

Az „=“ jelek száma megmutatja, hogy hány darab **egyforma** számot kell dobnod.

Figyelem: Egyforma számok helyett használhatsz a megadott mennyiségben koponyákat.

Ha elvettél a kártyakínálatból egy varázskártyát, akkor csúsztass a helyére egy tetszés szerinti kártyát a felső sorból az alsó sorba, majd töltsd ki a fenti üres helyet a húzó-pakliból. Végül tegyél vissza a közös készletbe annyi kockát, hogy **5 szabadon választott kockád** maradjon.

Nem sikerült varázskártyát szerezned a kártyakínálatból?

Ha nem sikerült, vagy nem akartál varázskártyát szerezni, akkor az összes kockádat megtarthatod. Válassz egy kockát a közös készletből és tedd a játéktáblád mellé.

4 Van még valami, mielőtt a következő játékos következik?

Még nincsen vége a lépésednek, még van egy kis teendő. Terveztél előre? Megemelheted még a kockáid számát a következő körre? Mindenképpen gondold végig, hogy vissza akarsz-e kapni fehér kockákat!

A lépésed végén néhány kockádat kicserélheted.



Minden olyan kockádat, amelyik 2:1 arányú csere szimbólumot mutatja és a kockameződön áll, felcserélheted a közös készletből két másik színű kockára. Ezek lehetnek egyforma - vagy két különböző színű kockák.

Ezen kívül készletedből tetszőleges számú kockát felcserélhetsz **ugyanannyi fehér kockára**.

A lehetőségeid korlátozottak!

Lépésed végén két korlátozást be kell tartanod:

- maximum 5 fehér kocka
- a színes kockákból színenként maximum 4 kocka

A többletkockákat vissza kell tenned a közös készletbe.

A játékot a bal oldali szomszédod folytatja.

AZ UTOLSÓ FORDULÓ ÉS A JÁTÉK VÉGE

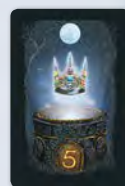
A játék a végéhez közeledik - ne érjen meglepetésként! Légy felkészülve az utolsó lépésedre, mert végül nem mindig az nyer, aki magának tudhatja a koronát.

Amikor az utolsó „C” kártyát felfordítjátok és lehelyezitek a kártyakínálat felső sorába, elérkezett a játék vége. **A következő játékos, aki teljesíteni tud egy varázskártyát, azzal együtt megkapja a „D” kártyát** ami a „Legnagyobb varázshatalom” és 5 pontot jelent. Az **összes többi játékos** még egyszer sorra kerül, a következőkben leírt két alapvető eltéréssel a játékmenetben:

1. Átugorjátok az első szakaszt, nem helyezitek le újra a kártyajelölő korongjaitokat és nem is vesztek ki kártyát a kártyakínálat soraiból.
2. Az összes kártyakínálatban fekvő varázskártya a rendelkezésekre áll egy varázskártya teljesítéséhez. Tehát minden kártya az alsó és a felső sorban! A játékosársak kártyán lévő kártyajelölő korongjai továbbra is blokkolják azokat a kártyákat.

Ki nyeri végül a játékot?

Miután az utolsó játékos is befejezte a lépését, megszámláljátok a varázskártyáitokon lévő pontokat. Az nyer, aki a **legtöbb pontot** gyűjtötte. Egyezőség esetén a megmaradt kockák darabszáma dönt. Ha itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több nyertese van!



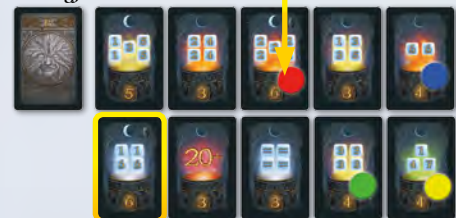
NÉZZÜNK MEG EGY PÉLDÁT EGY KOMPLETT LÉPÉSRE

Flórián, a piros játékos következik. Az előző körből 7 kockát hozott magával. Bemutatjuk ebben a körben a lépéseit.

A köre kezdetén a kockái:



1 Flórián a felső sor egyik kártyájára helyezi a kártyajelölő korongját.



Ebben a pillanatban esélye van a bal alsó, 6 pontos kártya megszerzésére a kártyakínálatból. A kártyán nem fekszik másik játékos kártyajelölő korongja.

