

Ciúb

Traduction par Jlele, Juillet 2015 (Version 1.00).

BUT DU JEU

Démontrez vos pouvoirs au rassemblement annuel des magiciens. Demandez l'aide de créatures magiques et utilisez les différentes capacités que leurs dés vous octroient. Trouvez votre chemin à l'aide de cartes de sorts et une grande victoire, le couronnement de votre métier: l'Opus Magnum. **Attention, ne jamais sous-estimer le pouvoir de dés !**

À chaque tour, vous allez essayer de faire correspondre votre jet de dés avec la combinaison d'une des cartes sorts afin de gagner points de victoire. Les différentes faces des divers dés vont vous y aider. Après avoir gagné un sort, vous aurez généralement besoin de réduire le nombre de vos dés, donc planifier pour le prochain tour est la clé. À la fin du jeu, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie !

MISE EN PLACE

Une bonne préparation est souvent la clé de la réussite afin que le jeu se déroule agréablement. Veuillez lire les instructions ci-dessous attentivement au moins une fois, avant de jouer.

Chaque joueur prend une des cartes de joueur et la met face à lui, avec le jeton de la même couleur et cinq dés blancs. Remettez les planches, les jetons et les dés blancs inutilisés dans la boîte.



Mettez les dés colorés de puissance au centre de la table à portée de tous les joueurs, ainsi que les cartes récapitulatives des différentes faces des dés.



Pour une bonne organisation du jeu, vous pouvez mettre les dés de couleurs sur leurs cartes correspondantes.



Triez les cartes de sorts selon les lettres visible au dos de la carte (A à D). Pour votre première partie ou pour une partie courte, supprimez toutes les cartes B et C avec un hibou en haut à droite de la carte. Ensuite, mélangez chaque groupe de cartes (A, B, C) séparément.

Avec moins de 4 joueurs, retirez au hasard des cartes du jeu :

	2 Players	3 Players	4 Players
Normal Game	4 A, 4 B, 4 C cards	2 A, 2 B, 2 C cards	-
Short Game	4 A, 2 B, 2 C cards	2 A, 1 B, 1 C cards	-

Mettez la carte D face cachée. Placez dessus les cartes C et ensuite les cartes B pour former la pioche. Les cartes A sont placées sur la table face visibles en deux rangées égales. La rangée à côté de la pioche est la **ligne du haut**, la rangée en-dessous est la **ligne du bas**.



JOUER

Maintenant, donnez le meilleur de vous même. A votre tour, essayez de répondre aux différents critères des cartes sorts avec vos dés. Si vous ne pouvez pas, utilisez les caractéristiques des dés de couleur pour améliorer vos chances au prochain tour.

Le dernier joueur à avoir réussi à jeter un sort commence la partie. A votre tour faites chacune des quatre phases dans l'ordre. Ensuite, passez la main au joueur à votre gauche.

Essayez de gagner le plus possible de cartes sorts. Les points de victoire des cartes sorts sont indiqués sur la partie inférieure de la carte.

1 - Placez votre jeton

La prémonition est un cadeau précieux. Marquez une carte sort en mettant votre jeton sur elle pour se la réserver ou empêcher un adversaire de l'acquérir.

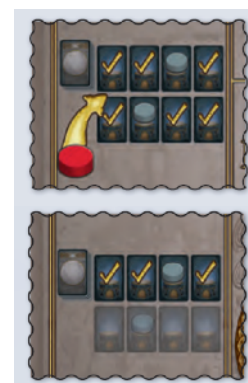
Avant de lancer les dés, vous pouvez soit mettre votre jeton sur l'une des cartes sorts face visible **ou** en supprimer une de la partie. Vous ne pouvez faire qu'une de ces actions. Si vous le désirez, vous pouvez passer. Dans ce cas passez directement à la phase 2.

