

Ciúb



amigo-spiele.de/04630

von Tom Lehmann

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

SPIELMATERIAL



33 Zauberkarten



4 Spielertableaus



7 Übersichtskarten

4 Marker



62 Würfel (42 Machtwürfel in 6 Farben, 20 weiße Würfel)

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Stelle deine Künste unter Beweis bei der alljährlichen Zusammenkunft der Zauberer. Nutze die Vielfalt der Würfel und suche Unterstützung in der Kraft magischer Wesen. Finde deinen Weg über wertvolle Zauberkarten hin zur Krone deiner Zunft: dem Opus Magnum. Unterschätze dabei nie die Macht der Würfel!

In jeder Runde versuchst du, mit deinen Würfeln die geforderte Kombination auf einer Zauberkarte zu erfüllen und damit Siegpunkte zu erlangen. Dabei helfen dir verschiedene Aktionen auf den unterschiedlichen Würfeln. Da du nach dem Gewinn einer Karte die Anzahl deiner Würfel oft reduzieren musst, ist eine gute Planung für die nächste Runde wichtig. Am Ende gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

SPIELVORBEREITUNG

Eine gute Vorbereitung ist oft der Schlüssel zum Erfolg. Bei eurem Wettstreit ist sie wichtig für den reibungslosen Ablauf. Lest euch zumindest einmal die Anweisungen genau durch, bevor sich Routine einstellen darf.

Jeder Spieler legt ein **Spielertableau** vor sich ab, nimmt sich den dazu farblich passenden **Marker** sowie **fünf weiße Würfel**. Nicht benötigte Tableaus, Marker und weiße Würfel legt ihr in die Schachtel zurück.

Spielertableau Rot →



5 weiße Würfel



Marker Rot

1



Übersichtskarten

Würfelvorrat

Die farbigen Würfel legt ihr für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Sie bilden den Vorrat. Als kleine Hilfe könnt ihr die **Übersichtskarten** nutzen, auf denen alle Würfelseiten abgebildet sind.

Sortiert die **Zauberkarten** nach den Rückseiten A-D. Für die erste oder eine **kürzere Partie** entfernt alle B- und C-Karten aus dem Kartendeck, die auf der Vorderseite in der rechten oberen Ecke eine **Eule** zeigen.



Je nach Spielerzahl nehmt ihr zufällig **weitere** Karten aus dem Spiel:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Normales Spiel	4 A-, 4 B-, 4 C-Karten	2 A-, 2 B-, 2 C-Karten	-
Kurzes Spiel	4 A-, 2 B-, 2 C-Karten	2 A-, 1 B-, 1 C-Karten	-

Bildet einen verdeckten Nachziehstapel, indem ihr auf die D-Karte die gemischten C-Karten und darauf die gemischten B-Karten legt. Die A-Karten mischt ihr und legt sie **offen** in zwei gleich großen Reihen aus, wobei die Reihe neben dem Nachziehstapel die „**obere Reihe**“, die Reihe darunter die „**untere Reihe**“ sein wird.

Auslage für 4 Spieler



SPIELABLAUF

Du bist bestrebt, dein Bestes zu geben. Versuche in deinem Spielzug mit deinen Würfeln die Aufgabe auf einer Zauberkarte zu erfüllen. Siehst du keine Aussicht auf Erfolg, nutze die farbigen Machtwürfel, um dich auf eine erfolgreiche nächste Runde vorzubereiten.

Wer zuletzt einen erfolgreichen Zauber gesehen oder selbst durchgeführt hat, beginnt den Wettstreit. Bist du an der Reihe, führst du nacheinander die vier Phasen deines Spielzuges aus. Anschließend ist dein linker Nachbar dran.

Über mehrere Runden versuchst du möglichst viele bzw. wertvolle Zauberkarten zu gewinnen. Den Wert einer Karte kannst du in Form von **Siegpunkten** im unteren Teil erkennen.



1 Wozu habe ich diesen Marker?

Weitblick ist eine wertvolle Gabe, Erhebe Anspruch auf eine Zauberkarte, indem du sie mit deinem Marker belegst, oder entferne eine Zauberkarte, die du deinen Mitstreitern nicht gönnen willst.