2 Az áhított kártyáért kétszer „1” vagy kétszer „6” van szüksége.

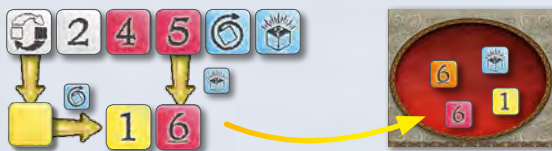
Első dobás (7 kocka):

Flórián két fehér kockát felcserél két piros kockára. A kék kocka „dobj újra” akciójával újra dob a narancsszínű kockával. A dobás eredménye „6” amit megtart és a kockamezőre tesz.



Második dobás (6 kocka):

Egy fehér kockát kicserél egy sárga kockával. Ezt az inaktív kockát aktiválja a kék kocka „forgasd kedvedre” akciójával és átforgatja egy „6” számra. A kék kockát a „forgasd kedvedre” akcióval a kockamezőre kell tennie, mert felhasználta. Végül mind a két kockát az „1” és a „6” számúit is a kockamezőre teszi.

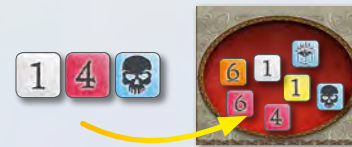


AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV Version 1.0

Harmadik dobás (3 kocka):

Flóriánnak a koponyát a kockamezőre kell tennie. A fehér „1” számú kockát is a kockamezőre teszi. Mivel ezzel elérte azt az eredményt, amit szeretett volna, befejezi a lépését.



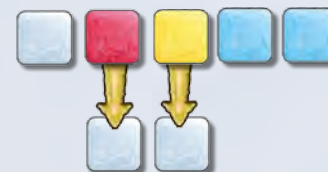
3 A táblamezőjén lévő kockákkal teljesíteni tudja a varázskártyát, amit felfordítva maga elé tesz. Végül a kártyakínálat felső sorából az alsóba csúsztatja azt a kártyát, amelyikre a kártyajelölő korongját letette. A kártyakínálat felső sorában üresen maradt kártyahelyet a húzó-pakli legfelső lapjával tölti ki.



Mivel megnyert egy varázskártyát és ebben a pillanatban 7 kockája van, 2 kockát be kell adnia a közös készletbe.



4 Flórián tábláján nincsen „csere 2:1 arányban” kocka. Úgy dönt, hogy egy sárga és egy piros kockát felcserél két fehér kockával. Ezzel befejezi a lépését.



A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest



Ciúb

Tom Lehmann játéka

Játékosok: 2-4

Ajánlott: 10 éves kortól

Játékidő: kb.: 45 perc

TARTALOM



33 varázskártya

4 kártyajelölő korong



4 játéktábla



7 áttekintőkártya

62 kocka (42 varázskocka, 6 színben, 20 fehér kocka)

A JÁTÉK

Tedd próbára tudásod az évenkénti varázsló találkozóon. Használd ki a kockák sokoldalúságát. Keresd meg a győzelemhez vezető utat a varázskártyák segítségével. Ne becsüld alá a kockák hatalmát!

Minden körben megpróbálsz a kockáiddal a varázskártyákon megadott számkombinációt kidobni és értékes pontokat szerezni. Ebben segítenek a különböző kockák különböző akciói. Miután megnyertél egy kártyát, csökkentened kell a kockáidnak a számát, ezért fontos, hogy a következő körre tervezd meg jól a lépéseidet. Végül az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti.

ELŐKÉSZÜLTEK

A jó tervezés sokszor a siker kulcsa. A zavartalan játékhoz javasoljuk, hogy először olvassátok végig a játékszabályt, mielőtt nekikezdenétek a partinak.

Mindenki vegyen magához egy **játéktáblát**, a színben hozzáillő **kártyajelölő korongot** és **öt fehér kockát**. Azokat a játéktáblákat, kártyajelölő korongokat és fehér kockákat, amikre nincsen szükség, tegyék vissza a játék dobozába.

