

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

trickyways® cards



EDITION

cuboro[®]
SWISS

Las cartas aportan sorprendentes variaciones en la forma de jugar, haciendo que otros jugadores puedan intervenir en tu juego!

¿Quién construirá los caminos más largos con los elementos del juego cuboro «tricky ways»? ¡Pero cuidado! ¡Las cartas marcan las reglas y los contrincantes te pueden aguar la fiesta!

Quien obtenga la mayor cantidad de puntos gana: ¡se requiere habilidad y suerte!

De 6 a 99 años. Para 2 a 4 jugadores con 2 versiones de juego y 3 niveles. 20 a 40 minutos.

Material del juego **Se requiere un juego «tricky ways» para poder jugar.**



Cartas con pautas generales – aplicar a todos los jugadores.



9 cartas de campos de posición

Especifican los campos de posición en la cuadrícula básica, que deben cumplirse para la torre de lanzamiento y el camino.



8 cartas de dirección de inicio

Especifican en qué dirección debe colocarse la torre de inicio en **uno** de los campos de posición predefinidos.



Cartas con pautas individuales – aplicar sólo a un jugador.



12 cartas de campo destino

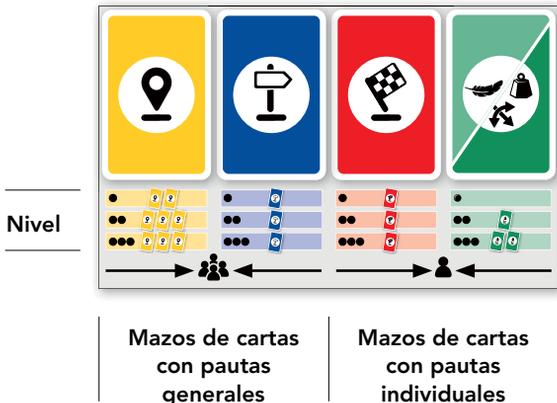
Especifican el campo de destino a llegar.



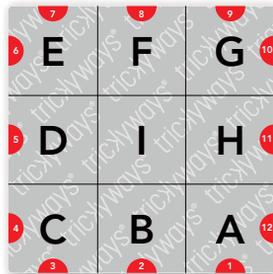
Especifican el campo de destino a llegar

Especifican qué funciones se deben cumplir en los campos de posición.

1 soporte de cartas



1 cuadrícula base



Se coloca en el cuadro del juego «tricky ways»



8 comodines (2 por jugador)

Se puede usar para ignorar un valor predeterminado o para duplicar la puntuación en un elemento cuboro.



4 prohibiciones de conducir (1 por jugador)

Una vez por juego, cada jugador tiene la oportunidad de ocupar un campo de un contrincante con una prohibición de conducir.



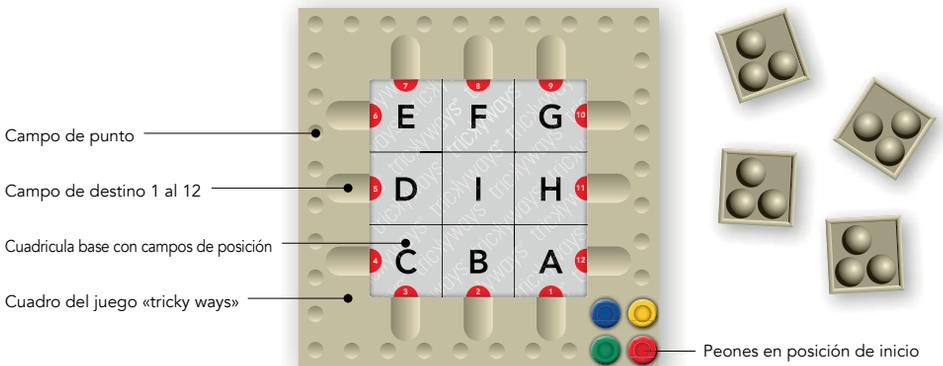
3 marcadores de campo

Con flecha de dirección de inicio. Para marcar los campos de posición dados en la cuadrícula base.

Situación inicial

- Se prepara el cuadro del juego de «tricky ways».
- Todos los elementos de cuboro se posicionan **fuera** del cuadro.
- La cuadrícula básica con los campos de posición A–I se coloca en el cuadro del juego (tener en cuenta la orientación).
- Las cartas de pautas se colocan boca abajo en el soporte de cartas y se preparan los marcadores de campo.
- Cada jugador elige un peón y lo coloca en la posición inicial en el cuadro.
- Las 12 canicas se distribuyen a partes iguales entre los jugadores (los colores no importan).
- Cada jugador recibe 2 comodines y una prohibición de conducir.

