KARUBA

Egy lebilincselő lapkalerakós játék 2–4 kincsvadász részére 8 éves kortól

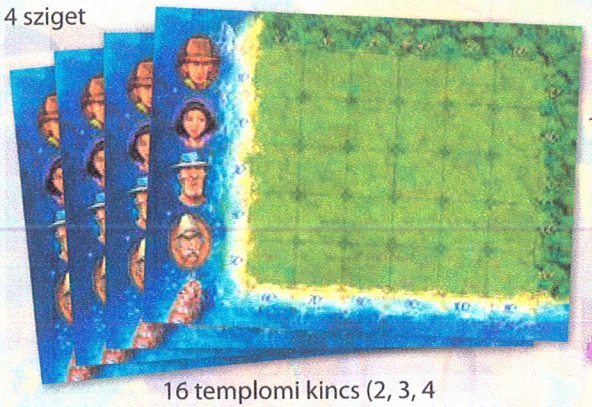
Sok újhold jött és ment, amióta a hajó elindult Karuba földjére. Amint megérkeztek a szigetre, mindegyik játékos indít egy négyfős felfedezőcsapatot. Most már „csak" a sűrű dzsungelen kell keresztülvágni, és megtalálni a templomokat. A „csak" lehet, hogy egy kissé lebecsüli a helyzetet: először is meg kell találni az ősi csapást, és meg is kell tisztítani! Sietned kell, hogy te legyél az első, aki eléri a templomokat, és így a legértékesebb kincseket te kaparintsd meg. Sok csapás zsákutcába vezet, és türelmesnek kell lenned, hogy a helyes ösvényt találd meg, ami keresztülvezet dzsungelen. Odanézz! Egy aranyrög! Felveheted és begyűjtheted. Ugyanez érvényes a fénylő kristályokra is a csapások mentén.

A játék célja

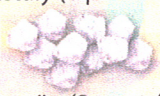
Az a felfedezőcsapat nyer, amelyik a legértékesebb kincseket gyűjti össze.

A játék tartozékai

4 sziget



64 kristály (1 pont értékű)



16 aranyrög (2 pont értékű)

16 templom
(4-4 barna, kék, lila, sárga)

16 templomi kincs (2, 3, 4 vagy 5 pont értékű; színei: barna, kék, lila, sárga)

16 kalandor
(4-4 barna, kék, lila, sárga)

144 dzsungellapka (36-36 piros, szürke, zöld, világosbarna)

Forgalmazza:
DIONÉ Kft.
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu

Előkészületek

Minden játékos választ magának egy szigetet, és elhelyezi maga elé.
Ezenkívül minden játékos kap:

4 különböző színű kalandort

4 különböző színű templomot

36 dzsungellapkát (a hátulján lévő szín legyen ugyanolyan, a színnek nincs jelentősége)

Minden templomhoz annyi templomi kincs tartozik, ahány játékos van.
A játékosok számától függően az alábbi értékű kincsek vannak:
2 játékos: 5, 3
3 játékos: 5, 3, 2
4 játékos: 5, 4, 3, 2

Csinálj egy képpel felfelé fordított kupacot a megegyező színű kincsekből (4 külön csoport), és helyezd el az asztal közepén, csökkenő érték szerint.
A megmaradt kincseket tedd vissza a dobozba.

Példa: Egy három játékosból álló játékhoz vedd elő mindegyik színből az 5-ös, a 3-as és a 2-es értékű kincset. Rakd őket 4 csoportba, képpel felfelé úgy, hogy a 2-es értékű legyen legalul és az 5-ös értékű legfelül.

Helyezd el a kristályokat és az aranyrögöket úgy az asztalon, hogy könnyű legyen elérni azokat.

KALANDOROK ÉS TEMPLOMOK

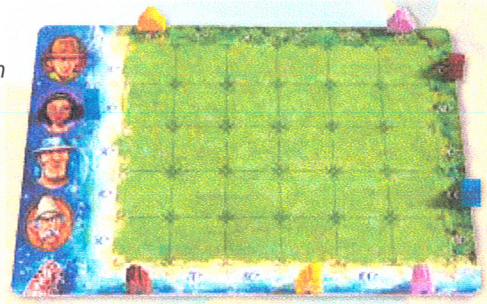
A játék kezdete előtt a játékosok együtt határozzák el, hogy hová helyezzék el a kalandoraikat és a templomaikat.