A piros játékos táblája



5 fehér kocka

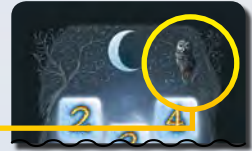


piros kártyajelölő korong



A **színes kockákat** tegyék mindenki számára elérhető távolságban az asztalra. Ezek adják a közös készletet. A kockák megismeréséhez segítségül használhatjátok az **áttekintőkártyákat**, amiken minden kocka rajta van.

Válogassátok szét a **varázkártyákat** hátoldaluk szerint A-D. Az első, vagy **rövid parti** előkészítéseként válogassátok ki és tegyék félre azokat a B és C kártyákat a kártyapakliból, amelyek előoldalának jobb felső sarkában egy **bagoly** látható.



A játékosok számától függően további kártyákat vesztek ki a játékból:

	2 játékos	3 játékos	4 játékos
Alapjáték	4 A-, 4 B-, 4 C-kártyák	2 A-, 2 B-, 2 C-kártyák	-
Rövidített játék	4 A-, 2 B-, 2 C-kártyák	2 A-, 1 B-, 1 C-kártyák	-

Alkossatok egy lefordított húzó-paklit, amiben a D lapra, az összekevert C lapokat, és arra pedig az összekevert B lapokat teszitek. Az A kártyákat összekeverés után **felfordítva** fektessétek két sorba. A „**felső sor**” az, amelyik mellett a húzó-pakli van, alatta, pedig az „**alsó sor**” legyen.

Kártyakínálat
4 játékos esetén

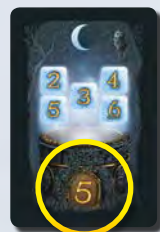


Húzó-pakli

A JÁTÉK MENETE

Próbáld meg a lépésedben teljesíteni egy kártyán álló feladatot! Ha nem látod a sikerhez vezető utat, akkor használd a színes kockákat azért, hogy előkészítsd a következő kört és az sikeres legyen.

A játékot az a játékos kezdi, aki a legutoljára hajtott végre sikeres varázslatot. Aki soron van, annak lépése 4 szakaszból áll. Majd a játékot az utána következő játékos folytatja. Több körön keresztül próbáltok minél több értékes varázkártyát megszerezni. A kártyának a **pontértékét** a kártyák alsó részén látjátok.



1 Mire jó a kártyajelölő korong?

Az előrelátás egy értékes adottság. Emeld az értékét egy varázkártyának azzal, hogy ráhelyezed a kártyajelölő korongodat, vagy távolítsd el egy varázkártyát, ha nem akard, hogy a játékosársaid megszerezzék.

A dobás előtt ráteheted a kártyajelölő korongodat az egyik felfordított sorban fekvő kártyára. Vagy kivehetsz a játékból egyet a felfordított sorokban fekvő lapok közül. Ezt az akciót akár ki is hagyhatod és kezdhetesz közvetlenül a második szakasszal.

Kártyajelölő korong lehelyezése:

Tedd a kártyajelölő korongodat egy olyan kártyára, amelyiken még nem fekszik másik kártyajelölő korong. Ha már le van téve a kártyajelölő korongod, akkor át is helyezheted. Ezzel lefoglaltál egy kártyát, amelyiket másik játékos nem nyerhet meg (alsó sor) és ki sem tehet a játékból (felső sor).



Kártya eltávolítás:

Vegyél el egy olyan lapot a **felső** sorból, amelyiken nincsen kártyajelölő korong. Töltsd ki a felső sorban üresen maradt kártyahelyet a húzó-pakliból egy új lappal.

2 Dobhatok végre?

Nem tesszük próbára tovább a türelmed: Most már kézbe veheted a kockáidat, csak okosan használd! Ügyelj a felfordítva fekvő kártyákra és cseréld le a megfelelő pillanatban a fehér kockákat olyan hatalom kockákra, amelyek segíthetnek neked egy varázkártya teljesítésében.

Először **mindegyik** kockáddal dobnod kell. A dobás után a kockák „**aktív kockának**” számítanak, ez azt jelenti, hogy ettől kezdve használhatod a kockákat **akciók** végrehajtására, vagy ráteheted a játéktáblád **kockamezőjére**.