Todos los elementos del juego «tricky ways»



f25
1x



f26
1x



f35
1x



f36
1x



f45
1x



f46
1x



fKT
1x



f11T
1x



fST
1x



Canicas
15x

Reglas de juego

Las rondas se juegan por turnos hasta que todos los campos de destino se llenan de canicas. Los jugadores intentan, teniendo en cuenta las especificaciones, construir el camino más largo posible hacia el campo de destino individual.



Reglas para el uso de la prohibición de conducir

- **Una vez** por partida, cada jugador tiene la oportunidad de ocupar un campo a otro jugador con una **prohibición** de conducir.
- Este debe ser colocado antes de que se construya el camino.
- **No se puede** colocar:
 - o **delante** del campo destino,
 - o **directamente** en un campo de posición marcada,
 - o en un campo **delante** de una flecha direccional de inicio.
- No se pueden colocar más de **una** prohibición de conducir por turno.



Reglas para usar el comodín

- **Dos veces** por juego, cada jugador, en su turno, puede usar **un** comodín.
- Solo se puede usar **un** comodín por turno:
 - o **para levantar** una prohibición de conducir,
 - o **para no tener que cumplir** con un campo de posición prescrito y/o una función prescrita,
 - o duplicar la puntuación en uno de los elementos usados.

Si no se puede construir un camino de acuerdo con las especificaciones hacia el campo destino, la canica se coloca en el campo destino = 0 puntos.

Antes del turno del siguiente jugador, los comodines y las prohibiciones de conducir usados se apartan.

Desarrollo del juego fácil

Desarrollo del juego fácil  – Caminos en la superficie

Nivel 

Un jugador revela dos **cartas de posición**  y una **carta de dirección**  de inicio,

que son válidas para una ronda y todos los jugadores.

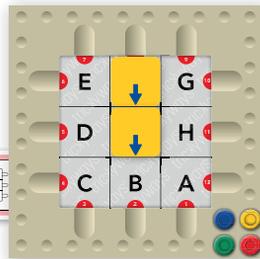
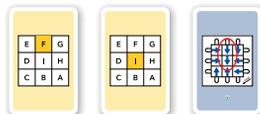
Para el nivel   y   se añade otra **carta de posición** .



Con los **marcadores de campo**, se marcan las posiciones en la cuadrícula base en el cuadro, los cuales están prescritos para la construcción del camino. Alinea las flechas de dirección de inicio de acuerdo con la **carta de dirección** de inicio. Estos indican en qué dirección se debe iniciar el camino en uno de estos campos y dónde no se puede colocar una prohibición de conducir (consulte la página 37).

Para la dirección del resto de camino estas flechas no tienen ningún significado.

Ahora, cada jugador roba una **carta de destino objetivo** (objetivo individual) y la pone boca arriba delante suyo. Si es tu turno, esta tarjeta debe colocarse como una guía debajo del campo objetivo.

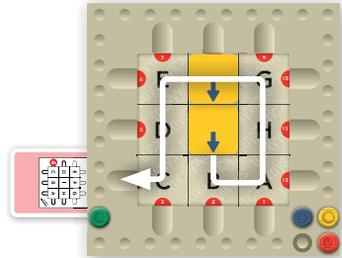


Para el nivel   y   cada jugador roba una o dos **carta(s) de función de recorrido** de la versión fácil del mazo de cartas.



- El jugador más mayor comienza.
- En su turno el jugador pregunta si alguien quiere colocar una **prohibición de conducir**.
- Si un contrincante quiere hacerlo, pone la **prohibición de conducir** en el campo que quiere bloquear. (Reglas de la página 37).

- Ahora el primer jugador puede colocar la **torre de inicio** en uno de los **campos de posición** predeterminados (**cumplir con la dirección de inicio**) y si quiere usar un **comodín** para eliminar una norma.
- Los **cubos** se utilizan para construir un camino lo más largo posible desde la torre de inicio atravesando el segundo **campo de posición** hasta el **campo de destino**.
La flecha azul no tiene ningún significado para la construcción del resto del camino.



En los niveles ●●● y ●●●● se deben cumplir con los tres **campos de posición** para la ruta y **las funciones de ruta especificadas** deben usarse en un campo marcado.

