

CUBE

Autor: Sascha Schauf



SPIELMATERIAL:

- 1 Spielbrett
- 4 Kartenhalter
- 4 Zwillingwürfel (je 1 pro Farbe)
- 1 Marker
- 32 Holzwürfel (je 8 pro Farbe) im Baumwollbeutel
- 48 Aufgabenkarten



Gerhards
Spiel und Design

Cube – alles eine Frage der Perspektive!





SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird zwischen die Spieler gelegt. Es ist leicht drehbar, so dass der aktive Spieler die jeweilige Spielsituation von allen Seiten gut im Blick behalten kann. Jeder der Mitspieler stellt einen Kartenhalter vor sich und sucht sich einen beliebigen Zwillingwürfel aus, den er ebenfalls vor sich legt. Nicht benötigte Zwillingwürfel werden aus dem Spiel genommen (bei 2 oder 3 Spielern).

Die einzelnen Holzwürfel werden - bis auf einen jeder Farbe - in den Baumwollbeutel gelegt. Die vier verbleibenden Würfel werden als Startaufstellung in beliebiger Anordnung auf die Eckfelder des Spielbretts gesetzt; sie dürfen in der ersten Spielrunde nicht bewegt werden.

Die Aufgabenkarten werden gemischt, jeder Spieler zieht 3 Karten und stellt diese für die Mitspieler verdeckt in seinen Kartenhalter.

Die restlichen Aufgabenkarten bleiben als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielbrett liegen.

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen, die Farbkombinationen ihrer Aufgabenkarten auf dem Spielbrett nachzubauen. Wer es schafft, als Erster die nötige Anzahl an Aufgabenkarten zu erfüllen, gewinnt das Spiel.

Das sind bei:

2 Spielern – 7 Aufgabenkarten

3 Spielern – 6 Aufgabenkarten

4 Spielern – 5 Aufgabenkarten

SO WIRD GESPIELT

Der jüngste Spieler fängt an. Es wird abwechselnd bzw. bei mehreren Spielern reihum gespielt.

Der aktive Spieler darf entweder:

- 1) Einen Holzwürfel verdeckt aus dem Beutel ziehen und an eine beliebige Stelle auf das Spielfeld setzen.

Hierbei gilt:

Es dürfen höchstens 4 Holzwürfel übereinander liegen.

Oder:

- 2) Einen Holzwürfel, der bereits auf dem Spielbrett ist, an eine beliebige Stelle versetzen.

Hierbei gilt:

Der zuletzt bewegte Holzwürfel ist für den nächsten Zug tabu, er kann mit einem Marker gekennzeichnet werden.

Holzwürfel dürfen nicht versetzt werden, wenn sie überbaut sind oder sich innerhalb einer geschlossenen Ebene (*siehe Abb. 1*) befinden.

Oder:

3) Seinen eigenen Zwillingwürfel (horizontal oder vertikal) einsetzen (siehe Abb. 2). Das ist allerdings erst erlaubt, nachdem der Spieler die erste Aufgabenkarte erfüllt hat.

Hierbei gilt:

Zwillingwürfel dürfen nach dem Einsetzen grundsätzlich nicht mehr versetzt werden, zählen aber ansonsten wie jeder andere Farbwürfel.

Mit den Zwillingwürfeln kann man eigene Positionen fixieren oder auch gegnerische Anordnungen behindern.

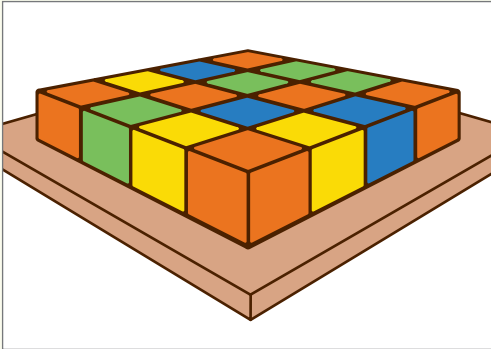


Abb. 1: Als geschlossene Ebene gilt, wenn in der Horizontalen alle Spielfelder besetzt sind. In der Vertikalen gibt es keine geschlossenen Ebenen.

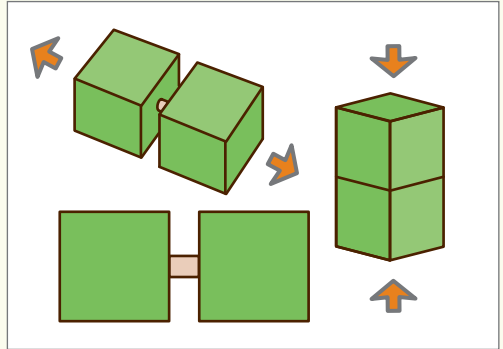


Abb. 2: Zwillingwürfel sind über die Dübelverbindung verschiebbar, so dass sie horizontal mit Abstand und vertikal ohne Abstand eingesetzt werden können.

ERFÜLLEN DER AUFGABENKARTEN:

Um eine Aufgabenkarte zu erfüllen, wird die Kombination von der Karte auf dem Spielbrett nachgebaut. Dabei **muss** das Spielbrett **entweder von oben** oder **von einer der vier Seiten aus** betrachtet werden (siehe Abb. 3, 4 und 5). Eine erfüllte Aufgabenkarte wird dem Mitspieler/den Mitspielern gezeigt und anschließend offen abgelegt.

Die Aufgabenkarten im Kartenhalter dürfen jederzeit in alle Richtungen gedreht und in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden.

