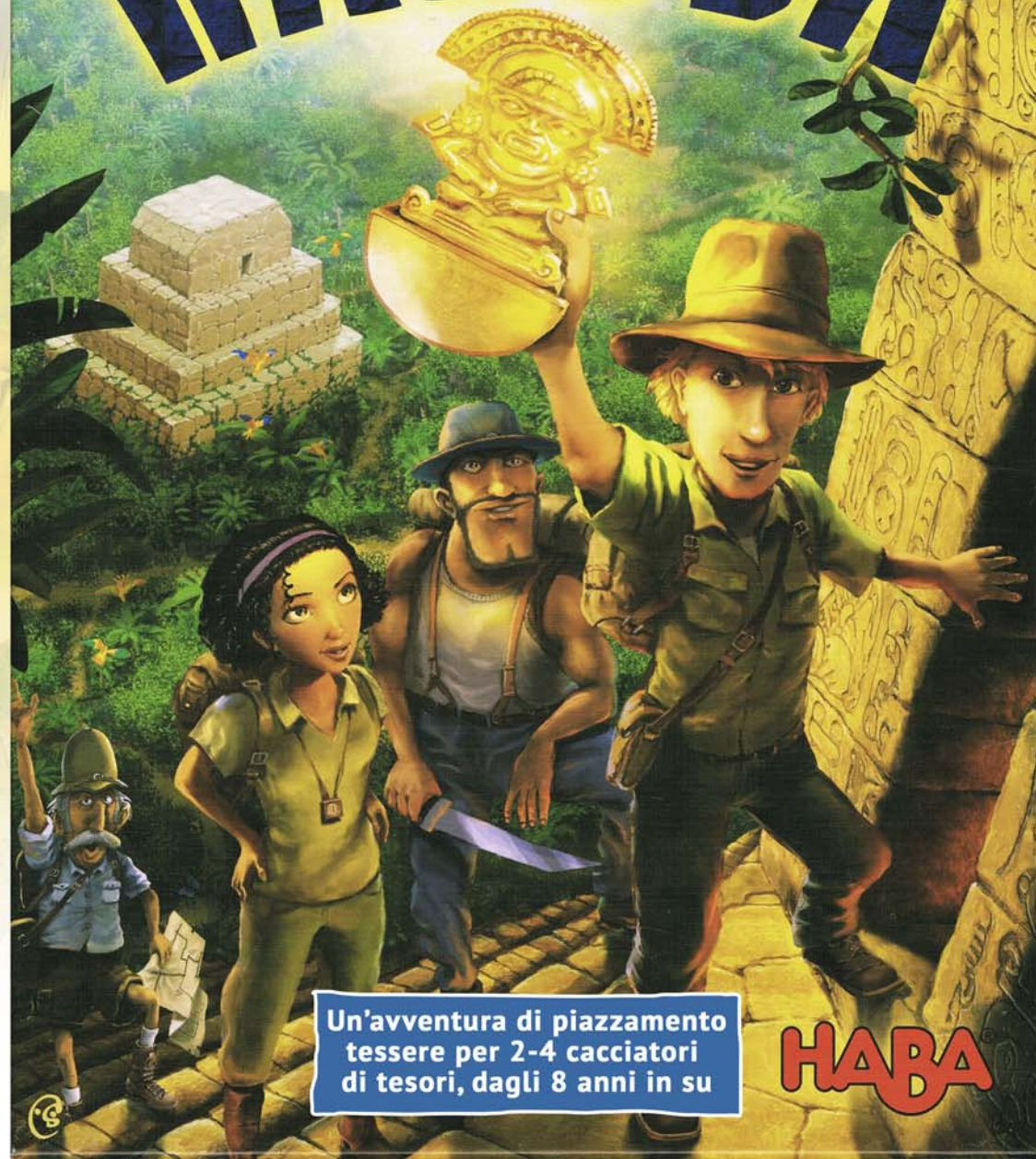


KARUBA

Rüdiger Dorn

KARUBA



Un'avventura di piazzamento
tessere per 2-4 cacciatori
di tesori, dagli 8 anni in su

