Инструкция игры

Поле для очков —  
 Финишное поле для шариков —  
 Элементы cuboro —



Стартовая башня

фишки

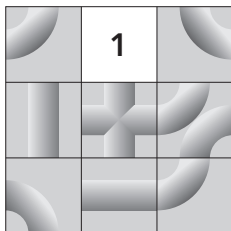
### Элементы cuboro



## Игровой вариант 1

(от 6 лет и для начинающих!)

Для этого варианта дорожки создаются на поверхности кубиков.



Стартовая позиция 1

### Начало игры:

- Расположите 8 кубиков cuboro на игровом поле, как показано на основной схеме «Стартовая позиция 1» – обратите внимание на направление углублений.
- Каждый игрок ставит свою фишку на стартовое поле.
- Если игроков четыре, каждый получает по 3 шарика: 2 синих и 1 красный (джокер). При меньшем количестве игроков, шарик распределяется равномерно (для каждого - равное количество одинакового цвета)
- Стартовая башня остается снаружи!

### Ход игры:

- Игру начинает самый старший игрок
- Положение кубиков cuboro из стартовой позиции разрешается менять три раза.
- Цель – необходимо построить дорожку как можно длиннее от пустого поля (предназначенного для стартовой башни) до финишного.



Допускается только три изменения:

1. Сдвиг  
Один кубик разрешается передвинуть на пустое поле (при этом не переворачивая).
2. Переворачивание  
Один кубик разрешается перевернуть из его игровой позиции на месте.
3. Прыжок  
Один кубик можно взять и переместить (кубик «прыгает») из любой позиции на пустое поле, при этом его можно перевернуть.

Можно выбрать три одинаковых изменения или любую комбинацию из трёх изменений! Внимание! Разрешается менять положение только одного кубика. Нельзя брать дополнительные кубики из игрового поля или менять положение одновременно двух кубиков.

Теперь поставьте стартовую башню и пустите шарик по дорожке (остановка шарика из-за небольшой скорости не считается ошибкой).

### Джокер

Каждый игрок может сделать ещё одно четвёртое изменение (красный шарик джокер). Можно использовать джокер во время игры, не объявляя об этом.

### Очки

За применение функции стартовая башня + углубление(я) на кубиках сибого фишка играющего передвигается на одно поле вперёд.

Самый короткий путь от стартовой башни прямо на финишное поле (1 очко) – всегда возможен. Самый длинный путь – от стартовой башни по 9 углублениям (= 10 очков).

### Дальнейший ход игры

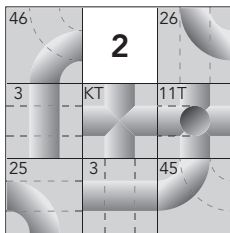
Стартовая башня убирается из игрового поля, следующий игрок на очереди. Вновь необходимо при помощи трёх изменений построить дорожку как можно длиннее к свободному финишному полю. Занятые шариками финишные поля, применять больше нельзя.

В последнее свободное финишное поле попадает шарик – игра (игровой раунд) заканчивается. Побеждает тот, кто по дорожке для очков продвинулся дальше всех.

Если две фишки оказываются на одном и том же поле, их ставят одну на другую. В конце игры возможен набор одинакового количества очков.

## Игровой вариант 2 (от 12 лет)

При этом варианте дорожки создаются на поверхности и внутри элементов сибого (углубления и туннели).



Стартовая позиция 2

### Начало игры:

Расположите 8 кубиков сибого на игровом поле, как показано на основной схеме „Стартовая позиция 2», при этом обращая внимание на направление углублений и туннелей. Стартовая башня остается снаружи!

### Ход игры:

Ход игры такой же, как при варианте 1. Переворачивая кубик, можно поставить его «вниз головой». Разрешается поднимать кубики, чтобы увидеть направление туннелей.

### Очки:

За применение функции стартовая башня+углубление(я) = 1 очко. За применение функции туннеля = 2 очка.

Элемент №. 11 Т, меняющий уровни, относится к функции туннеля (2 очка).

Самый короткий путь от стартовой башни до финишного поля (1 очко) всегда возможен. Самый длинный путь - от стартовой башни по 7 углублениям + 7 туннелям (22 очка).

