

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



cuboro tricky ways

D

ENG

FRA

ITA

ESP

NED

CZE

RUS

KOR

JPN

CHN



SWISS MADE

cuboro[®]
SWISS

cuboro®

SWISS

Idée de jeu 2012 © de Johannes Guisnard
cuboro-System 1986 © by Matthias Etter

Matériaux: hêtre / érable - Swiss made

Billes en verre: made in Japan

Pions: made in Italy

cuboro tricky ways

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

Idée de jeu

En ordonnant différemment les éléments cuboro, 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.

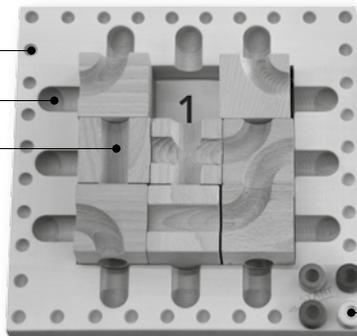
Matériel de jeu / contenu

- Plateau
- 9 éléments cuboro (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 cuboro



FRA



tour de départ

pions

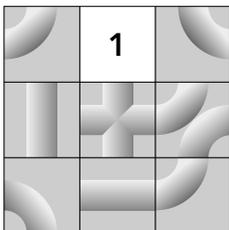
éléments cuboro



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 cuboro 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 cuboro 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.

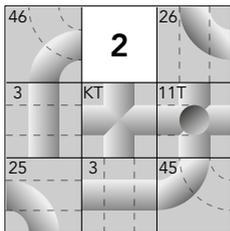
Lorsque tous les casiers de réception sont occupés, la partie est terminée. Le joueur dont le pion est le plus avancé sur la piste de score a gagné.

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...