Utiliser le jeton:

Mettez votre jeton sur une carte qui n'en comporte pas déjà un. Si votre jeton est déjà sur une carte, vous pouvez le déplacer vers une autre carte (sans jeton). Ceci marque la carte comme étant la vôtre, aucun autre joueur ne pourra se l'approprier (rangée du bas) ou la supprimer (rangée du haut).

Retirer une carte:

Choisissez une carte de la rangée du haut et supprimez-la de la partie. Vous ne pouvez pas choisir une carte qui comporte un jeton. Remplacez la carte retirée avec la carte du dessus de la pioche.



2 - Lancez les dés

Votre patience sera maintenant récompensée : prenez vos dés et utilisez-les à bon escient. Gardez un œil sur les cartes sorts et remplacez un dé blanc par un dé de puissance au bon moment pour maîtriser votre défi.

Tout d'abord, jetez tous vos dés. Ils deviennent maintenant des dés actifs, ce qui signifie qu'ils peuvent être modifiés avec des dés actions ou mis de côté dans la zone appropriée de votre carte de joueur.

Une fois mis de côté, les dés de votre zone de dés ne peuvent plus être modifiés. Vous pouvez les utiliser pour gagner une carte sort après que vous avez arrêté vos lancés (phase 3) ou les échanger pour d'autres dés (phase 4).

Vous pouvez maintenant modifier vos dés en utilisant ces 3 types de dés actions :



Echange de dé : Echangez un dé contre un du stock. Ce nouveau dé est inactif pour le moment. Il deviendra actif dès que vous le relancerez ou que vous utiliserez l'action *choisir une face*.



Nouveau lancé : Re-lancez un dé qui ne se trouve pas dans votre zone de dés. Il peut également être relancé lui-même. Un dé précédemment inactif devient actif. Si, après le lancé, c'est un dé action, vous pouvez utiliser cette action.



Choisir une face : Mettez de côté ce dé pour choisir la face de votre choix d'un dé actif (qui ne trouve pas dans votre zone de dés). On peut choisir une face de ce même dé. Si la nouvelle face est un dé action, vous pouvez utiliser cette action.

Remarque : Après avoir fait cette action, vous devez mettre de côté le dé avec le symbole *Choisir une face*, que vous avez utilisé, dans votre zone de dés. Si vous utilisez l'action "choisir une face" sur ce dé à la place d'un autre dé, alors sa nouvelle face ne peut pas être *Echange de dé*, *Nouveau lancé*, ou *Choisir une face*.

Vous pouvez faire ces actions dans un ordre quelconque. Vous pouvez faire ces actions autant de fois que ces symboles apparaissent sur vos dés.

Mettez les dés à leur place !

Après avoir fait toutes les actions souhaitées, il est maintenant temps de mettre de côté ces dés actifs dans votre zone de dés.



Crâne: vous devez mettre tous les dés obtenus comportant le symbole crâne dans votre zone de dés.

Autres dés actifs: Vous pouvez mettre de côté tout ou partie des dés actifs dans votre zone de dés.



2 pour 1: Si vous utilisez les dés ayant ce symbole dans votre zone de dés, vous pourrez lors de la phase 4 échanger chacun d'eux contre deux autres dés du stock pour préparer le prochain tour.

Relancer de nouveau ...

Si vous avez encore des dés qui ne sont pas dans votre zone de dés, répétez les étapes ci-dessus: relancez tous les dés restants, faites leurs actions, et mettez certains d'entre eux dans la zone de dés. Continuez jusqu'à ce que tous vos dés soient dans votre zone de dés.

Important! Avant de relancer tous les dés restants, vous devez soit mettre de côté au moins un dé actif sur votre zone de dés ou faire une action *Echange de dé* au moins une fois.

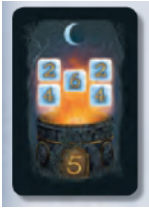
3 - Ai-je lancé un sort avec succès ?