### Более сложные игровые варианты для амбициозных игроков:

- Стратегическое планирование более коротких путей – усложните задание следующему участнику игры.
- При изменении 2 и 3 вычитайте очки , например:
  1. Сдвиг = 0 очков,
  2. Переворачивание = минус 1 очко,
  3. Прыжок = минус 2 очка.
- Играйте на время: один игровой ход - 1 минута, за каждые следующие 20 секунд вычитайте 1 очко.
- Начальная позиция: пусть один играющий придумает свою начальную позицию.
- Продлите игру: соедините два и больше игровых раундов.
- Играйте командами друг против друга.

Для оптимального применения системы сибого требуются опыт и фантазия. Чем больше Вы играете, тем больше необычных и поразительных дорожек Вы откроете для себя. Поэтому игра интересна для любителей головоломок и для тех, кто любит проявлять мастерство. 17

# cuboro

SWISS

게임 개념 2012 © 요하네스 기사드  
 큐보로 시스템 1986 © 마티아스 에터  
 제조: 유립산 fasal  
 유리구슬: 일본산

## tricky ways

fasal®

**목표는 바로 길 만들기**  
**남녀노소 누구나 즐길 수 있는 구슬트랙 전략 게임**  
 2 ~ 4명  
 6세 이상  
 20 ~ 50분

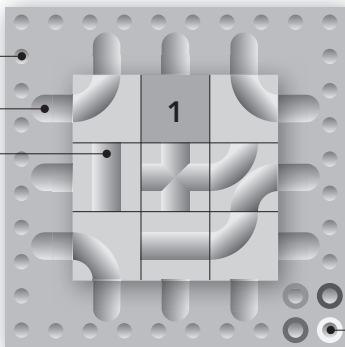
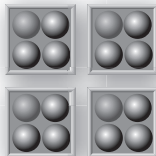
**게임 개념**  
 큐보로 큐브를 재배치 함으로써, 빈 도차지점에 구슬을 넣기 위해 가능한 한 긴 경로를 만듭니다. 많은 큐브를 사용하여 더 긴 길을 만들면, 더 많은 포인트를 얻게 됩니다.

- 내용**
- 게임판
  - 9 큐보로 큐브 (8 큐브 + 1 시작 타워)
  - 2 기본 격자 "출발 지점 1 + 2"
  - 4 점수 표시를 위한 게임 말
  - 12 구슬 (8 파랑, 4 빨강) + 3 여분
  - 4 구슬 보관함
  - 게임 지침서

점수 표시 코스

구슬 도착 지점

큐보로 큐브



시작 타워

게임 말

큐보로 큐브



**초기 위치:**

"출발 지점 1" 기본 격자에 따라 8개의 큐브들을 게임판 위에 놓습니다. - 레일의 정렬을 맞추는데 주의 합니다. 시작 타워는 게임판 밖에 남게 됩니다! 각 플레이어는 출발 위치에 게임 말을 위치 시킵니다. 4명의 플레이어는 각자 3개의 구슬을 가집니다. 파랑 2개, 빨강 1개(조커). 적은 수의 플레이어의 경우도 똑같이 구슬을 나누어 가집니다. (같은 개수와 색으로)

**게임 코스**

- 나이가 제일 많은 사람이 먼저 시작 합니다.
- 최대 3가지 변화의 유형을 활용하여 출발 지점만의 큐브들을 재배치 할 수 있습니다.
- 게임의 목표는 빈 공간(시작 타워를 놓을 곳) 으로부터 도착지점까지 최대한 긴 경로를 만드는 것 입니다.

다음의 3가지 변형만 허 용됩니다.

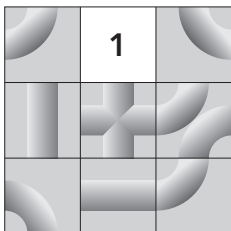
**이동**  
 빈 곳으로 큐브를 이동할 수 있습니다. (회전 없이)

**회전**  
 현재의 위치에서 큐브를 회전할 수 있습니다.

## 게임 버전 1

(6세이상 입문단계!)

이 버전은 큐브들의 레일을 정렬하여 경로를 만듭니다.



