

KARUBA

Guida rapida

OBIETTIVO

Muovi i tuoi esploratori fino ai templi dello stesso colore e colleziona pepite d'oro, cristalli e tesori del tempio.

PREPARAZIONE

Ogni giocatori riceve:

1 isola, 4 esploratori, 4 templi, 36 tessere giungla (col retro dello stesso colore)

- Formare delle pile con i 4 tesori dei templi e piazzarli al centro del tavolo, col valore più alto in cima e il resto a decrescere, in base al numero di giocatori (2 giocatori 5/3, 3 giocatori 5/3/2, 4 giocatori 5/4/3/2)
- Prepara l'isola: ogni giocatore piazza un esploratore su un numero della spiaggia, poi piazza il tempio dello stesso colore su un numero della giungla. Così via fino a piazzare l'ultimo esploratore e l'ultimo tempio.
- Ad inizio partita, ogni isola deve avere lo stesso set up.
- Un giocatore sarà il capo della spedizione: questo giocatore mischia le proprie tessere giungla a faccia in giù e crea una pila, che metterà di fronte all'isola
- Gli altri giocatori posizionano le tessere giungla a faccia in su intorno alla propria isola, seguendo l'ordine numerico delle tessere.

COME SI GIOCA

Il capo della spedizione gira la prima tessera della pila e rivela a voce alta il numero scritto sopra.

Gli altri giocatori prendono la tessera numerata e:

- Opzione A: posizionano la tessera ovunque sull'isola.
- Opzione B: scartano la tessera e muovono un esploratore (tanti passi quante sono le strade sulla tessera scartata).
- Se il movimento dell'esploratore finisce su una tessera contenente cristallo/pepita: prendi il cristallo o la pepita.
- Se il movimento dell'esploratore finisce su un tempio: prendi il tesoro col valore più alto rimasto nel tempio.

FINE DEL GIOCO

- L'ultima tessera giungla è stata girata dal capo della spedizione.
- Un giocatore ha raggiunto tutti e 4 i templi

VINCITORE

Punteggio più alto (tesori del tempio + 2 punti per ogni pepita + 1 punto per ogni cristallo)