 Curva,
  curva doble y/o
  línea recta/curva = libremente seleccionable.

- Sólo los **elementos** que se utilizan para resolver la tarea se colocan en el cuadro.
 - Ahora la canica se envía por el camino hasta llegar al **campo objetivo**.
 - Si el jugador lo desea, puede colocar un **comodín** (si aun no se ha utilizado en este turno) en un elemento usado para duplicar su puntuación.
 - **Puntos:** por cada función utilizada en los elementos de cuboro, torre de inicio + canal (es) puede **avanzar una casilla** en la pista de campos de puntos.
 - Antes de que continúe el siguiente jugador, se vuelven a colocar todos los cubos al lado del cuadro.
 - Después de cada ronda, todas las **tarjetas usadas**, comodines y prohibiciones de conducir se devuelven a la caja.
- | Si se han usado todas las **cartas de posición** y/o las **cartas de función de recorrido**, se
 - barajan y se colocan boca abajo en el soporte de cartas.
 - Aquel jugador que haya avanzado más lejos en la pista de campos por puntos después de la última ronda ganará.

Desarrollo del juego difícil

Desarrollo del juego difícil  – raíles en la superficie y en los túneles

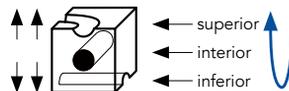
Nivel 

El desarrollo del juego es idéntico a la versión 

Para el nivel   y   se usan en vez de las **cartas de función de recorrido** las **cartas de función de recorrido**.



En estas cartas de función de recorrido los elementos se muestran con todas las funciones y el nombre del cubo.



Los **culos** especificados no necesariamente tienen que usarse dos veces. Se debe utilizar al menos una **función**, en la **superficie** o en el **túnel**. Los **culos** pueden rotarse de cualquier modo, por lo que se puede usar el lado que sea más adecuado para cumplir con  las especificaciones de la manera más óptima posible.

- Las flechas verdes en las imágenes de las cartas de función de recorrido no tienen ningún significado aquí y están destinados a ejercicios didácticos.
- El **cambiador de nivel f11T** se considera un elemento de doble función.
- La función de túnel de la **torre de inicio fST** no tiene que usarse necesariamente.
- Los raíles dobles del elemento **fKT** pueden o no usarse.
- **Puntos:**
 - o **Torre de inicio fST** y **canal** usado en la superficie = **1 punto**.
 - o **Cambiador de nivel f11T** (canal a túnel) y túnel utilizado por cubo = **2 puntos**.
 - o Cuando se coloca un **comodín** en un **cubo**, sus puntos cuentan dos veces para los canales y el túnel utilizados.

Observaciones

1. Se recomienda adquirir experiencia con la versión de juego  y el nivel .
2. Si está jugando con ediciones anteriores (2014/16) del juego «tricky ways», deberá omitir  las tarjetas de función de pista f35 + f36  (estos cubos no se incluyen en estas ediciones).
3. Este juego de cartas promueve el pensamiento tridimensional y técnico.

Variantes de juego adicionales

Cuantos menos normas se apliquen, más fácil será el juego.

- Especifica sólo el **campo objetivo**  y el **campo de inicio**  , la dirección de inicio se puede seleccionar libremente. 
- Omitir la **prohibición de conducir** y/o el **comodín**.
- **Ruta más corta: con la menor cantidad de elementos de cubo** posibles para su destino. Cuantos menos puntos mejor. Ya es posible a partir de unos 5 años.
- **Sólo para la versión de juego difícil**  – complicar las normas = **cartas de función** de la recorrido: tanto los **túneles** como los **railes** deben tenerse en cuenta con los cubos definidos y formar parte del recorrido de la pista.
- Para jugadores experimentados y en torneos, el tiempo de construcción por turno se puede limitar a 2 minutos.

The cards are to create surprising game variations and other players can intervene in your game!

Who creates the longest paths by using the cuboro elements from the “tricky ways” game? Be careful! Cards set you a lot of rules and other players can put a spoke in your wheel!

Whoever earns the most points wins – skills as well as luck are required!

From age 6 to 99. For 2 to 4 players with 2 game versions and 3 levels. 20 to 40 minutes.

Contents a “tricky ways” game is required for use.



General Rules Cards – they apply to all players.



9 Grid Position Cards
specify grid positions on the Basic Grid that must be taken into account for the Starting Tower and path construction.



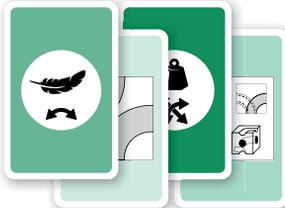
8 Starting Direction Cards
specify the direction in which the Starting Tower must be placed on **one** of the predefined grid positions.



Individual Rules Cards – they apply to each player individually.

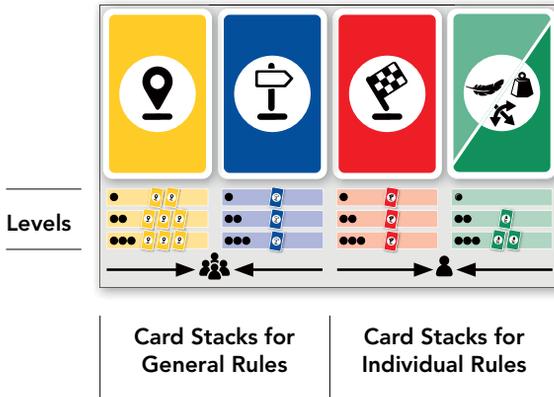


12 Destination Cards
specify the Destination to be navigated to.

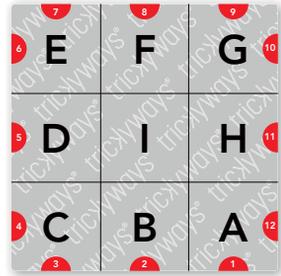


2 x 8 Track Function Cards
specify functions that must be applied to predefined grid positions.

1 Card Base



1 Basic Grid



to be placed in the tricky ways frame.



8 Jokers (2 per player)
can be used to disregard rules or to double the score on one of the used cuboro elements.



4 Driving Bans (1 per player)
once in a game, each player has the opportunity to ban a fellow player from moving to a certain grid position.

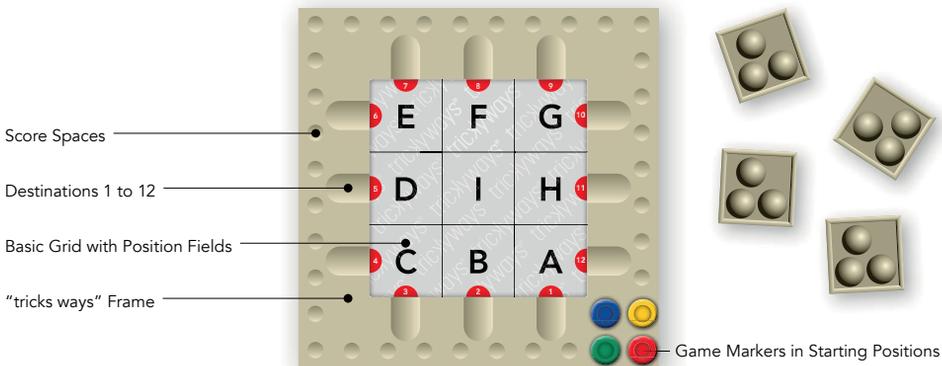


3 Position Marks
with starting direction indicator. To mark predefined grid positions.

Game Set Up and Playing Rules

- The framework of the “tricky ways” game is set up.
- All cuboro elements are positioned **outside** the frame.
- The Basic Grid with Position Fields A–I is placed in the game frame (pay attention to the alignment).
- Cards are placed face down on the designated places on the Card Base and the Position Marks are ready.
- Each player chooses a Game Marker and places it in a Starting Position in the frame.
- 12 marbles are distributed evenly among the players (colours do not matter).
- Each player receives 2 Jokers and 1 Driving Ban.

All “tricky ways” elements



f25
1x



f26
1x



f35
1x



f36
1x



f45
1x



f46
1x



fKT
1x



f11T
1x



fST
1x



marbles
15x

Playing Rules

The game is played one round at a time until all Destinations are occupied by a marble. Players try to build as long a path as possible to individual Destinations, taking into account the applying Rules.



Rules for the Use of Driving Bans

- **Once** in a game each player has the opportunity to **ban** a fellow player from moving to a certain grid position.
 - They must be placed before the path is built.
 - **Cannot** be placed:
 - **in front of** the predefined Destination,
 - **directly** on a marked Grid Position,
 - on a position **in front of** a Starting Direction Indicator.
 - Only **one** Driving Ban can be used per move.
-



Rules for the Use of Jokers

- **Twice** in a game, any player whose turn it is can use **a** Joker.
 - Only **one** Joker may be used per turn:
 - to **lift** a Driving Ban,
 - to **disregard** a predefined position Field and/or a predefined function,
 - to double the score of used function(s) on a specific element.
-

If no path to the Destination can be built according to the specifications, the marble is placed in the Destination = 0 points.

Before the next player's turn, used Jokers and Driving Bans are set aside.

Game Play “beginner”

Beginner version  – Paths on the Surface

Level 

One player lays open two **Position Cards**  and one **Starting Direction Card**, 

they apply to all players for one round

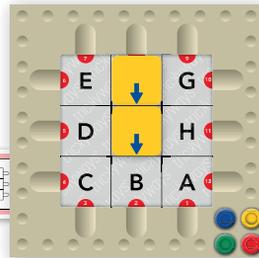
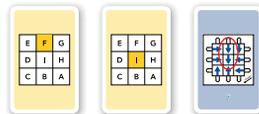
For Levels   and    another **Position Card**  is added.



The **Position Marks** are used to mark positions on the Basic Grid, which are specified for the path construction. Align the **Starting Direction Indicators** according to the Starting Direction Cards. These indicate in which direction on one of the positions one must start and where no Driving Ban can be set (see page 13).

These indicators have no relevance for the further course of the path.

Each player now takes a Destination Card (individual specifications) and places this in front of them – covered up. Whoever's turn it is, attaches this card to the Destination as an aid for orientation.



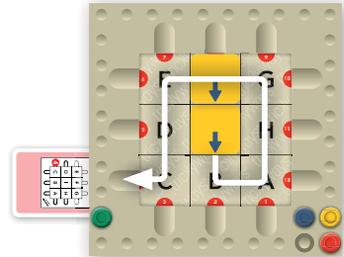
For level   and    each player takes one respectively two additional **Track Function Cards** from the Beginner Level.



- The oldest player starts.
- Whoever's turn it is asks whether someone wants to place a **Driving Ban**.
- If a player wants to do so, the **Driving Ban** is placed on the position to be blocked. (Rules on page 13).

- Now the first player places the **Starting Tower** on one of the **predefined positions** (observe the starting direction) and if he wants to, uses a **Joker** to disregard a rule.
- The **cuboro elements** are now used to build the longest possible path on the surface from the Starting Tower via the second **Position Field** to the **Destination**.

The blue arrows have no relevance for the further course of the path.



For Levels ●● and ●●● three **Grid Position** fields are required for the path and the specified **Track Function(s)** must be used on a Marked Position.

 curve,
  double curve, and/or
  straight/curve = to be chosen freely.

- Only **elements** that are used to solve the task are placed in the frame.
- Now the marble is sent on its way and stops in the targeted **Destination**.
- If a player wants to, he can bet a **Joker** on a used element to double its score, if he hasn't already used one in this turn before.
- **Scoring:** for each function used on the cuboro cubes, Starting tower + Channel(s), the player can move forward one space on the Scoring Track.
- Before the next players turn, **all elements** are placed outside the frame.
- After each round, **all used Cards, Jokers and Driving Bans** are set aside.
- If **Position Cards** and/or **Track Function Cards** are used up, they are shuffled again and placed face down on the Card Base.
- Whoever is leading on the Scoring Track after the last round is the winner.

Game Play “advanced”

Advanced version  – Paths on the surface **and** in tunnels

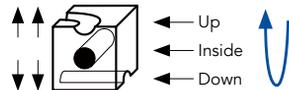
Level 

The game play is identical to Beginner version 

For Levels   and   instead of the  **Track Function Cards**, the  **Track Function Cards** are used.



These cards show the cuboro elements with all Inside Functions and cube names.



Predefined **cuboro elements** do not necessarily have to be used twice. At least one **function**, on the **surface** or in a **tunnel** must be used. The **cuboro elements** may be rotated at will, i.e. the most suitable side is used to fulfil the specifications as optimally as possible.

- The green arrows on the illustrations of the Track Function Cards have no relevance here and are meant for didactic exercises.
- The **Level-changing Element f11T** counts as a two-functions element.
- The tunnel function of the **Starting Tower fST** does not necessarily have to be used.
- The double channels of element **fKT** can, but do not have to be used both.
- **Scoring:**
 - **Starting Tower fST** and used **Channel** on the surface = **1 point**.
 - **Level-changing Element f11T** (channel to tunnel) and used tunnel per element = **2 points**.
 - If a **Joker** is placed on an **element**, its points for used channel **and** tunnel function(s) score double.

Hints

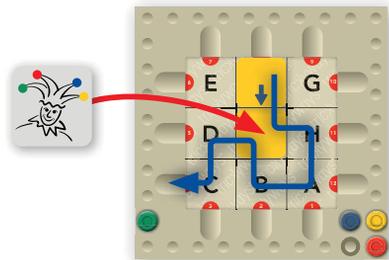
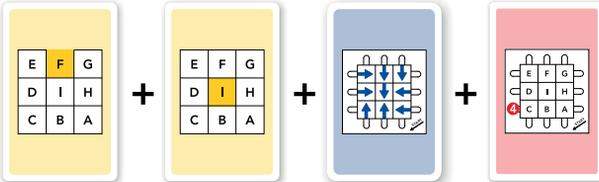
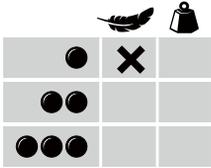
1. It is recommended to first gain experience with the Beginner  Version and at Level  and  .
2. When playing with former **“tricky ways” editions** (2014/16), as for Version  the Track Function Cards *f35 + f36* must be omitted (those editions do not include these elements). 
3. This card game is suitable for the promotion of three-dimensional and technical thinking.

Additional Game Variations

The fewer the specifications, the easier the game.

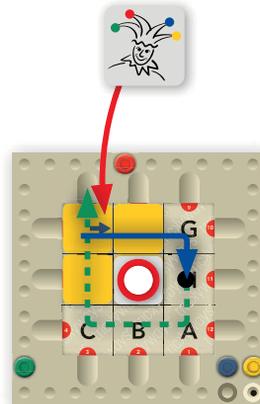
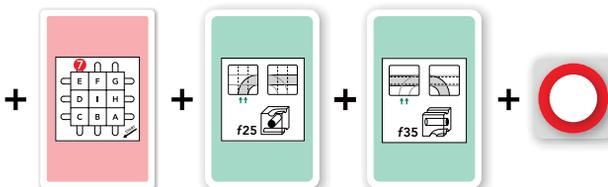
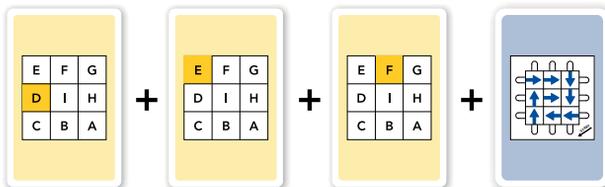
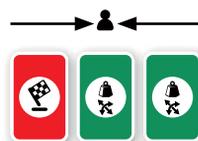
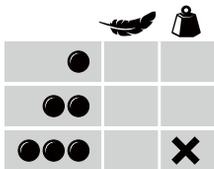
- Predefine only **Destination**  and **Starting Position**  the **Starting Direction** may be chosen freely.
- Omit **Driving Bans** and/or **Jokers**.
- **Shortest path – with as few elements as possible** to a Destination. The fewer points the better. Can be played from approx. age 5.
- **Only for Advanced Level**  – complicate specifications = **Track Function Cards**:
As for the predefined elements, both the tunnel and the channel functions must be part of the path course.
- For advanced players and tournaments, the construction time per turn can be limited to 2 minutes.

1 Beispiel · Samples · Exemple · Esempio · Ejemplo voorbeeld · Příklad · Пример · Przykład · 예 · 例 · 例子



$$8 + 2 = 10$$

2 Beispiel · Samples · Exemple · Esempio · Ejemplo voorbeeld · Příklad · Пример · Przykład · 예 · 例 · 例子



$$3 + 12 + 3 = 18$$

Erweiterungsset zum Spiel «tricky ways»
Expansion set to the game «tricky ways»
Set d'extension du jeu «tricky ways»
Estensione del gioco «tricky ways»
Expansión configurada para el juego «tricky ways»
Uitbreidingsset voor het spel «tricky ways»
Rozšíření ke hře «tricky ways»
Специальный модуль-расширение к игре «tricky ways»
Rozszerzenie do gry «tricky ways»
게임 확장세트 <트릭키웨이즈>
トリッキーウェイの補充セット
游戏“tricky ways”（诡诈之路）的扩展套件

www.edition-cuboro.ch



EDITION



tricky ways® cards
Art. 196
made in EU

© by Matthias Etter &
Johannes Guischart 2018

© cuboro AG CH-6086 Hasliberg Reuti **Auflage 1/2019**