출발 지점 1

## 점프

어느 위치에서나 빈 곳으로 큐브를 회전과 함께 점프 할 수 있습니다.

같은 변형은 3번만 허용됩니다. 주의! 한 번에 하나의 큐브만 이동 합니다. 한번에 두개의 큐브를 이동하거나 게임판에서 다른 큐브를 제거 할 수는 없습니다. 이제 시작 타워에 구슬을 넣어 만든 길로 굴러 봅니다. (구슬의 스피드가 충분하지 않아 중간에 멈춰도 실패로 간주하지 않습니다.)

## 조커

각 플레이어는 한번씩은 네 번째에 추가 변형이 가능합니다. (빨강 조커 구슬 이용시). 게임 진행 중에 사전 예고 없이 조커를 사용하여 자유롭게 이동할 수 있습니다.

## 점수

시작 타워와 큐보로 큐브에 사용된 길을 각각 1점씩, 사용된 길을 따라가며 점수를 매깁니다.

최단 경로는 시작타워부터 도착점으로 직접 연결되는 경우입니다. (1점) - 항상 가능.

최장경로는 시작타워로부터 9개의 길을 지나 도착점으로 연결 되는 경우입니다. (= 10점)

## 추가 게임 설명

시작 타워를 제거하고 다음 플레이어의 차례가 됩니다. 다시 가능한 한 길게 다른 도착점으로 길을 만듭니다.

구슬이 들어간 도착점은 다시 사용할 수 없습니다.

모든 도착점에 구슬이 채워지면 게임이 종료됩니다. 점수표시 코스에서 가장 멀리 간 플레이어가 승자입니다.

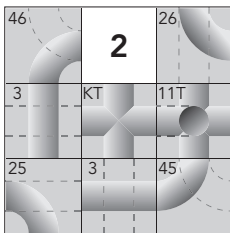
두개의 게임말이 같은 위치에 도착하면 먼저 도착한 말의 위에 올려 놓습니다.

게임이 끝난 경우에 동점으로 공동 승리도 가능합니다.

# 게임 버전 2

## (12세 이상)

이 버전은 큐브들의 안쪽과 표면을 모두 활용하여 경로를 만듭니다. (레일과 터널)



## 출발 지점 2

## 초기 위치

“출발지점2” 기본 격자에 따라 8개의 큐브들을 게임판 위에 놓습니다.  
- 레일과 터널의 정렬을 맞추는데 주의 합니다.

## 게임 설명:

- 게임 방식은 게임버전 1 과 같습니다.
- 이 버전에서는, 큐브를 회전할 때 꾸꾸로 뒤집어주는 것도 가능합니다.
- 터널의 방향을 알기 위해 큐브를 들어올릴 수 있습니다.

## 점수

각 기능의 활용 - 시작 타워 / 레일 = 1점씩, 각 터널 기능의 활용 = 2점씩, 중간 연결을 위한 11T 큐브는 터널기능으로 계산 (2점). 최단 경로는 시작 타워부터 도착점으로 직접 연결되는 경우입니다. (1점) - 항상 가능. 최장경로는 시작타워로부터 7개의 레일과 7개의 터널을 지나 도착점으로 연결 되는 경우입니다. (= 22점)

## 상급 플레이어를 위한 변형 게임에 도전:

- 다음 플레이어의 작업을 복잡하게 하기 위해 의도적으로 짧은 경로를 사용하는 전략
- 두번째, 세번째 변형에 대한 마이너스 포인트 할당 예:
  1. 이동 = 0점 감점
  2. 회전 = 1점 감점
  3. 점프 = 2점 감점
- 시간제한 : 한번 이동에 1분, 20초 초과마다 1점 감점
- 초기 위치 : 플레이어중 한사람이 개인의 초기 위치를 만들 수 있습니다.
- 장기전 : 두 개 이상의 라운드를 함께 추가 할 수 있습니다.
- 팀 대항전이 가능 합니다.

큐보로 시스템을 완전히 활용하기 위해서는 체형과 창의성이 필요합니다. 게임을 더 많이 해볼수록, 더 독창적이고 놀라운 트랙소스를 발견할 수 있을 것이므로, 이 게임은 초보자뿐만 아니라 복잡한 생각을 즐기는 상급레벨의 플레이어들에게도 흥미를 제공합니다.