Azokon a kockákon, amit a kockamezőre tettél, már nem változtathatsz. Ezekkel tudsz varázkártyát teljesíteni (→3. szakasz) vagy ezeket tudod másik kockára elcserélni (→4. szakasz).



A piros játékos játéktáblájának kockamezője

Ezzel a három kocka-akcióval megváltoztathatod a kockáidat:



Cseréld kockát: Cseréld fel ezt a kockát egy általad választott tetszés szerinti kockára a készletből. Az új kockát tedd kicsit távolabb a kockáidtól, mert ez „**inaktív**” kocka. Ez a kocka akkor válik aktívvá, ha új dobáskor dobsz vele, vagy ha, a „Forgasd ahogy tetszik” akcióval átfordítod.



Dobj újra: Dobj újra egy olyan kockáddal, amelyik még nem a kockamezőn van. Az eddig még inaktív kocka így aktívvá válik. Ha újra ennek a három akciónak valamelyikét dobod, akkor azt azonnal használhatod!



Forgasd ahogy tetszik: Forgasd át tetszőleges oldalára az egyik olyan kockádat, amelyik még nem a kockamezőn van. Az eddig még inaktív kocka így aktívvá válik. Ha ennek a három akciónak valamelyikére forgatod, akkor azt azonnal használhatod!

Figyelem: Ez után az akció után a „Forgasd ahogy tetszik” akciót mutató kockát a kockamezőre **kell** tenni. Ha **ezt a kockát** akard átfordítani, akkor **csak számos** oldalára fordíthatod.

Te határozod meg, hogy milyen sorrendben viszed véghez az akciókat. Minden szimbólumhoz tartozó akciót annyiszor hajthatsz végre, ahány kockádon megjelent.

Kockát a kockamezőre!

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz kockaakciót végrehajtani, akkor itt a pillanat arra, hogy **aktív kockát** a kockamezőre helyezz.



Koponya: Minden koponyát mutató kockát a kockamezőre **kell** tenned.

A többi aktív kockáról **eldöntheted**, hogy a kockamezőre teszed-e őket.



Csere 2:1 arányban: Ha ilyen szimbólumot teszel a kockamezőre, akkor azt a kockát a **lépésed végén** két másik kockára cserélheted.

Még egyszer előről...

Ha még nem tetted rá mindegyik kockádat a kockamezőre, akkor megismételheted a fent leírt lépéseket. Dobsz a maradék kockákkal, véghezviszed a kockaakciókat, végül a kockamezőre teszed.

Figyelem! Minden új dobás előtt **legalább egy kockát** a kockamezőre kell tenned, vagy legalább egyszer végre kell hajtandó a „cseréld kockát” akciót!

3 Megvan mindenem egy sikeres varázslathoz?

Itt az idő, hogy megnézzük azt, hogy mi sikerült. Minden kockamezőn lévő kockát használhatsz arra, hogy egy varázkártyán lévő feladványt megoldj. Ha nem sikerül, akkor vedd el egy hatalom-kockát, ami segítségedre lehet a következő körben.

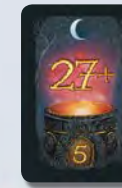
Miután kész vagy a dobásokkal, pillants rá a kockamezőn lévő kockáidra. Tudsz teljesíteni egy feladványt, az **alsó** sorban fekvő egyik olyan varázkártyáról, amelyiken nincsen egyik játékosársad kártyajelölő korongja sem? Ha nem, akkor vedd el a készletből egy hatalomkockát, lépésed véget ért a játékot a következő játékos folytatja. Ha igen, akkor elveheted azt a kártyát. Azt a kártyát, amit megnyersz, felfordítva magad előtt kell gyűjtened. Ha olyan kártyát veszel el, amelyiken a saját kártyajelölő korongod van, akkor a korongodat a következő körtől újra használhatod.

Figyelem: Minden körben **csak 1 varázkártyát** teljesíthetsz.

Hogyan teljesíthetek egy varázkártyát?



Azokért a kártyákért, amelyeken szám van, a rajtuk álló számokból a megadott mennyiséget kell dobni.



Ha a kártyán egy szám és egy „+” van, akkor legalább ezt, vagy ennél a számnál nagyobb számot kell a kockáid összegének kiadni.