Vor dem Würfeln kannst du deinen Marker auf eine Karte in der Auslage einsetzen oder eine Karte aus der Auslage aus dem Spiel nehmen. Du darfst auf diese Aktion aber auch verzichten und direkt zur zweiten Phase übergehen.

Marker einsetzen:

Lege deinen Marker auf eine Karte, auf der noch kein anderer Marker liegt. Hast du deinen Marker schon auf einer Karte liegen, kannst du ihn auch versetzen. Mit dem Marker reservierst du eine Karte, die damit nicht von einem anderen Spieler gewonnen (untere Reihe) oder entfernt (obere Reihe) werden kann.



Karte entfernen:

Nimm eine Karte aus der **oberen** Reihe aus dem Spiel. Auf der Karte darf sich kein Marker befinden. Fülle den freien Platz mit der obersten Karte vom Nachziehstapel auf.



2 Darf ich jetzt endlich würfeln?

Deine Geduld soll nun nicht weiter auf die Probe gestellt werden; Greife dir deine Würfel und nutze sie weise. Achte dabei auf die ausliegenden Zauberkarten und tausche deine weißen Würfel im richtigen Moment gegen die Machtwürfel ein, die dir bei deiner Aufgabe die beste Unterstützung versprechen.

Zunächst würfelst du mit **allen** deinen Würfeln. Sie gelten nach dem Wurf als **aktive Würfel**, d. h. mit ihnen kannst du nun **Würfel-Aktionen** durchführen oder sie in deine **Würfelschale** auf deinem Spielertableau legen.

Würfel, die du in die Würfelschale gelegt hast, darfst du in diesem Spielzug nicht mehr verändern. Mit ihnen kannst du nach dem Würfeln eine Zauberkarte erfüllen (→Phase 3) oder sie gegen andere Würfel eintauschen (→Phase 4).



Würfelschale auf Spielertableau Rot

Mit diesen drei Würfel-Aktionen kannst du deine Würfel verändern:



Würfel austauschen: Tausche diesen Würfel gegen einen beliebigen aus dem Vorrat. Den neuen Würfel legst du etwas beiseite, er ist ein **inaktiver Würfel**. Zu einem aktiven Würfel wird er erst, wenn er neu gewürfelt oder durch die Aktion „Beliebig drehen“ verändert wird.



Neu würfeln: Würfle einen beliebigen Würfel, der noch nicht in der Würfelschale liegt, neu. Ein zuvor inaktiver Würfel wird dadurch zu einem aktiven. Würfelst du dabei erneut eines der Symbole der drei Würfel-Aktionen, darfst du dieses auch gleich nutzen.



Beliebig drehen: Drehe einen Würfel, der noch nicht in der Würfelschale liegt, auf eine beliebige Seite. Ein zuvor inaktiver Würfel wird dadurch zu einem aktiven. Drehst du den Würfel auf ein Symbol einer Würfel-Aktion, darfst du dieses auch gleich nutzen.

Achtung: Nach dieser Aktion **musst** du den Würfel, der das Symbol „Beliebig drehen“ zeigt, in die Würfelschale legen. Willst du diese Aktion auf diesen Würfel selbst nutzen, kannst du ihn nur auf eine Seite mit einer **Zahl** drehen.

Die Reihenfolge, in der du die Würfel-Aktionen durchführst, legst du selbst fest. Jede Aktion darfst du für jedes entsprechende gewürfelte Symbol einmal durchführen.

Würfel in die Würfelschale!

Kannst oder willst du keine weiteren Würfel-Aktionen mehr durchführen, ist nun der Moment gekommen, in dem du **aktive Würfel** in die Würfelschale legst.



Totenkopf: Alle aktiven Würfel, die jetzt einen Totenkopf zeigen, **musst** du in die Würfelschale legen.

Für alle weiteren aktiven Würfel **darfst** du entscheiden, ob du sie in die Schale legst.



2 gegen 1: Legst du Würfel mit diesem Symbol in die Würfelschale, darfst du diese **am Ende deines Spielzuges** jeweils gegen zwei andere Würfel tauschen.

Und das Ganze noch einmal von vorne ...