Game concept 2012 © by Johannes Guischart  
cuboro-system 1986 © by Matthias Etter

素材: Fasal (ヨーロッパ製)  
ビー玉: 日本製

## fasal® tricky ways

子どもと大人のための、  
戦略的コース作りゲーム

人数: 2~4人  
対象年齢: 6才~  
所要時間: 20~50分

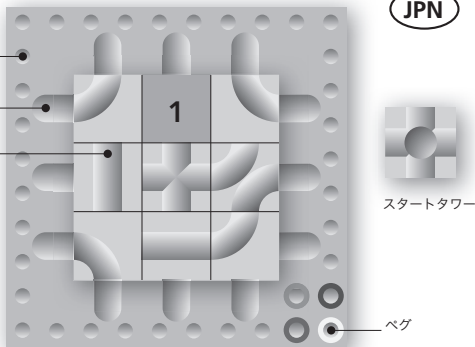
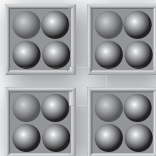
### ゲームコンセプト

キューボロのパーツを並べかえて、できるだけ長いコースをつくり、ビー玉をゴールに導きます。たくさんパーツを通過するほど、高い点数を得ることができます

### 内容

- ・ ボード
- ・ キューボロパーツ×9  
(キューブ8個+スタートタワー1個)
- ・ パーツポジション表×1  
(Starting position 1+2)
- ・ ベグ×4色 各1 (ポイントコース用)
- ・ ビー玉×12 (青×8、赤×4)  
+予備×3
- ・ ビー玉用カップ×4
- ・ 遊び方説明書

ポイントコース \_\_\_\_\_ ●  
ゴール \_\_\_\_\_ ●  
キューボロパーツ \_\_\_\_\_ ●



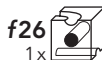
JPN



スタートタワー

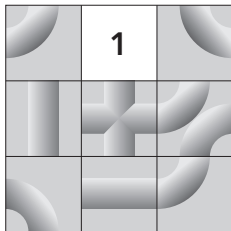
ベグ

キューボロパーツ



### Version 1 (入門編 6才以上)

キューボロパーツの上部のコース(みぞ)を使います



starting position 1

### はじめに

- 8個のキューボロパーツを、パーツポジション表の (Starting position 1) にならって、ボードに並べます  
この時、パーツのみその方向が図の通りになるよう注意しましょう
- スタートタワーは、ボードの外に残しておきます
- 各プレイヤーは好きな色のベグを選び、ボード上にあるポイントコースのスタート地点にさします
- ビー玉を配ります。4人の場合は3個(青2個+赤1個)をそれぞれのプレイヤーが持ちます。赤いビー玉はジョーカーです。3人以下の場合は、各プレイヤーの手持ちのビー玉が平等になるように分けます

### ゲームの進め方

- 年長の人からゲームスタート
- ボードに並べられたキューボロパーツを、後述の3種類のチェンジの方法から選んで、3回動かします
- スタート地点(スタートタワー用に空いているところ)からゴールまで、なるべく長いコースを作るのがこのゲームのねらいです

次にあげる3種類のチェンジのみ可能です:

- 1) 移動  
空いている場所に移動させる  
(パーツの向きは変えない)
- 2) 回転  
その場で回転させる  
(左右に向きを変える、移動はしない)
- 3) ジャンプ  
パーツを上空いている場所にジャンプさせた上、回転もさせる

同じチェンジを3回使ってもかまいませんし、3種類のチェンジを組み合わせることもできます。

注意! パーツは1回に1個しか動かさせません

3回動かしたら、スタートタワーをボードに入れて、タワーからビー玉を1個転がします。(スピード不足のビー玉は手で転がしてもいいです)

