



JULIEN GUPTA und JOHANNES BERGER

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Spielziel:

Euer Ziel ist es, viele Punkte mit euren 9 Würfeln zu erzielen. Ordnet die Würfel zu einem Quadrat mit dem weißen Jokerwürfel in der Mitte an. Für jede Straße und jeden Drilling erhaltet ihr bei der Wertung Punkte – je höher die Kombination, desto besser.

Die besondere Herausforderung: Ihr spielt alle gleichzeitig! Wer nicht nur schnell würfelt und anordnet, sondern auch seine Mitspieler gut im Auge behält, hat nach 6 Runden die meisten Punkte und gewinnt.

Spielmaterial

- 18 blaue Würfel
- 18 rote Würfel
- 4 weiße Jokerwürfel
- 4 Abdeckplättchen
- 6 Rundenplättchen



Vorderseite Rückseite

Die Rückseite zeigt die 6 Reihen eines Cubos.



Vorderseite Rückseite

- 1 Rundentableau



- 1 Punktetableau



- 91 Punktechips



- 1 Stoffbeutel (zur Aufbewahrung)
- 1 Spielregel



Spielaufbau

Die Punktechips legt ihr nach Werten sortiert als Vorrat auf das Punktetableau.

Die Rundenplättchen platziert ihr in aufsteigender Zahlenfolge nebeneinander auf dem Rundentableau.

Legt anschließend 2 blaue und 2 rote Würfel in die Mitte.

Jeder Spieler erhält ein Abdeckplättchen, 4 rote und 4 blaue Würfel sowie einen weißen Jokerwürfel.

Nicht benötigtes Spielmaterial geht zurück in die Schachtel.

Der älteste Spieler wird Startspieler.

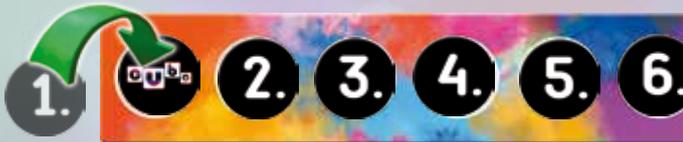


Spielablauf

Cubo wird über 6 Runden gespielt.

Eine Runde läuft wie folgt ab:

Der Startspieler dreht das Rundenplättchen der entsprechenden Runde um und würfelt anschließend die 4 Würfel aus der Mitte. Sie werden für alle gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt.



Jetzt nehmen alle Spieler ihre 9 Würfel in die Hand und warten auf das Kommando des Startspielers. Sobald dieser „Cubo“ ruft, fangt ihr alle an zu würfeln.

Nach eurem Wurf müsst ihr euch die Würfel gut anschauen und euch entscheiden.

Entweder:

■ Würfel zu einem Cubo anordnen

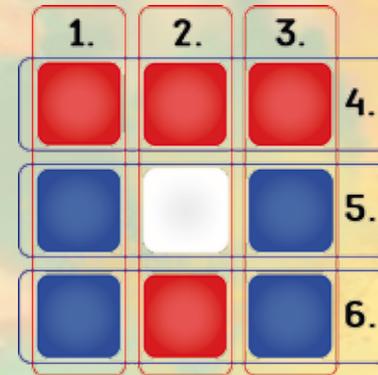
oder

■ Mit allen Würfeln erneut würfeln

Würfel zu einem Cubo anordnen:

Um einen Cubo zu bilden, müsst ihr die blauen und roten Würfel in einem Quadrat um den weißen Jokerwürfel herum legen. Dadurch ergeben sich 6 Reihen.

Die 6 Reihen in einem Cubo



Anmerkung: In einem Cubo gibt es 3 vertikale und 3 horizontale Reihen.

Ziel dabei ist es, möglichst viele **Straßen** und **Drillinge** in den Reihen zu bilden.

Beispiele für Straßen



Beispiele für Drillinge



Anmerkung: Straßen können in absteigender und aufsteigender Zahlenfolge gebildet werden.



Wer alle 9 Würfel zu einem Cubo angeordnet hat, legt sein Abdeckplättchen auf die Würfel und ruft laut „Cubo“. Der Spieler darf nun seine Würfel nicht mehr verändern.

Sobald ein Spieler „Cubo“ gerufen hat, nimmt er sich schnell einen Würfel aus der Mitte und legt ihn auf sein Abdeckplättchen. Dieser kann bei der Wertung gegen einen anderen farbigen Würfel im Cubo eingetauscht werden.



Beispiel: Der Spieler legt sein Abdeckplättchen auf seinen fertigen Cubo und nimmt sich anschließend die rote 6 aus der Mitte.