A kalandorok és a templomok mindegyik szigeten pontosan ugyanazon a helyen kell, hogy álljanak. (Minden sziget egyformán nézzen ki a játék kezdete előtt.)
Helyezd el a kalandorokat a parton lévő számok, a templomokat pedig a dzsungelben lévő számok valamelyikére.

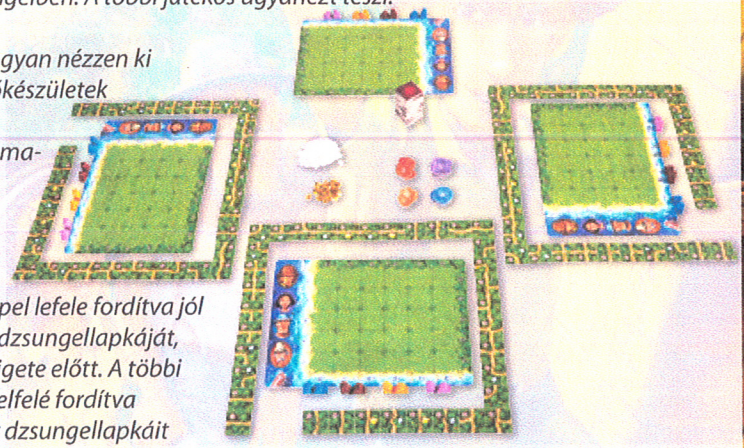
Minden játékos választ egy kalandort, és elhelyezi egy tetszőleges számon a parton. Ezután az ugyanolyan színű templomot elhelyezi a dzsungelben lévő számra (legalább 3 szám különbségnek kell lennie a megegyező színű kalandor és a templom között). Az összes többi játékos ugyanúgy elhelyezi a megfelelő

kalandorát és templomát ugyanazokra a számokra. (Az összes kalandor és templom ugyanilyen módon lesz elhelyezve, azaz háromszemélyes játék esetén az egyik játékos két kalandor és templom helyét határozza meg, kétszemélyes játék esetén pedig mindkét játékos kettő-kettő helyét határozza meg.)

Példa:
Henriette kiválasztja a kék kalandort, és elhelyezi azt 20 fokra a parton. Szintén ő helyezi el a kék templomot 100 fokra a dzsungelben. Ezután Miriam, Krisztina és Lajos elhelyezik a kék kalandorát 20 fokra a parton és a kék templomát 100 fokra a dzsungelben.
Miriam kiválasztja a sárga kalandort, és elhelyezi azt 90 fokra a parton.
Majd a sárga templomot 10 fokra a dzsungelben. A többi játékos ugyanezt teszi.
Krisztina kiválasztja a lila kalandort, és elhelyezi azt 110 fokra a parton, a lila templomot 60 fokra a dzsungelben. A többi játékos ugyanezt teszi.
Lajos a megmaradt barna kalandort elhelyezi 60 fokra a parton, a barna templomot 70 fokra a dzsungelben. A többi játékos ugyanezt teszi.



Itt egy példa, hogyan nézzen ki egy sziget az előkészületek után.
A játékosok szalmaszál húzásával döntik el, hogy ki lesz az expedíció vezetője.
Ez a játékos képpel lefele fordítva jól megkeveri a 36 dzsungellapkáját, és elhelyezi a szigete előtt. A többi játékos képpel felfelé fordítva elhelyezi a saját dzsungellapkáit növekvő sorrendben a szigete körül.



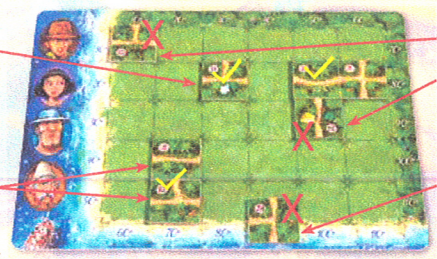
A játék menete

Mindegyik játékos csakis a saját szigetén játszik, miközben versenyben van a többi játékossal a legértékesebb templomi kincsekért. Használd a lapkákat útépítéshez, amelyen a kalandorok haladhatnak a saját színű templomaikhoz. Útjuk során a kalandorok kristályokat és aranyrögöket gyűjthetnek, amelyek szintén kincsnek számítanak a játék végén.

Az expedíció vezetője felfordítja a legelső lapkát a kupacában, és bemondja lapkán lévő számot tiszta, érthető hangon. Az összes többi játékos nekiáll kikeresni a mondott számot a saját paklijában. Két választási lehetőséged van, hogy mit csinálj ezzel a lapkával (A és B lehetőség lejjebb részletezve). Miután minden játékos végrehajtotta az A vagy B lehetőséget, az expedíció vezetője felfordít egy újabb lapkát, és így tovább.

A LEHETŐSÉG: HELYEZD EL A LAPKÁT A SZIGETEN.

A lapkát csakis üres mezőre helyezheted.
A lapkát úgy kell elhelyezni, hogy a száma a bal felső sarokban legyen.
A lapka akármelyik üres mezőre helyezhető, nem muszáj egy már lerakott mellé tenni.
Készíthetsz utakat úgy is, hogy olyan helyre teszed a lapkát, ahol olyan lapkával lesz határos, amelyen nincs ösvény, és így ez az út véget ér. (Lásd az ábrát.)
Ha egy olyan lapka kerül fel, amelyen kristály vagy aranyrög van, akkor mindenki elveszi az annak megfelelő darabot az asztal közepéről, és elhelyezi arra a lapkára. A játék végén pontokat kapsz a játék során a kalandoraid által összegyűjtött kristályokért és aranyrögökért.



Tanács: mindig győződj meg arról, hogy egy kalandor útja vagy egy templomhoz vezető út ne legyen véletlenül blokkolva lapkalerakáskor.

B LEHETŐSÉG: NE HELYEZD EL A LAPKÁT, HANEM HELYETTE LÉPJ AZ EGYIK KALANDORODDAL.

Ha nem használod fel a lapkát építéshez, akkor léphetsz az egyik kalandoroddal. Így gyűjthetnek a kalandoraid aranyat és kristályokat, és így érhetik el a saját színű templomot.
Minden egyes fel nem használt lapka esetén léphetsz az egyik kalandoroddal annyi lépést bármely irányba, ahány ösvény vezet a fel nem használt lapka széleihez. (Ez lehet 2, 3 vagy 4 lépés, a fel nem használt lapkától függően.)
Egy lépés mindig egy lapka előre.
A kalandorok csakis az ösvényeken haladhatnak.
Csakis egy kalandor állhat egy lapkán, és kalandort átugrani nem szabad.

Ha az ösvények elágaznak, akkor a kalandorok bármely irányba fordulhatnak. A lépéseket csak egy kalandor használhatja, nem lehet felosztani kalandorok között.
A lépésszámok elveszhetnek.

Példa: Ezen a lapkán három ösvény vezet a lapka széléhez. Az a játékos, aki nem használja fel ezt a lapkát, léphet az általa kiválasztott kalandorjával maximum három lépést az ösvényen.

ARANYRÖGÖK ÉS KRISTÁLYOK GYŰJTÉSE

Ahhoz, hogy egy kalandor aranyrögöt vagy kristályt gyűjtsön, muszáj megállnia azon a lapkán, ahol az aranyrög vagy kristály található, és fel kell adnia az esetlegesen fennmaradó lépéseit. Vedd fel a kincset a lapkáról, és helyezd el a kalandorod képén, a térkép bal oldalán. Az összegyűjtött kristályok és aranyrögök ott maradnak a játék végéig, és beszámítanak a győzelmi pontokba a végelszámolásnál. Nem kötelező felvenni az aranyrögöket és kristályokat. Otthagyhatod azokat, és folytathatod az utad lépésveszteség nélkül.

A TEMPLOM ELÉRÉSE

Amint egy kalandor eléri a templomot (azaz arra a fokra lép, ahol a templom áll), a játékosa elveszi a legértékesebb templomi kincset, ami az azonos színű templom kincseiből maradt az asztal közepén, és maga elé helyezi. A kalandor ezután itt áll majd a játék végéig.
Ha egyszerre több játékos is eléri ugyanazt a színű templomot ugyanabban a körben, mindegyikük ugyanannyi győzelmi pontot kap: az elsőként odaérő játékos elveszi az ehhez a templomhoz tartozó legértékesebb kincset az asztal közepén álló paklából. A többi játékos elveszi a következő legnagyobb kincset a paklából, aminek már kisebb az értéke, és az értékkülönbözetet kristállyal pótolja a kristálykupacból.