Jeder Spieler versucht in seiner Runde, einen Holzwürfel auf dem Spielbrett so zu platzieren, dass eigene Aufgabenkarten erfüllt werden. Es ist aber auch möglich, dass ein Spieler, ohne es zu beabsichtigen, eine oder mehrere Aufgabenkarte(n) für einen Mitspieler erledigt. Bemerkt dies der Mitspieler, darf die entsprechende Karte direkt nach dem Zug des aktiven Spielers ebenfalls vorgezeigt und abgelegt werden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Nach dem Ablegen wird vom verdeckten Stapel eine Karte nachgezogen, so dass sich während des Spiels immer 3 Aufgabenkarten im Kartenhalter jedes Spielers befinden. Ist die Farbkombination auf der neuen oder einer weiteren Aufgabenkarte im Kartenhalter ebenfalls bereits auf dem Spielbrett erfüllt, darf der Spieler auch diese Karte vorzeigen, ablegen und erneut ziehen.



Durch die unterschiedlichen Blickrichtungen können sich mehrere Möglichkeiten für das Erfüllen einer Aufgabenkarte ergeben.

Grundsätzlich gilt: Es ist immer freie Sicht erforderlich!

Dabei ist es egal, in welcher Reihe oder in welcher Ebene sich die Anordnung auf dem Spielbrett befindet. Auch räumlich versetzte Anordnungen sind möglich. Verdeckte Würfel zählen nicht.

Siehe auch Beispiele in Abb. 5 auf den Seiten 14 und 15.

Ansicht 1: Von oben

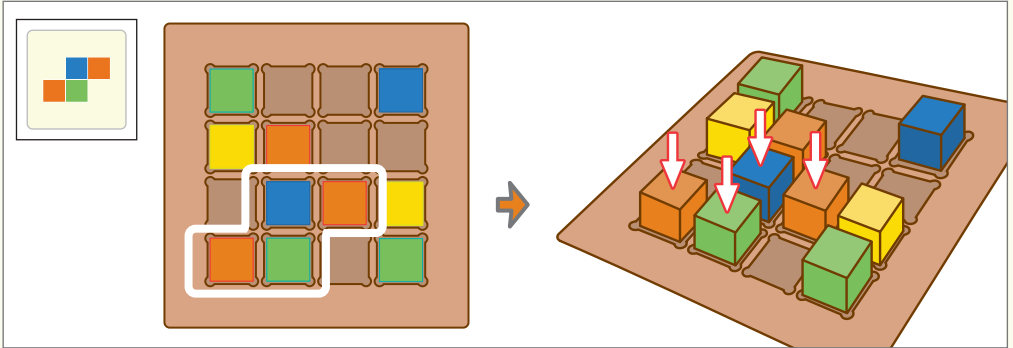


Abb. 3A: Erfüllen der Aufgabenkarte innerhalb der gleichen Ebene

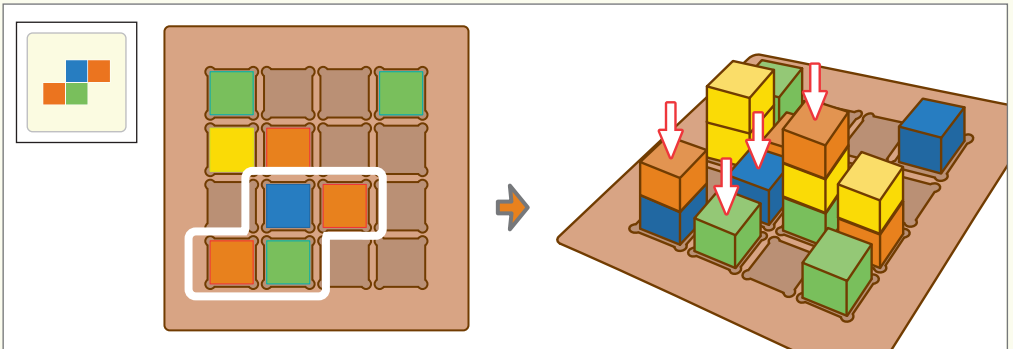


Abb. 3B: Erfüllen der Aufgabenkarte räumlich versetzt

Ansicht 2: Von der Seite - der Spieler dreht das Brett so, wie er es braucht.