Hast du noch nicht alle Würfel in der Würfelschale liegen, wiederholst du die letzten Schritte noch einmal. Du würfelst alle verbliebenen Würfel, führst Würfel-Aktionen mit ihnen aus und legst schließlich welche davon in die Schale.

Aber Achtung! Vor jedem erneuten Würfeln **musst du mindestens einen Würfel** mit der Aktion „Würfel austauschen“ mit dem Vorrat getauscht oder einen Würfel in die Würfelschale gelegt haben.

3 Habe ich alles für einen erfolgreichen Zauber?

Nun wird es Zeit zu prüfen, was dir gelungen ist. Alle Würfel, die sich in deiner Würfelschale befinden, kannst du nun nutzen, um die Aufgabe auf einer Zauberkarte zu erfüllen. Gelingt es dir in dieser Runde nicht, nimm dir einen Machtwürfel, der dir beim nächsten Versuch hilfreich sein wird.

Nachdem du mit dem Würfeln fertig bist, schau auf die Würfel in deiner Würfelschale. Kannst du mit ihnen eine Aufgabe erfüllen, die auf einer der Karten in der **unteren** Reihe abgebildet ist und auf der kein Marker eines Mitspielers liegt? Dann darfst du dir diese Karte nehmen. Gewonnene Karten legst du offen vor dir ab. Lag auf der Karte, die du genommen hast, dein eigener Marker, kannst du diesen in der nächsten Runde wieder einsetzen.

Achtung: In jeder Runde darfst du **nur 1 Zauberkarte** erfüllen.

Wie erfülle ich eine Zauberkarte?



Für Karten mit Zahlen musst du diese Zahlen in der angezeigten Menge gewürfelt haben.



Steht auf einer Karte eine Zahl mit einem „+“, muss das Gesamtergebnis deiner Würfel mindestens diese Summe aufweisen.



Die Anzahl der „=“-Zeichen zeigt dir an, wie viele **gleiche** Zahlen du gewürfelt haben musst.

Achtung: Anstatt gleicher Zahlen kannst du auch die entsprechende Anzahl an Totenköpfen nutzen.

Hast du eine Zauberkarte aus der Auslage genommen, schiebe eine beliebige Karte aus der oberen in die untere Reihe und fülle den freien Platz mit der obersten Karte vom Nachziehstapel auf. Anschließend gib **bis auf 5 Würfel deiner Wahl** alle in den Vorrat zurück.

Keine Zauberkarte bekommen?

Konntest oder wolltest du keine Zauberkarte erfüllen, behältst du alle deine Würfel. Nimm dir als Ausgleich **zusätzlich 1 beliebigen Würfel** aus dem Vorrat, und lege ihn neben dein Spielertableau.

4 War noch was, bevor der nächste Spieler dran ist?

Dein Zug ist noch nicht ganz vorbei, noch hast du ein klein wenig was zu tun. Hast du vorgesorgt und kannst deine Würfelanzahl für die nächste Runde noch erhöhen? In jedem Fall denke darüber nach, ob du auf weiße Würfel zurückgreifen willst.

Zum Ende deines Spielzuges darfst du eventuell einige deiner Würfel austauschen.



Für jeden Würfel in deiner Würfelschale, der das Symbol „2 gegen 1“ zeigt, darfst du jetzt **diesen Würfel gegen zwei andersfarbige Würfel** aus dem Vorrat tauschen. Das können zwei gleiche, aber auch zwei unterschiedliche Würfel sein.

Außerdem darfst du beliebig viele deiner Würfel **gegen die gleiche Anzahl weiße Würfel** tauschen.

Deine Möglichkeiten sind begrenzt!

Am Ende deines Zuges musst du zwei Limits einhalten:

- max. 5 weiße Würfel
- max. je 4 Würfel jeder anderen Farbe

Überzählige Würfel gibst du in den Vorrat zurück.

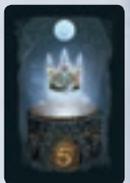
Danach ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe mit seinem Spielzug.

LETZTE RUNDE UND SPIELENDE

Der Wettstreit nähert sich dem Ende – doch lass dich davon nicht zu sehr überraschen. Sei auf deinen letzten Spielzug gut vorbereitet, denn am Ende gewinnt nicht immer derjenige, der die Krone sein Eigen nennen darf.