Példa: Lajos elérte a barna templomot a barna kalandorjával, és elveszi a barna templomhoz tartozó kincsekből a legfelsőt, ami 5 pontot ér. Miriam és Krisztina elérik egy későbbi körben a barna kalandorukkal a barna templomot. Miriam elveszi a következő kincset, melynek értéke 4 pont. Krisztina elveszi a következő kincset a barna paklából, aminek az értéke 3 pont, és 1 kristályt is elvesz az asztal közepén lévő kristálykupacból. Ez annyit jelent, hogy Miriam és Krisztina 4-4 győzelmi pontot kapnak, mivel ugyanabban a körben érték el a barna templomot.

A játék vége

A játék véget ér, amikor:
Az utolsó dzsungellapkát is felfordította az expedíció vezetője, VAGY az egyik játékos mind a 4 kalandora elérte a saját templomát. (Amelyik eset előbb következik be.)

A győztes az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjtötte az alábbiak szerint:

Templomi kincsek (a kincsen szereplő érték)		Aranyrögök (2 pont darabonként)		Kristályok (1 pont darabonként)
	+		+	

A szigetek lapkáin maradt aranyrögök és kristályok nem számítanak bele a győzelmi pontokba. A legtöbb pontot összegyűjtött játékos a játék győztese. Ha több játékos is egyenlő pontot ér el, akkor az a játékos nyer, akinek a legtöbb dzsungellapka van a szigeten. Ha még így is pontegyenlőség van, akkor ezek a játékosok mind osztoznak a győzelemben.

Gyakran feltett kérdések:

Mi történik, amikor két vagy több játékos nem tudja eldönteni, hogy mit csináljanak a lapkáikkal, mivel a döntésük a másik játékosok döntésétől függ?
Ebben az esetben a jelenleg legtöbb ponttal rendelkező játékos dönt először. Ha két vagy több játékos egyformán a legtöbb ponttal rendelkezik, akkor a legidősebb dönt először.

GYORS ÚTMUTATÓ

A játék célja

Vezesd a kalandoraidat a megfelelő színű templomhoz, és útközben gyűjts aranyat, kristályt és templomi kincseket.

Előkészületek

Mindegyik játékos a következőket kapja:
1 szigetet, 4 kalandort, 4 templomot, 36 dzsungellapkát (megegyező színnel a hátlapjukon)
Helyezzétek el a templomi kincseket 4 csoportban az asztal közepén, csökkenő értékkel lefelé a kupacban. (2 játékos: 5/3; 3 játékos: 5/3/2 és 4 játékos: 5/4/3/2)
A játék felállítása: mindegyik játékos elhelyezi egy kalandorját a parton levő számon és az azonos színű templomot az egyik dzsungelben lévő számon.
Mindegyik szigeten teljesen azonos a játék felállítása a játék kezdete előtt.
Az expedíció vezetője: maga elé helyezi a jól összekevert dzsungellapkákat képpel lefele fordítva egy pakliba.
A többi játékos szám és hely szerint elrendezi a dzsungellapkáit képpel felfelé a szigete körül.

A játék menete

Az expedíció vezetője felfordít egy dzsungellapkát, és bemondja a rajta lévő számot.
A többi játékos megkeresi ugyanazon számú dzsungellapkát.

A lehetőség: elhelyezi a dzsungellapkát a saját szigetén.

B lehetőség: nem használja fel a dzsungellapkát, hanem annyit lép az általa kiválasztott kalandorjával, ahány ösvény vezet a fel nem használt lapka széléhez.

Ha a játékos köre végén egy aranyrögöt vagy kristályt tartalmazó dzsungellapkán áll a kalandora: felveszi a kincset.
A játékos a köre végén, ha a kalandora eléri a saját színének megfelelő templomot, felveszi a templom legértékesebb kincsét.

A játék vége

Az expedíció vezetője az utolsó dzsungellapkát is felfordította, VAGY
Az egyik játékos összes kalandorjával elérte a saját színének megfelelő templomot.
A legtöbb pontot elérő játékos a győztes (templomi kincsek +2 pont/aranyrög +1 pont/kristály)