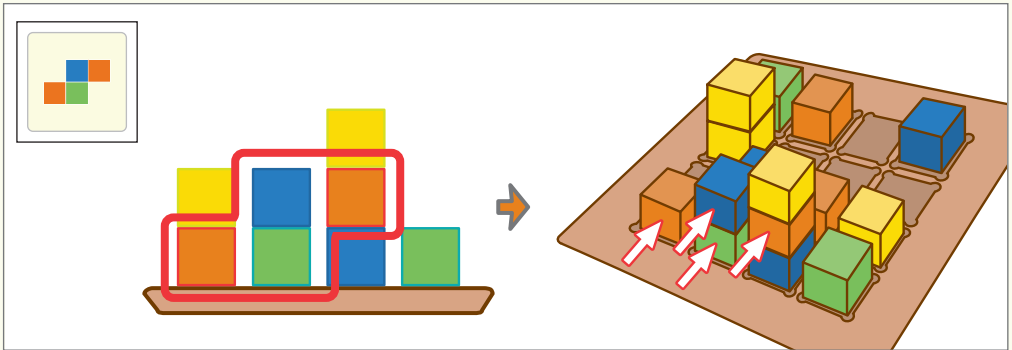


Abb. 4A: Erfüllen der Aufgabenkarte innerhalb der gleichen Reihe

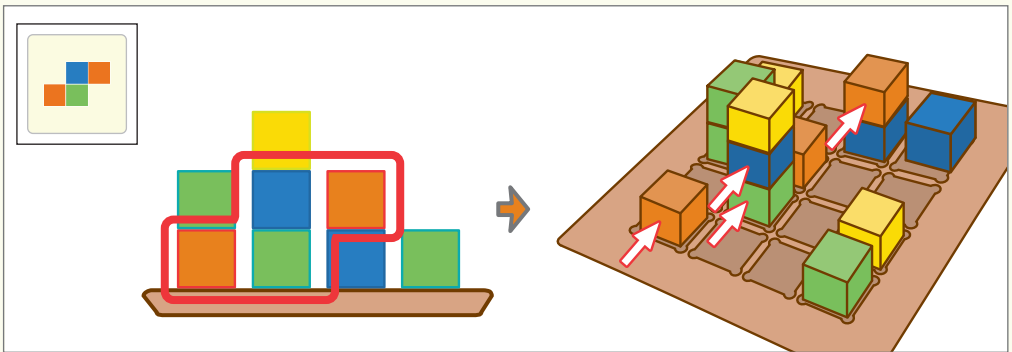


Abb. 4B: Erfüllen der Aufgabenkarte räumlich versetzt

SPIELENDE

Der Spieler, der als Erster seine Anzahl an Aufgabenkarten erfüllt hat, gewinnt das Spiel. Die aktuelle Spielrunde wird aber noch zu Ende gespielt.

Bei Gleichstand bekommt der Spieler einen Pluspunkt, der seinen Zwillingswürfel eingesetzt hat. Gibt es noch immer keinen Gewinner, wird von jedem betreffenden Spieler noch eine Karte nachgezogen und es gewinnt der Spieler, der diese Aufgabe als Erster erfüllt hat.

Sind vor Spielende bereits alle Holzwürfel eingesetzt, gewinnt der Spieler, der die meisten Aufgabenkarten erfüllt hat.

SPIELVARIANTE

Das Spiel kann schwieriger gestaltet werden, wenn zusätzlich zu den geschlossenen Ebenen auch aus geschlossenen Reihen (4 Würfel in einer Reihe) keine Holzwürfel entnommen werden dürfen.

CUBE FÜR EINZELSPIELER

Cube als Knobelspiel: Der Spieler baut Cube-Anordnungen, bei denen mehrere, vorher festgelegte Aufgabenkarten gleichzeitig erfüllt sind. Je mehr Karten erfüllt werden sollen, desto schwieriger wird es.



SET-UP OF THE GAME

Place the gameboard between the players. It can easily be rotated so that the active player is able to look at the playing situation from all sides. All players set up a card holder in front of them and choose a twin cube of their choice that they put in front of them as well. In the 2- or 3-player game, unneeded twin cubes are removed from the game.

The individual wooden cubes are put into the cotton bag – except for one per color. These four remaining cubes are positioned on the corner spaces of the gameboard in any order; they form the starting set-up and may not be moved in the first game round.

Shuffle the task cards. Each player draws 3 cards and sticks them into their card holder without showing the other players.

Put the remaining task cards as a face-down draw pile next to the gameboard.

OBJECT OF THE GAME

Players try to recreate the color combinations of their task cards on the gameboard. The first player to fulfill the required number of task cards wins the game.

This number is:

with 2 players – 7 task cards

with 3 players – 6 task cards

with 4 players – 5 task cards

THIS IS HOW YOU PLAY

The youngest player begins. Players alternate turns or, with more than 2 players, play in turn.

As the active player, you may:

- 1) blindly draw one wooden cube out of the bag and place it on any space in the playing area.

The restriction is:

There may be no more than 4 wooden cubes on top of one another.

or:

- 2) move a wooden cube already on the gameboard to any different space.

The restriction is:

The last-moved wooden cube is taboo for the next turn; it can be labeled with a marker.

A wooden cube that has been overbuilt or is within a closed level (*see illus. 1*) may not be moved.

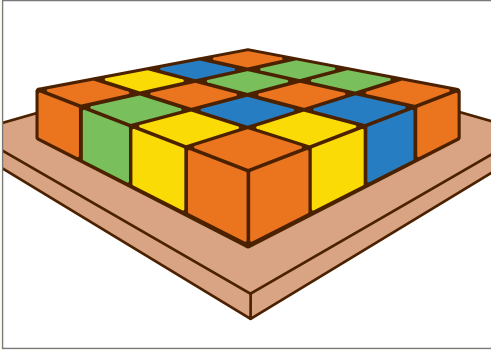
or:

3) place your own twin cube (horizontally or vertically) (see *illus. 2*). However, this is allowed only after you have fulfilled the first task card.

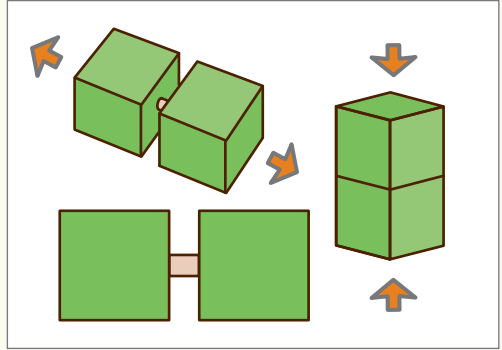
The restriction is:

After they have been placed, twin cubes may not be moved anymore; but other than that, they count the same as any other color cube.

The twin cubes allow players to secure their own positions or to obstruct an opponent's possible arrangements.



Illus. 1: A closed level applies if all spaces on one horizontal level are occupied. There are no closed levels in the vertical.



Illus. 2: Thanks to their dowel connection, twin cubes are adjustable so that they can be placed horizontally with a distance or vertically without a distance.