Tipp: Überlegt nicht zu lange, denn ruft ein Mitspieler nach euch „Cubo“, kann er sich trotzdem zuerst einen Würfel aus der Mitte schnappen.

Mit allen Würfeln erneut würfeln:

Gefällt euch euer Wurf nicht, oder seid ihr mit der Anordnung eures Cubos nicht zufrieden, könnt ihr erneut würfeln – allerdings immer nur alle Würfel gemeinsam.

Ihr dürft so oft ihr wollt erneut würfeln – bis der erste Spieler „Cubo“ ruft. Ab jetzt darf keiner mehr würfeln, sondern muss seine Würfel zu einem Cubo anordnen. Habt ihr eure Würfel in der Hand, wenn „Cubo“ gerufen wird, dürft ihr noch ein letztes Mal würfeln.

Ende der Runde:

Sobald der vorletzte Spieler (bzw. der erste Spieler im Spiel zu zweit) seinen Cubo angeordnet und einen Würfel aus der Mitte genommen hat, zählen die Spieler, deren Cubo fertiggestellt ist, gemeinsam 6 Sekunden runter: „6-5-4-3-2-1-Cubo“.

In dieser Zeit muss der letzte Spieler seine Würfel angeordnet und das Abdeckplättchen auf seinen Cubo gelegt haben. Dann kann er sich einen verbliebenen Würfel aus der Mitte nehmen. Schafft er es nicht, erhält er diese Runde keine Punkte.

Jetzt folgt die Wertung.

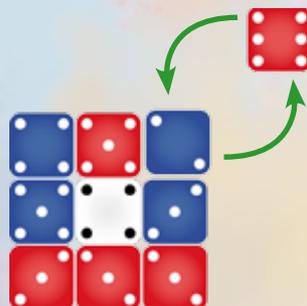
Wertung

Anfangen beim Startspieler zählt ihr nun nacheinander eure Punkte.

Seid ihr an der Reihe, nehmt ihr euer Abdeckplättchen vom Cubo.

Jetzt dürft ihr (müsst aber nicht) den Würfel, den ihr euch aus der Mitte genommen habt, gegen einen beliebigen Würfel (außer dem Jokerwürfel) austauschen.

Der Würfel muss an die gleiche Stelle gelegt werden.



Beispiel: Der Spieler tauscht die rote 6 gegen die blaue 2 aus und bildet somit eine weitere Straße.

Tipp: Das Eintauschen kann euch auch ermöglichen, Würfel in einer Farbe zu sammeln, um in den nächsten Runden mehr gleichfarbige Reihen bilden zu können.



Den ausgetauschten/nicht ausgetauschten Würfel legt ihr wieder in die Mitte.

Ihr erhaltet jetzt Punkte für alle Reihen, in denen **Straßen** oder **Drillings** liegen.

Straße:

Für jede **Straße** erhaltet ihr Punkte in Höhe der **höchsten Augenzahl** innerhalb der Straße.



Beispiel: Der Spieler erhält für seine Straße 6 Punkte.

Drilling:

Für jeden **Drilling** erhaltet ihr Punkte in Höhe der **Augenzahl eines Würfels** innerhalb des Drillings.



Beispiel: Der Spieler erhält für seinen Drilling 3 Punkte.

Einfarbige Straßen und Drillings:

Ist der Drilling oder die Straße **in einer Farbe** (z.B. nur rote Würfel), erhaltet ihr die **doppelte Anzahl** Punkte.



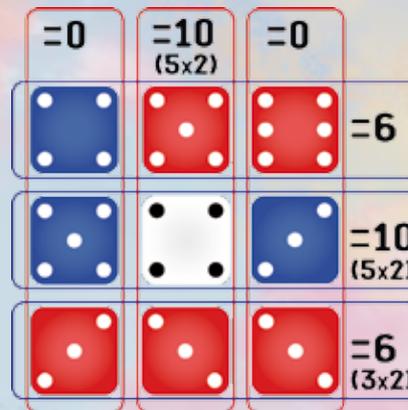
Beispiel: Der Spieler erhält für seinen einfarbigen Drilling 6 (3x2) Punkte.

Der Jokerwürfel:

Der weiße Würfel ist ein Farbjoker. Er kann in einer Runde sowohl für eine blaue als auch für eine rote Reihe zählen.



Beispiel: Der Spieler erhält für diese Reihen 18 Punkte.



Beispiel: Der Spieler wertet nacheinander die 6 Reihen und erzielt in dieser Runde 32 Punkte. Er konnte den Jokerwürfel optimal verwenden, um zwei einfarbige Straßen zu bilden.

Nehmt euch entsprechend viele Punkte aus dem Vorrat.

Hat jeder seinen Cubo gewertet, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn Startspieler und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Wer von euch die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