### ジョーカー (赤いビー玉)

各プレイヤーは状況に応じて、ゲーム中に1回だけ、パーツを4回動かすことができます。この時にはジョーカーである赤いビー玉を使います

### 得点

- スタートタワー又はキューボロパーツのコース1つを通るにつき1ポイントの得点となります
- いちばん短い道は、ビー玉がスタートタワーから直接ゴールの穴に落ちるパターン (1点) -必ず可能です
- いちばん長いコースは、スタートタワーから9つの道を通ってゴールの穴に行くパターン (10点)
- プレイヤーはボードにあるポイントコース上に、得点に応じて自分のペグを進ませます

- 次のプレイヤーはスタートタワーを抜き取り、前のプレイヤーのコースから引き続き、同様に3回チェンジを行い、新しいゴールを目指してコースを作ります
- ゴールは、ビー玉が入っていない場所を選ばなければなりません

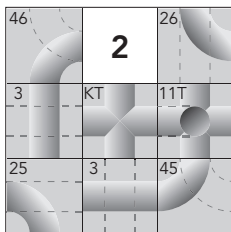
### ゲームの勝敗

- ゴールの穴がすべて埋まってしまったらゲーム終了となります。この時点でポイントコースを一番進んでいるプレイヤーが勝ちとなります
- もし2人のプレイヤーのペグが同じ位置に来た場合は、ペグを重ねます。ゲームの終わりには、同点もあり得るでしょう

## Version 2

(12才以上)

パーツ上部とトンネル (内部のコース) が加わった上級編



starting position 2

### はじめに

- 8個のキューボロパーツを、パーツポジション表の「Starting position 2」にならって、ボードに並べます。点線はトンネル部分です。パーツのみその方向が図の通りになるよう注意しましょう
- スタートタワーのパーツは、ボードの外に残しておきます

### ゲームの進め方

基本の遊び方はVersion1と同じです。ただしチェンジの3種類のルールのうち、2)の回転は、上下の回転も含みます。

トンネルの方向を知るために、途中でキューブを持ち上げて確認してもOK

### 得点

- スタートタワーとパーツ上部のコースを通ると1点
- トンネルを通ると2点
- パーツno. 11Tは、トンネル扱いのため2点
- いちばん短い道は、ビー玉がスタートタワーから直接ゴールの穴に落ちるパターン (1点) -必ず可能です
- いちばん長いコースは、スタートタワーから7つパーツの上部と7つのトンネルを通してゴールに着くパターン (22点)

### 応用編

#### さらにゲームを面白くするには

- 次のプレイヤーを混乱させるために、より短いコースを戦略的に作る
- ・チェンジの3種類のルール2)と3)にマイナス点を設定する例:
  - 1) 回転・・・マイナス1点
  - 2) ジャンプ・・・マイナス2点
- ・時間制限を設ける。パーツ1個の動きに対して1分。20秒増えることにマイナス1点
- ・スタートの8つのパーツの並べ方を、プレイヤーの1人が考えて決める
- ・2回戦や3回戦で1セットにした、総合点で競う
- ・チーム同士で競う  
・・・などなど

奥の深いキューボロの可能性を最大限に引き出すには、経験と創造性がものをいいます。遊びごむにつれ、どんどんユニークで、びっくりするようなコースがみつかってくるでしょう。それこそ遊びの醍醐味であり、頭脳パズル好きや謎解き好きの人たちにはぴったりのゲームです

# cuboro

SWISS

遊戲概念源自2012 ©由 Johannes Guischard  
cuboro 系統源自 1986 ©由 Matthias Etter

原材料: fasal 歐洲製造  
玻璃彈珠: 日本製造

## fasal® tricky ways

### 尋找戰勝目標之路 老少咸宜的彈珠軌道 戰略遊戲

適合2至4人

由6歲起

限時 20至50分鐘

#### 遊戲概念

重新調配安排 cuboro 積木元素, 玩家  
創建一條盡可能最長的路徑, 引導彈珠  
通往一個未被佔用的終點區。運用最多  
軌道積木元素, 可取得更多點數。

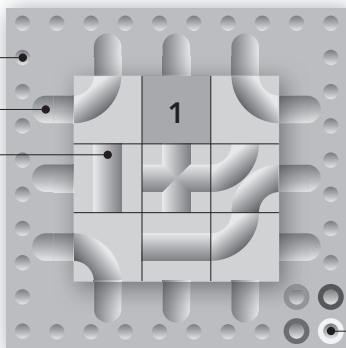
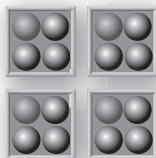
#### 內容

- 棋盤
- 9 塊 cuboro 積木元素  
(8 塊立方體積木 + 1塊起點塔積木)
- 2 款基本格框 “起點 1+2”
- 4 粒遊戲棋子於點數歷程使用
- 12 粒彈珠 (8粒藍, 4 粒紅)
- + 3 粒後備
- 4 個彈珠容器
- 遊戲說明

點數區在點數歷程

終點區彈珠位置

cuboro 積木元素



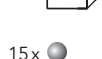
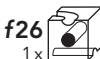
CHN



起點塔

遊戲棋子

cuboro 積木元素



#### 開始位置

- 將8 塊cuboro 積木放在棋盤上, 依  
照基本格框 “起點位置 1” 擺放 - 注  
意路線對齊的方式。
- 起點塔保持在外!
- 每位玩家把遊戲棋子放在起點區。
- 如有四位玩家, 每人有3粒彈珠: 2粒  
藍色和1粒紅色 (百搭)。在較少玩  
家的情況下, 將彈珠平均分配 (每人  
有相同數量/顏色)。

#### 遊戲過程

- 由最年長的玩家開始。
- cuboro 積木由起點位置開始, 可以  
重新排列, 最多可改變三種類型。
- 目標是由空白區 (保留起點塔) 創造  
一條最長的路徑, 直至通往到其中之  
一個終點區。

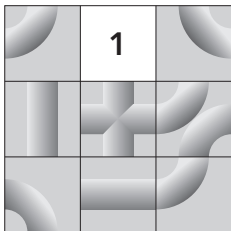
只有三種類型是允許改變的:

1. 轉移  
轉移積木到空白區 (不許旋轉)。
2. 旋轉  
積木在目前的位置上旋轉。
3. 跳區  
積木可在任何位置上跳進空白區及可  
以旋轉。

### 遊戲版本 1

(由6歲開始及作為一個介紹!)

至於這個版本, 路徑排列在積木元素表  
層上。(路線)



起點位置 1

相同類型的改變可以使用三次或混合式地使用。注意！一次只可以移動一塊積木。不允許在棋盤上取走額外的積木，或同一時間移動兩塊積木。現在加入起點塔及投入彈珠運行（若彈珠停止運行是因為速度不足夠，並不算失敗）。

### 百搭

每位玩家可以一次機會進行第四次額外的改變（紅色百搭彈珠）。允許使用百搭作任意的移動，而不需事先通知。

### 計分

每塊cuboro 積木使用的功能起點塔 + 路線計算為一分，即解說為前進一點點數歷程。

最短可行的路徑是從起點塔直接進入其中一個終點區（1分）- 總是有可能的。

最長可行的路徑是從起點塔開始運行 9 條路徑至其中一個終點區（= 10 分）。

### 進一步的遊戲歷程

起點塔被取走，輪到下一位玩家。同樣，要盡可能創建一條最長的路徑，直至到另一個終點區。

已被彈珠佔用的終點區，不能被再次使用。

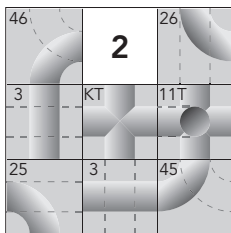
當所有終點區已被彈珠佔用，遊戲便結束。遊戲棋子前進至最遠的點數歷程就是勝利者。

如果兩個遊戲棋子到達相同點數，便放置在對方的頂部。遊戲結束時有可能是屬相同點數行列的。

## 遊戲版本 2

### (由12歲起)

至於這個版本，路徑排列在積木元素表層上及內部的路徑。(路線和隧道)