FULLFILLING THE TASK CARDS

In order to fulfill a task card, you recreate on the gameboard the combination depicted on the card. To do so, you **must** view the gameboard **either from above** or **from one of its four sides** (see *illustrations 3, 4, and 5*). Once you have fulfilled a task card, you show it to the other player(s) and then discard it face up.

You may rotate the task cards in your card holder in any direction anytime and fulfill them in any order. On your turn, you try to place a wooden cube on the gameboard in such a way that you fulfill your own task cards. However, it may happen that you also inadvertently fulfill one or more task cards of another player. If that player realizes this, he may show and discard the respective card directly after your turn. After that, the next player has his turn.

After discarding a card, a new card is drawn from the face-down pile, so that all players always have 3 task cards in their card holder during the game. If the color combination on the new or on another task card in your card holder has already been fulfilled on the gameboard as well, you may show and discard this card, too, and draw again.



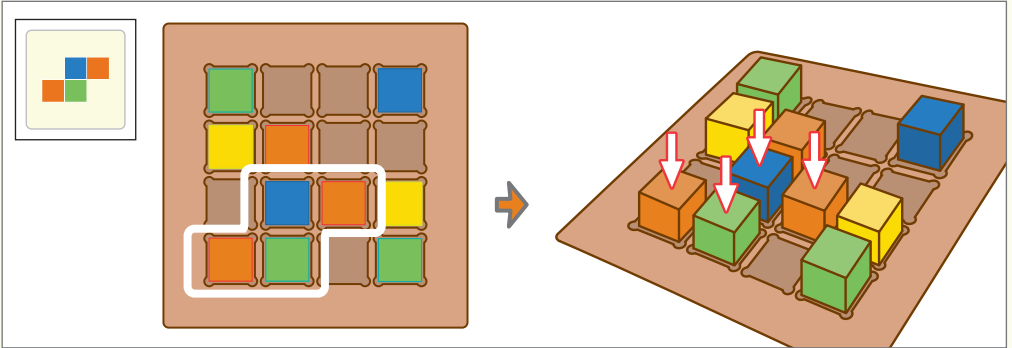
The different perspectives allow for multiple possibilities for fulfilling a task card.

The general rule is that an unobstructed view is always required!

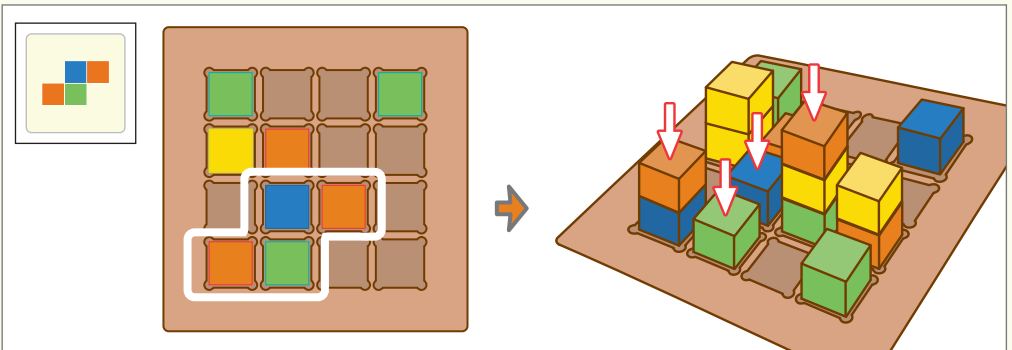
In this context, the row or the level of your arrangement on the gameboard doesn't matter. Arrangements on different levels or in different rows are also possible. Cubes hidden from view don't count.

See also the examples in *illus. 5* on p. 14 and p. 15.

Perspective 1: from above

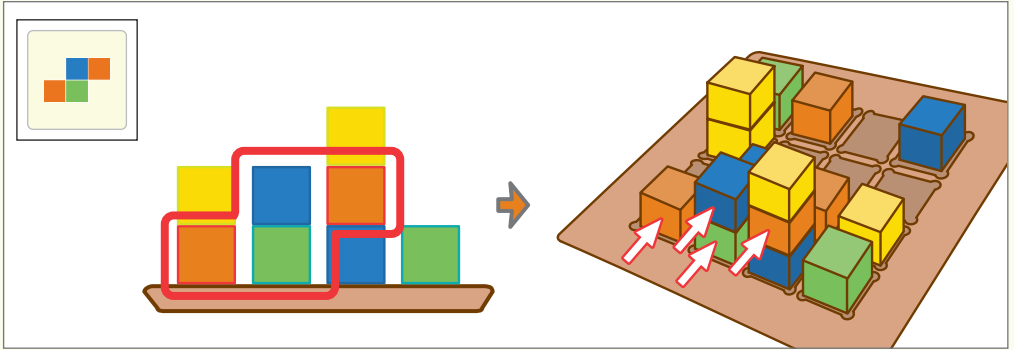


Illus. 3A: Fulfilling a task card within the same level

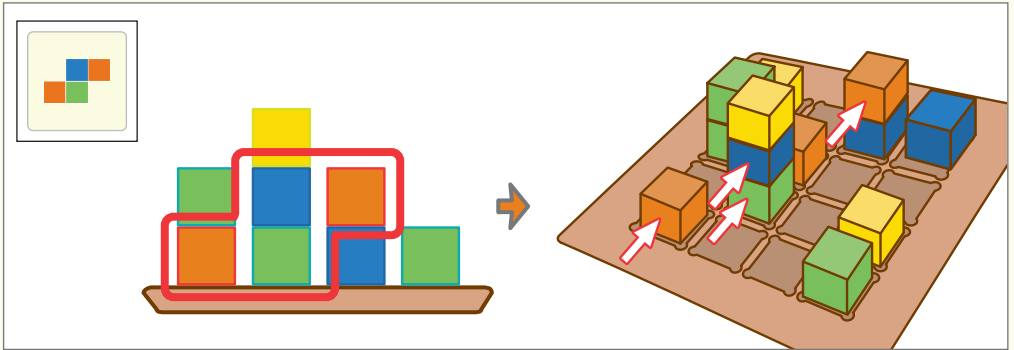


Illus. 3B: Fulfilling a task card on different levels

Perspective 2: from a side (the active player rotates the board the way he needs it)