Wenn ihr die letzte C-Karte aufdeckt und in die obere Reihe legt, läutet ihr das Spielende ein. Der **nächste Spieler**, der eine Zauberkarte erfüllen kann, bekommt **mit dieser zusammen die D-Karte**, das Opus Magnum (= 5 Siegpunkte). **Alle anderen** Spieler sind danach noch einmal an der Reihe, jedoch mit zwei Unterschieden zum zuvor beschriebenen Spielablauf:

1. Ihr überspringt die erste Phase, setzt demnach euren Marker nicht neu ein und entfernt auch keine Karte aus der Auslage.
2. Ihr habt beim Erfüllen einer Zauberkarte die komplette Auslage zur Verfügung, also alle Karten der unteren **und** der oberen Reihe. Noch liegende Marker anderer Spieler blockieren aber weiterhin einzelne Karten.



Wer gewinnt schließlich den Wettstreit?

Hat der letzte Spieler seinen Spielzug beendet, zählt ihr die Siegpunkte auf euren Zauberkarten. Derjenige unter euch, der die **meisten Punkte** aufweisen kann, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die höhere Zahl an verbliebenen Würfeln. Ist auch hier Gleichstand, dürfen sich mehrere von euch als Sieger feiern lassen.

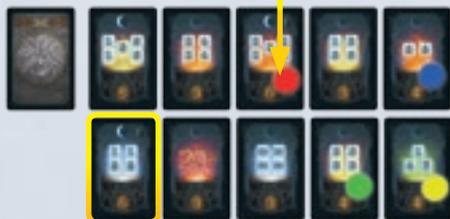
BEISPIEL EINES KOMPLETTEN SPIELZUGES

Florian (**rot**) kommt an die Reihe. Aus der Runde zuvor konnte er sieben Würfel mitnehmen. Im Folgenden wird sein kompletter Spielzug beschrieben.

Florians Würfel zu Beginn seines Spielzuges:



1 Florian setzt seinen Marker auf eine Karte in der oberen Reihe ein.



Im Blick hat er in dieser Runde die Karte unten links mit 6 Siegpunkten, die auch nicht durch einen Marker eines Mitspielers belegt ist.

2 Für die gewünschte Karte braucht er zweimal „1“ sowie zweimal „6“.

Erster Wurf (7 Würfel):

Zwei weiße Würfel tauscht Florian gegen zwei rote. Mit der Aktion „Neu würfeln“ (blau) würfelter den orangenen Würfel neu. Das neue Ergebnis „6“ gefällt ihm und er legt den Würfel in die Schale.



Zweiter Wurf (6 Würfel):

Einen weißen Würfel tauscht er gegen einen gelben. Diesen inaktiven gelben Würfel aktiviert er, indem er die Aktion „Neu würfeln“ (blau) durchführt. Die rote „5“ verändert er durch die Aktion „Beliebig drehen“ (blau) auf eine „6“. Den blauen Würfel mit dem Symbol „Beliebig drehen“ muss er damit in die Würfelschale legen, weil er ihn benutzt hat. Schließlich legt er die beiden Würfel mit der „1“ und der „6“ ebenfalls in die Schale.



Dritter Wurf (3 Würfel):

Florian muss den Totenkopf in die Würfelschale legen. Auch die weiße „1“ legt er in die Schale, weil er mit ihr das Ergebnis erreicht, das er im Blick hatte. Damit beendet er das Würfeln in diesem Spielzug.



3 Mit den Würfeln auf seinem Tableau kann er die gewünschte Karte erfüllen. Florian nimmt sich die Karte und legt sie offen vor sich ab. Anschließend schiebt er die Karte, auf der er zuvor seinen Marker abgelegt hat, von der oberen in die untere Reihe. Die freie Stelle füllt er durch die oberste Karte vom Nachziehstapel auf.



Da er eine Karte gewonnen und in diesem Moment sieben Würfel hat, muss er zwei davon abgeben.



4 Florian hat keine Würfel mit dem Symbol „2“ gegen 1“ in seiner Würfelschale liegen. Er entscheidet sich aber noch dafür, den roten und den gelben Würfel jeweils gegen einen weißen zu tauschen und beendet damit seinen Spielzug.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele