ABSTRACTO  
En este artículo presentamos un juego colaborativo diseñado para Sifteo Cubes, una nueva interfaz tangible para juegos multijugador. Discutimos cómo este juego explota la interfaz de la plataforma para transferir parte de la mecánica del juego al mundo no digital y cómo este enfoque afecta tanto a la experiencia del jugador como al proceso de diseño. Presentamos las limitaciones técnicas encontradas durante el desarrollo del juego y analizamos las grabaciones de video de las sesiones de juego con respecto a las estrategias de juego desarrolladas por los jugadores. Entonces, identificamos dos propiedades que este juego comparte con muchos otros juegos en plataformas tangibles y discutimos cómo estas propiedades influyen tanto en el proceso de diseño del juego como en la experiencia del jugador. Defendemos que estas propiedades proporcionan a los jugadores más libertad y relación, al mismo tiempo que ayudan a crear un modo de juego fácil de aprender y personalizable, a pesar de sus propias limitaciones de diseño.

"La idea clave de TUI sigue siendo: dar forma física a la información digital, dejando servir como la representación y los controles de sus contrapartes digitales. Las TUIs hacen que la información digital sea manipulable directamente con nuestras manos y perceptible a través de nuestros sentidos periféricos a través de su encarnación física ".

"TUIs es un emergente post-WIMP (Windows Icon Menús Punteros)  
Que se ocupa de proporcionar representaciones tangibles a la información y los controles digitales, lo que permite a los usuarios captar los datos con su  
manos."