Illus. 4A: Fulfilling a task card within the same row



Illus. 4B: Fulfilling a task card in different rows

END OF THE GAME

The first player to fulfill the required number of task cards wins the game. The current game round is still completed, though.

In case of a tie, the player who has placed his twin cube gets one extra point. If there is still a tie, each of the players involved draws one more card and tries to be the first to fulfill this card and win the game.

If all wooden cubes have been placed before the game ends, the player who has fulfilled the most task cards wins.

GAME VARIANT

For a higher degree of difficulty, the game can be played by adding the following rule: Besides not taking any wooden cubes out of closed levels, you may now not take any cubes out of closed rows (4 cubes in a row) either.

CUBE FOR A SOLO PLAYER

Cube as a brain teaser: You build arrangements of cubes that fulfill several predefined task cards at the same time. The more cards that need to be fulfilled, the more difficult it gets.



PRÉPARATIFS

Poser le plateau entre les joueurs. On peut le tourner facilement, ce qui permet toujours au joueur actif de bien visualiser les différentes perspectives. Chacun des joueurs place un porte-cartes devant lui et choisit un cube jumeau, qu'il dépose également devant lui. Les cubes jumeaux non utilisés (si 2 ou 3 joueurs) sont mis de côté.

Les différents cubes, à l'exception de 4, à savoir 1 par couleur, sont mis dans le sac en coton. Les 4 cubes restants sont disposés aux 4 coins du plateau de jeu, peu importe leur disposition. Ils ne peuvent pas être déplacés durant le premier tour.

On mélange les cartes de mission, chaque joueur en pioche 3 qu'il dispose face à lui sur son porte-cartes.

Les autres cartes, faces cachées, constituent la pioche.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent reproduire les combinaisons de couleurs de leurs cartes de mission sur le plateau de jeu. Celui qui y arrive en premier lieu gagne la partie. Le nombre de missions à remplir est fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs – 7 cartes de mission

3 joueurs – 6 cartes de mission

4 joueurs – 5 cartes de mission

COMMENT JOUER ?

C'est le plus jeune qui commence. On joue ensuite à tour de rôle.

Le joueur dont c'est le tour peut soit :

1) Piocher un cube à l'aveugle dans le sac de coton et le placer où il veut sur le plateau de jeu.

Attention,

pas plus de 4 cubes superposés.

Soit :

2) Déplacer où il le veut un cube déjà en place.

Attention :

Le cube qui vient d'être déplacé est tabou, il est signalé par le marqueur.

Les cubes qui ne sont pas directement accessibles ou qui se trouvent sur un étage complété (voir *Ill. 1.*) ne peuvent plus être déplacés.

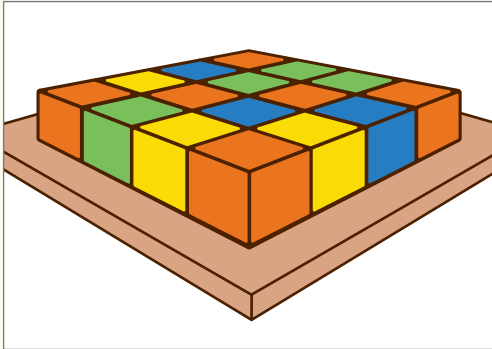
Soit :

3) Jouer son propre cube jumeau (horizontalement ou verticalement), voir Ill. 2. Ceci n'est cependant autorisé que si le joueur concerné a déjà rempli sa première mission.

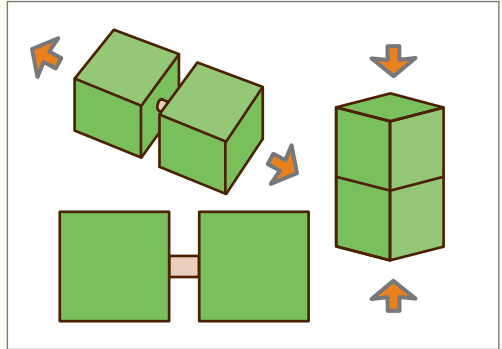
Attention :

Les cubes jumeaux ne peuvent plus être déplacés une fois qu'ils ont été joués, mais ils comptent comme tous les autres cubes.

Avec un cube jumeau, on peut fixer ses propres positions ou empêcher des positions potentiellement intéressantes de son ou ses adversaires.



Ill. 1 : On dit qu'un étage est complété lorsque toutes les cases d'un niveau horizontal sont occupées. Il n'y a pas d'étages complétés verticalement.



Ill. 2 : Les cubes jumeaux sont réglables grâce à la cheville qui les relie. Ils peuvent donc être utilisés horizontalement dans leur version longue et verticalement dans leur version courte.

COMMENT REMPLIR SES MISSIONS ?

