



DREI
MAGIER
SPIELE

ALEX RANDOLPH

CIAO,
CIAO...

Bei anderen Bluffspielen haben wir die Wahl zu bluffen oder nicht zu bluffen. Hier nicht.

CIAO, CIAO...

Der Kühkste gewinnt!

2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alex Randolph
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 1997: DREI MAGIER SPIELE

Material

- Brücke und „Siegertreppchen“
- 28 Holzfiguren in 4 Farben
- Black Box mit Sonderwürfel
- Anleitung

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel bitte die beiden Enden der Brücke an den vorgefaltzten Stellen ganz umknicken, mit etwas Klebstoff an der Unterseite der Brücke festkleben und die Zwischenräume der Brückenplanken ausbrechen.

Vor jedem Spiel nimmt man den Inhalt aus der Schachtel und legt die Brücke so auf zwei gegenüber liegende Ränder des Schachtelbodens, dass sie durch die umgeklebten Enden Halt findet.

jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt alle sieben Figuren zu sich und stellt eine davon sofort auf die erste Planke der Brücke (Pfeil).

Von jetzt an muss — so lange es möglich ist — immer eine Figur jeder Farbe auf der Brücke stehen!

„Stürzt eine Figur ab“ (CIAO, CIAO ...), muss sie sofort durch eine neue Figur derselben Farbe ersetzt werden. Diese startet immer auf der ersten Brückenplanke.

Auf die andere Seite der Brücke wird das Siegertreppchen gelegt.



Spielziel

Das Ziel ist, als Erster drei eigene Figuren über die Brücke zu bringen. Gelingt das aber keinem, gewinnt, wer die höchste Punktzahl erzielt hat.

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler wird ausgelost oder es beginnt derjenige, der als nächster Geburtstag hat.

Er schüttelt die Black Box, stellt sie auf den Tisch und späht **geheim** durch den Klarsichtdeckel hinein.

Er sagt eine Zahl zwischen 1 und 4 an und rückt seine Spielfigur sofort entsprechend viele Schritte vorwärts.

Der Sonderwürfel zeigt die Augen von 1 bis 4, die anderen beiden Seiten sind mit Kreuzen versehen. Würfelt ein Spieler ein solches Kreuz, bedeutet es für seine Figur den Absturz. Er versucht natürlich dies zu vermeiden, sagt auf jeden Fall eine Zahl zwischen 1 und 4, und rückt seine Figur entsprechend vor.

Jetzt haben die anderen Spieler einer nach dem anderen Gelegenheit, ihm

zu glauben oder zu zweifeln. Hat einer gezweifelt, können andere in dieser Runde nicht mehr zweifeln!

Glauben alle die Ansage, ist der Zug beendet. Der Ansager schüttelt die Black Box, denn keiner soll wissen, ob er geblufft hat oder nicht, und gibt sie an den nächsten Spieler weiter.

Zweifelt jedoch einer der Spieler, so bekommt dieser die Black Box vorsichtig gereicht und darf hineinschauen.

„Ciao, ciao...“

Zweifelt also ein Spieler, der Ansager hat jedoch die Wahrheit gesagt, darf der Ansager die Figur des Zweiflers von der Brücke schubsen ... **CIAO, CIAO!**

Zweifelt ein Spieler und der Ansager hat geblufft, endet die Figur des Ansagers im Sumpf... CIAO, CIAO! Die Figur des Zweiflers jedoch darf so viele Schritte weitergehen, wie der Spieler angesagt hatte!

Nicht vergessen: Sobald eine Figur abgestürzt ist, muss eine neue auf die erste Planke der Brücke gestellt werden.

Das Siegertreppchen

Kann eine Figur endlich die Brücke verlassen, wird sie auf das Siegertreppchen gestellt. Eventuell überzählige Würfelaußen verfallen!

Die erste Figur, die ankommt, wird auf die erste Stufe (1) gestellt, die 2. Figur auf die zweite Stufe (2) usw.

Die Reihenfolge der einzelnen Figuren kann am Ende das Spiel entscheiden!

Spiele

Es gibt zwei Möglichkeiten das Spiel zu beenden:

- > **Ein Spieler gewinnt, sobald er drei Figuren über die Brücke gebracht hat.**
- > **Wenn es keiner geschafft hat, drei eigene Figuren über die Brücke zu bringen** und alle Figuren entweder angekommen oder in den Sumpf gestürzt sind, **gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.**

Merkwürdigerweise werden die Punkte der Figuren auf dem Siegertreppchen aber so gewertet:
Eine Figur auf der ersten Stufe zählt

einen Punkt, auf der zweiten Stufe zwei Punkte, auf der dritten Stufe drei Punkte usw.

Das bedeutet: Wenn es nicht gelingt, drei Figuren über die Brücke zu bringen, ist es besser, spät als früh anzukommen!

Außerdem: Hat ein Spieler keine Figuren mehr im Spiel, kann er natürlich auch nicht mehr ziehen; **aber er kann immer noch zweifeln, so lange er Figuren auf dem Treppchen hat...** denn man kann genau so leicht von einem Treppchen stürzen wie von einer Brücke...

Anmerkung:

Wenn wir das Wort Spieler benutzen, meinen wir selbstverständlich Spieler und Spielerinnen.

Fertigung: Hertel E Co. GmbH,
95448 Bayreuth
Papier: Fedrigoni Constellation Snow
und Freeliffe Picnic Salt