### 起點位置 2

#### 開始位置

- 將8塊cuboro積木放在棋盤上，依照基本格框“起點位置 2”擺放 - 注意路線和隧道對齊的方式。
- 起點塔保持在外！

#### 遊戲過程

- 與遊戲版本 1 相同。
- 在這裡，旋轉積木還包括“倒轉”的方式。
- 允許提起積木了解隧道的方向。

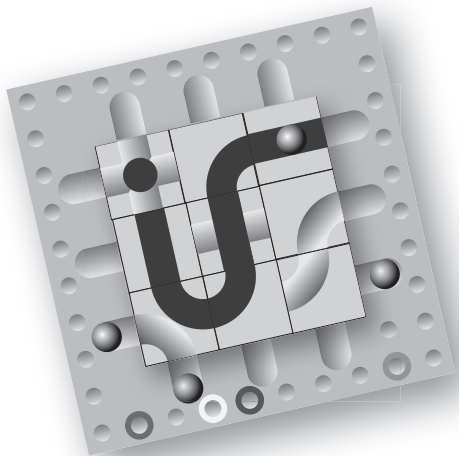
#### 計分：

- 每個使用功能 - 起點塔 / 路線 = 1 分。
- 每個使用隧道功能 = 2 分。
- 轉層元素 11T 計算成隧道功能 (2 分)。
- 最短可行的路徑是從起點塔直接進入其中一個終點區 (1 分) - 總是有可能的。最長可行的路徑是從起點塔開始運行 7 條路徑 + 7 條隧道至其中一個終點區 (= 22 分)。

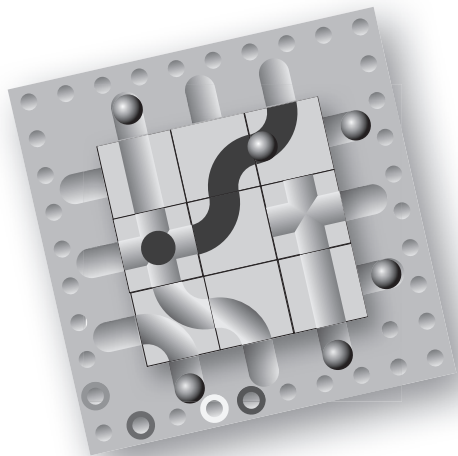
### 為熱衷玩家挑戰的遊戲變化

- 作戰略性地規劃更短的路徑，令下一位玩家提升更複雜的任務。
- 為第2和第3次變化作減分制，例如：
  - 轉移 = 減去 0 分，
  - 旋轉 = 減去 1 分，
  - 跳區 = 減去 2 分。
- 限制時間：每一次限時一分鐘，每次額外增加 20 秒 = 減去 1 分。
- 開始位置：每位玩家可以自設創建一個屬於自己的開始位置。
- 長時間回合：可以添加兩個或兩個以上的回合。
- 以團隊作賽，對抗敵方。

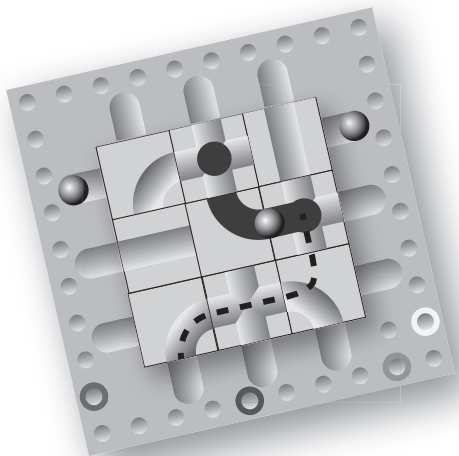
經驗和創造力是開發 cuboro-系統全部潛力之必需。玩得更多，會發現更多原創及驚喜的軌道路線，令這個遊戲更有趣味。



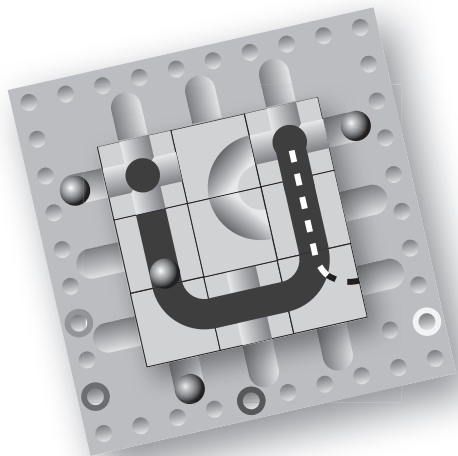
7 Pt.



4 Pt.



10 Pt.



12 Pt.