Pour remplir la mission proposée sur une carte, il faut reproduire sur le plateau de jeu la combinaison illustrée sur celle-ci. Cette combinaison **doit** absolument apparaître quand on regarde le plateau **d'en haut** ou par **l'un des quatre côtés** (voir Ill. 3, 4 et 5). Quand un joueur a rempli la mission d'une de ses cartes, il montre celle-ci à l'autre ou aux autres joueurs avant de la mettre de côté.

Les cartes de mission que l'on a sur son porte-cartes peuvent être utilisées dans toutes leurs orientations et dans n'importe quel ordre.

A chaque tour, les joueurs placent un cube sur le plateau de jeu pour tenter de remplir une de leurs missions. Il est cependant possible que, sans le vouloir, un joueur remplisse une ou plusieurs missions d'un joueur adverse. Si le joueur concerné s'en rend compte, la carte en question sera dévoilée juste après le coup du joueur actif, puis mise de côté. C'est alors au tour du joueur suivant.

Quand une carte a été déposée, il faut en reprendre une nouvelle de la pioche, de sorte que chaque joueur ait toujours trois cartes sur son porte-cartes. Si cette nouvelle carte présente une mission déjà remplie sur le plateau de jeu, le joueur actif peut montrer cette carte, la mettre de côté et en piocher une autre.



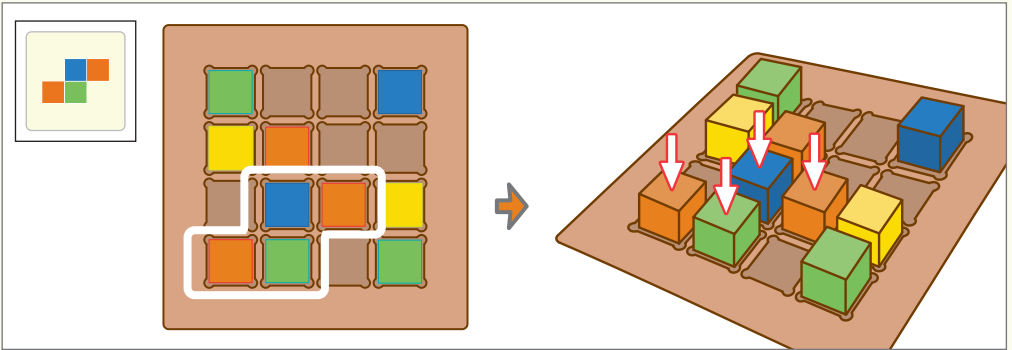
Les différentes perspectives peuvent offrir plusieurs solutions pour remplir une seule et même mission.

Mais fondamentalement, la vue sur la mission réalisée doit toujours être directe !

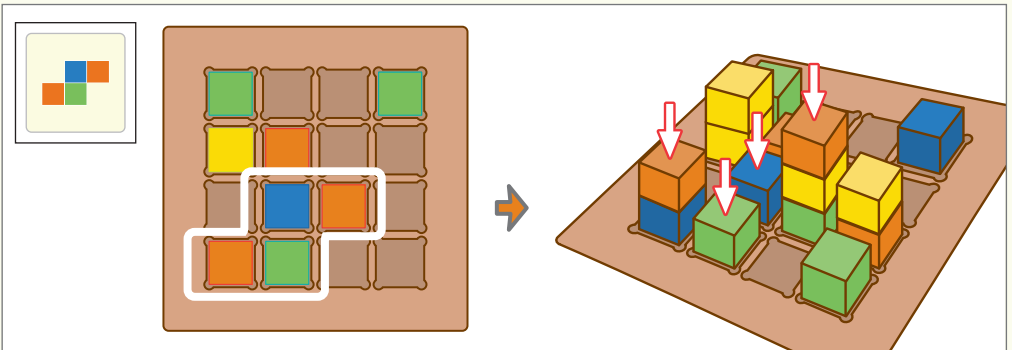
Par contre, les étages et les rangées qui permettent la mission importent peu. Même les missions réalisées dans des profondeurs de champ différentes sont valables. Les cubes cachés quant à eux ne comptent pas.

Pour plus d'exemples, voir Ill. 5 en pages 14 et 15.