Maintenant, nous allons voir si vous avez réussi. Vous pouvez utiliser tous les dés de votre zone de dés pour gagner une carte de sort. Si vous n'en gagnez pas, prenez un dé du stock. Il vous aidera lors de votre prochaine tentative.

Une fois que vous avez fini vos lancers de dés, examiner les dés de votre zone de dés. Si tout ou partie d'entre eux correspondent à une carte sort de la rangée du bas sans marqueur d'un adversaire, vous pouvez obtenir cette carte en la plaçant face à vous.

Remarque: Vous pouvez gagner **seulement 1** carte sort à chaque tour.

Comment puis-je gagner des cartes sorts?



Pour les cartes avec des faces de dés:
vous devez faire correspondre tous ces chiffres avec au moins autant de dés.



Pour les cartes avec un nombre suivi d'un signe "+":
le total de tous les dés doit être égal ou plus élevé que ce nombre.



Pour les cartes avec "=" sur la face du dé:
vous devez avoir au moins autant de dés égaux qu'indiqué sur la carte.

Remarque: Vous pouvez utiliser les dés avec le symbole crâne.

Si vous avez acquis une carte de sort, choisissez une carte dans la rangée du haut et déplacez-la vers la rangée du bas. Il peut y avoir un jeton sur elle. Mettez une carte de la pioche sur l'espace vide de la rangée du haut. Si la carte que vous avez gagnée comporte votre jeton, vous pouvez réutiliser votre jeton au prochain tour. Enfin, choisissez les 5 dés que vous voulez garder et replacez tous les autres dans le stock.

Echec ?

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas obtenir une carte de sort, conservez tous vos dés. Choisissez et prenez un dé supplémentaire du stock en compensation. Ne mettez pas ce dé dans votre zone de dés.

4 - Dernières actions, avant le tour du joueur suivant

Votre tour n'est pas terminé, vous avez encore du travail à faire. Planifiez pour augmenter votre réserve de dés du prochain tour. Vous pouvez remplacer des dés de couleur contre des dés blancs et ainsi d'avoir l'opportunité d'utiliser des actions au prochain tour.

Avant la fin de votre tour, vous pouvez échanger certains de vos dés.



Vous pouvez échanger les dés **2 pour 1** contre deux dés d'une autre couleur du stock. Ces deux dés peuvent être d'une couleur différente.

Vous pouvez également échanger des dés de couleur contre des dés blancs si vous le souhaitez.

Vos possibilités ne sont pas illimitées!

A la fin de votre tour, vous devez respecter les deux limites suivantes:

- un maximum de 5 dés blancs.
- un maximum de 4 dés chacun d'une autre couleur

Remettez les dés excédentaires dans le stock.

Ensuite, le joueur situé à votre gauche commence son tour.

DERNIER TOUR ET FIN DU JEU

Le concours touche à sa fin - ne vous laissez pas vous attraper par surprise. Soyez prêt pour votre dernier tour, car à la fin, celui qui détient la couronne peut ne pas toujours gagner.

La fin du jeu commence lorsque vous découvrez la carte finale C. Le **prochain** joueur qui gagne un sort prend **cette carte ainsi que la carte D**, l'Opus Magnum, d'une valeur de 5 points de victoire.

Tous les autres joueurs jouent alors un tour de plus chacun.

Au cours de ce dernier tour, il existe deux différences de jeu:

1. Passer la phase 1. Ne placez pas de jeton et ne retirez pas de cartes du jeu.
2. Vous pouvez maintenant gagner une carte sort (sans jeton d'un autre joueur) de la rangée du haut ou du bas.

Qui gagne la partie ?

Après que le dernier joueur ait terminé son dernier tour, additionnez les points de victoire de vos cartes sorts. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. S'il y a égalité, le joueur ayant le plus de dés gagne. Si malgré cela, il y a toujours égalité, les joueurs à égalité gagnent.