Perspective 1 : Vue de haut

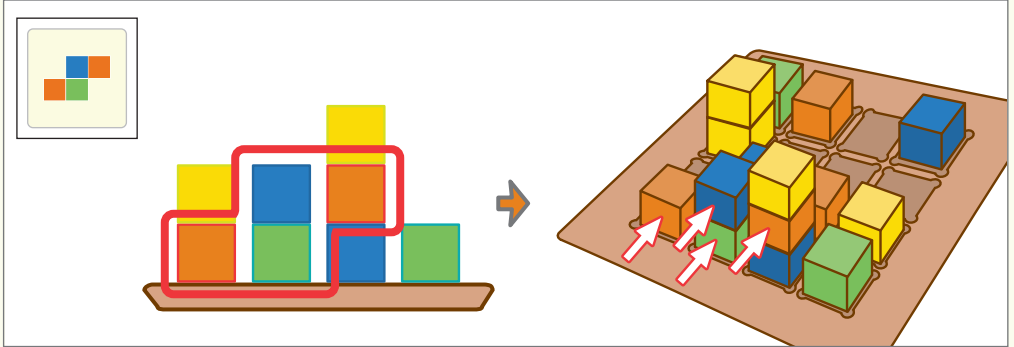


Ill. 3A : La mission de la carte est remplie sur un seul étage

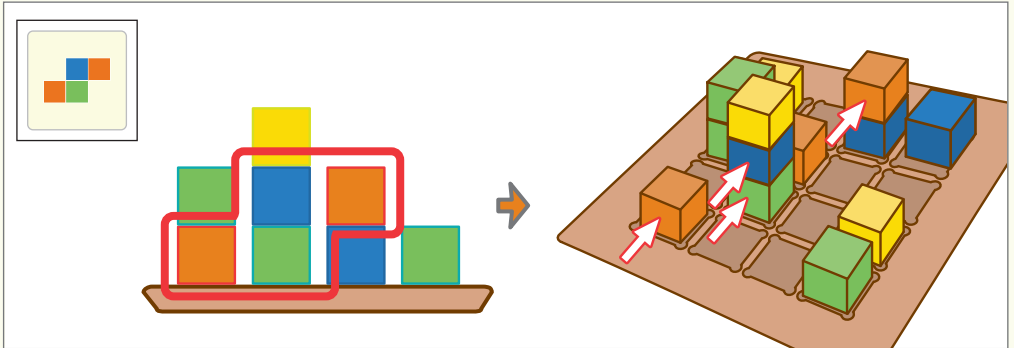


Ill. 3B : La mission de la carte est remplie sur plusieurs étages, niveaux et plans

Perspective 2 : De face – le joueur tourne le plateau de jeu en fonction de ses besoins spécifiques



Ill. 4A : La mission de la carte est remplie sur un seul plan



Ill. 4B : La mission de la carte est remplie sur plusieurs plans

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui a rempli toutes les missions qui lui sont assignées en premier lieu a gagné la partie. Les autres joueurs peuvent cependant terminer le tour.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a joué son cube jumeau qui remporte la partie. Si là aussi, il y a *ex æquo*, les joueurs concernés piochent encore une carte et c'est celui qui remplit sa mission en premier lieu qui a gagné.

S'il ne reste plus de cube avant la fin de la partie, c'est le joueur qui a rempli le plus de missions qui remporte celle-ci.

VARIANTE

Le jeu peut encore devenir plus difficile si en plus de bloquer chaque étage complet, on interdit aussi de déplacer les cubes d'une rangée complète (donc de 4 cubes).

CUBE POUR SOLITAIRE

Le joueur s'efforce de créer des montages qui remplissent simultanément plusieurs missions, définies au préalable par les cartes. Plus celles-ci sont nombreuses, plus cela devient difficile.



AUF DIE RICHTIGE BLICKRICHTUNG KOMMT ES AN/ THE PROPER VIEWING PERSPECTIVE IS OF THE ESSENCE/ TOUT EST UNE QUESTION DE PERSPECTIVE

Durch die fünf möglichen Blickrichtungen (von oben, sowie von den vier Seiten) ergeben sich in jeder Spielsituation immer 5 unterschiedliche Ansichten der Anordnung der Holzwürfel auf dem Spielbrett.

In every playing situation, the five possible perspectives (from above, or from one of the four sides) always allow for 5 different views of the arrangement of the wooden cubes on the gameboard.

Les 5 perspectives différentes (d'en haut et sur les 4 faces) offrent à chaque coup 5 points de vue différents sur les combinaisons de cubes.

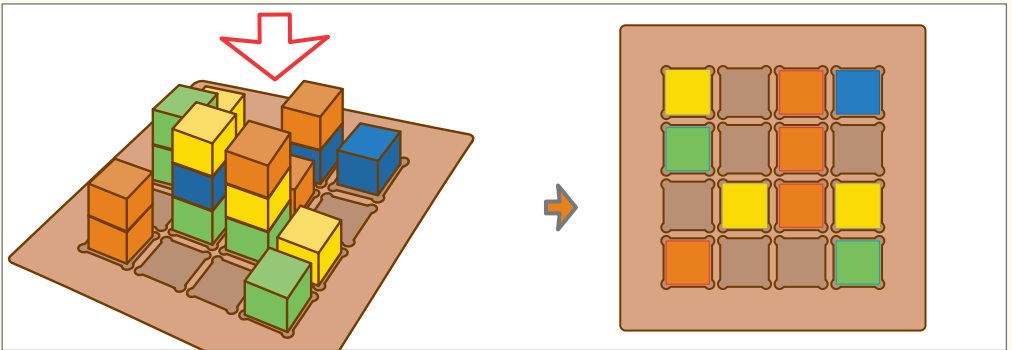


Abb. 5A: Spielsituation - Ansicht von oben/ Illus. 5A: Playing situation - View from above/ Ill. 5A : Combinaison des cubes - Vue d'en haut

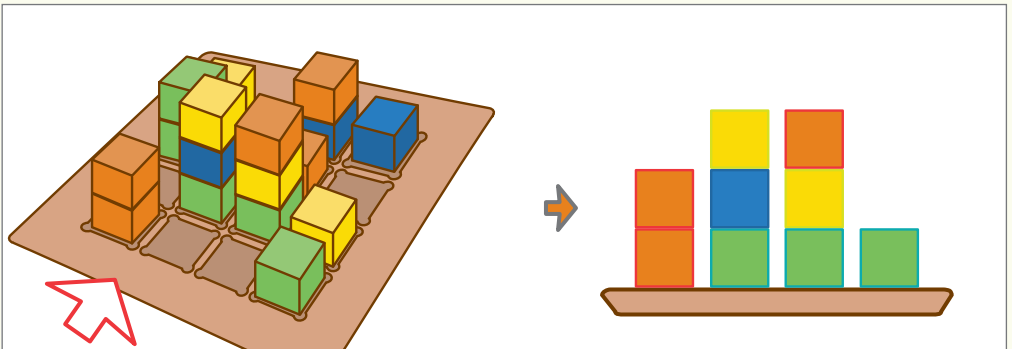


Abb. 5B: Spielsituation - Ansicht von der Seite/ Illus. 5B: Playing situation - View from a side/ Ill. 5B : Combinaison des cubes - Vue d'une face

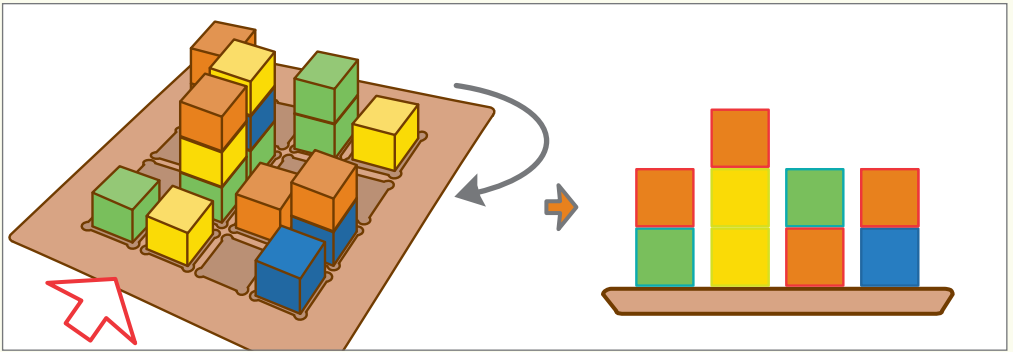


Abb. 5C: Spielsituation - Ansicht von der Seite, Spielbrett um 90 Grad nach rechts gedreht/ Illus. 5C: Playing situation - View from a side, with the gameboard rotated 90 degrees clockwise/ Ill. 5C: Combinaison des cubes - Vue d'une autre face après une rotation de 90°

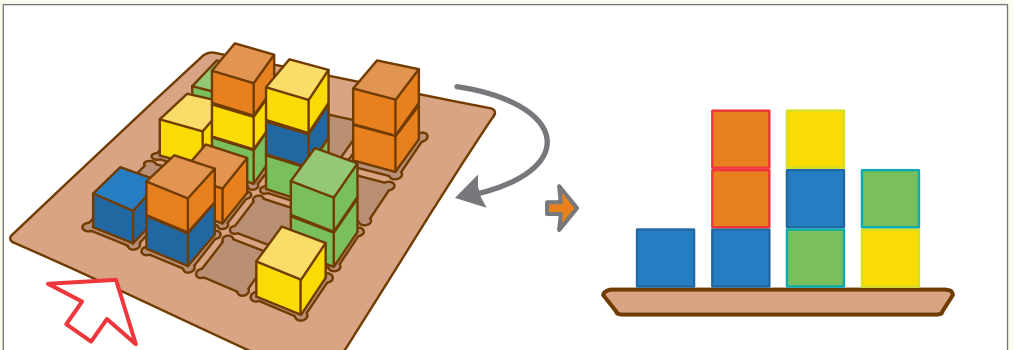


Abb. 5D: Spielsituation - Ansicht von der Seite, Spielbrett um 90 Grad weitergedreht/ Illus. 5D: Playing situation - View from a side, with the gameboard rotated a further 90 degrees clockwise/ Ill. 5D : Combinaison des cubes - Vue de la troisième face après une seconde rotation de 90°

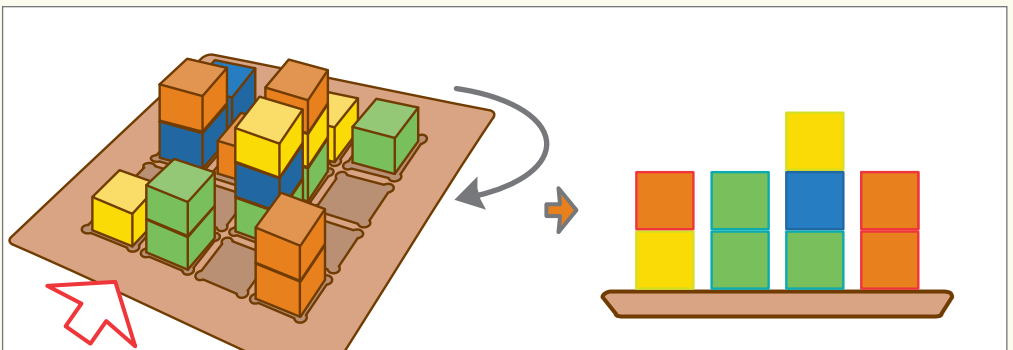


Abb. 5E: Spielsituation - Ansicht von der Seite, Spielbrett um 90 Grad weitergedreht/ Illus. 5E: Playing situation - View from a side, with the gameboard rotated a further 90 degrees clockwise/ Ill. 5E : Combinaison des cubes - Vue de la dernière face après une troisième rotation de 90°

CUBE

Author: Sascha Schauf

CUBE – IT'S ALL A MATTER OF PERSPECTIVE!

Game materials:

- 1 gameboard
- 4 card holders
- 4 twin cubes (1 in each color)
- 1 marker
- 32 wooden cubes (8 in each color) in a cotton bag
- 48 task cards

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

CUBE

Auteur : Sascha Schauf

CUBE, UNE QUESTION DE PERSPECTIVE !

Matériel de jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 porte-cartes
- 4 cubes jumeaux (1 par couleur)
- 1 marqueur
- 32 cubes en bois (8 par couleur) dans un petit sac en coton
- 48 cartes de mission

Traduction française : Patricia Kerres

WARNING! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden! / **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! / **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement !



Clemens Gerhards e.K.

D-56235 Ransbach-Baumbach

info@spielewerkstatt.eu

www.spielewerkstatt.eu