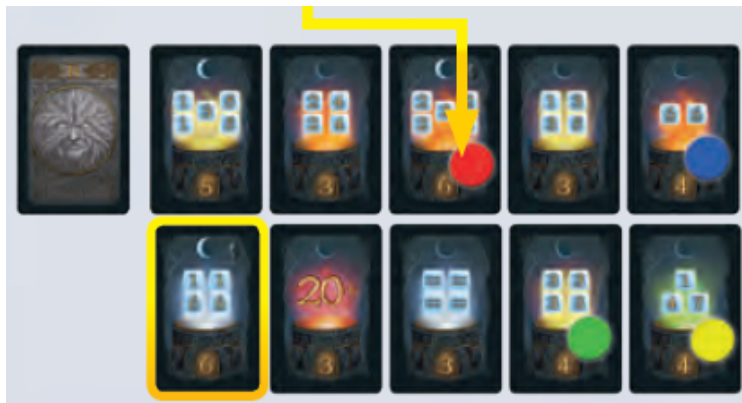
EXEMPLE DE TOUR DE JEU

C'est au tour de Florian, il possède sept dés du tour précédent.

Au début de son tour, Florian a à sa disposition 4 dés blancs, 1 dé orange et 2 dés bleus.

1 - Première phase

Florian met son jeton sur une carte de la rangée du haut.



Il voudrait gagner la carte à gauche de la rangée du bas pour obtenir 6 points de victoire : il aura besoin de 2 UN et 2 Six pour la gagner.

2 - Deuxième phase

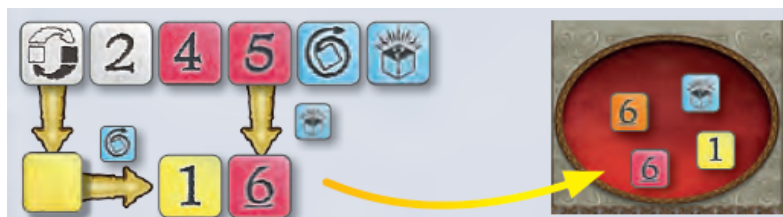
Premier lancé (7 dés)

- Florian échange deux dés blancs contre deux rouges.
- Il utilise le dé bleu *nouveau lancé* et décide de relancer le dé orange et obtient un 6.
- Il met le dé 6 Orange sur sa zone de dés.



Deuxième lancé (6 dés)

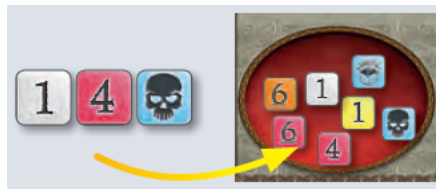
- Il échange un dé blanc contre un jaune.
- Il active ce nouveau dé jaune en utilisant le dé bleu *nouveau lancé* et obtient un 1.
- Florian modifie la face 5 du dé rouge en 6 en utilisant le dé bleu *Choisir une face*, il doit immédiatement mettre ce dé bleu *Choisir une face* dans sa zone de dés.
- Il met le 6 Rouge ainsi que le 1 Jaune dans sa zone de dés.



Troisième lancé (3 dés)

- Florian met obligatoirement de côté le dé bleu crâne sur sa zone de dés.
- Ainsi que le dé blanc.

Finalement, il a mis de côté ce dont il avait besoin.



3 - Troisième phase

- Les dés de sa zone de dés lui permettent de gagner la carte de sort qu'il voulait. Florian prend la carte et la pose face visible devant lui.
- Puis, il prend la carte qu'il a précédemment marqué avec son jeton de la rangée du haut et la déplace vers la rangée du bas.
- Il met une nouvelle carte de la pioche sur l'emplacement vide de la rangée du haut.



Il a actuellement 7 dés en sa possession, il doit en défausser 2 de son choix dans la pioche.



4 - Quatrième phase

Florian n'a pas de dés avec le symbole *2 pour 1* dans sa zone de dés. Il décide d'échanger un dé Jaune et un dé Rouge contre deux dés Blancs.