HABA

Dopo mesi di navigazione, le tue navi sono finalmente approdate a Karuba. Una volta scesi sulla terra ferma, ogni giocatore guiderà un gruppo di quattro esploratori all'interno dell'isola. Ora non devi fare altro che muoverti attraverso la giungla alla ricerca dei quattro templi. Ma non sarà una passeggiata: i sentieri nascosti nella vegetazione non sono facili da trovare. Cerca di essere il primo a raggiungere i templi e a trovare i tesori celati all'interno di ognuno di essi. Avrai bisogno di molta pazienza per trovare la strada migliore/più veloce in mezzo alla giungla.

Guarda! Una pepita d'oro! Puoi prenderla e portarla con te, così come i cristalli che troverai sul tuo cammino.

OBIETTIVO

Il giocatore col bottino più cospicuo vince la partita.

CONTENUTO

4 isole



64 cristalli (valgono 1 punto)



12 pepite d'oro (valgono 2 punti)



16 tesori dei templi: 4 marroni, 4 blu, 4 viola e 4 gialli di valore diverso da 2, 3, 4 o 5 punti



16 esploratori: 4 marroni, 4 blu, 4 viola e 4 gialli



16 templi: 4 marroni, 4 blu, 4 viola e 4 gialli



144 tessere giungla (36 per ogni giocatore; numerate da 1 a 36)



PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende un'isola e la piazza di fronte a sé.

Ad ogni giocatore vengono consegnati:

- ◆ 4 esploratori, ognuno di colore differente
- ◆ 4 templi, ognuno di colore differente
- ◆ 36 tessere giungla con il retro dello stesso colore.



Di fronte ad ogni tempio devono essere posizionate tanti tesori quanti sono i giocatori. A seconda del numero di giocatori, utilizzate i tesori con i seguenti valori:

- 2 giocatori: 5, 3
- 3 giocatori: 5, 3, 2
- 4 giocatori: 5, 4, 3, 2



Create una pila di tessere a faccia in su per ogni tempio (4 in totale), e mettetele al centro del tavolo, ordinate dal valore più grande al più piccolo. Rimettete nella scatola i tesori che non avete utilizzato.

Esempio:

Per una partita a 3 giocatori, prendete 3 tesori del tempio con valore 5, 3 e 2 di colore marrone, blu, viola e giallo. Create 4 pile differenti, in ognuna posizionate il tesoro che vale 2 in fondo alla pila e il tesoro che vale 5 in cima alla stessa.

Posizionate i cristalli e le pepite d'oro al centro del tavolo, alla portata di tutti.



ESPLORATORI E TEMPLI

Prima dell'inizio della partita, i giocatori decidono assieme in quale parte dell'isola piazzare gli esploratori e i templi.

Ogni giocatore deve avere lo stesso identico set-up iniziale, quindi ogni isola deve essere preparata alla stessa maniera.

Posizionate gli esploratori sui numeri scritti sulla spiaggia e posizionate i templi sui numeri scritti nella giungla.

A turno, un giocatore sceglie un esploratore e lo posiziona su un qualsiasi numero scritto sulla spiaggia. Successivamente, piazza il tempio dello stesso colore su un numero qualsiasi scritto nella giungla (fate attenzione a mettere un minimo di 3 numeri di distanza tra un esploratore e un tempio dello stesso colore). Tutti gli altri giocatori piazzano l'esploratore e il tempio dello stesso colore alla stessa maniera.

Si continua con il giocatore successivo fino a che tutti gli esploratori e i templi non sono sull'isola.

Esempio:

Enrico sceglie l'esploratore blu e lo posiziona sul grado 20 della spiaggia. Poi piazza il tempio blu sul grado 100 della giungla. Allo stesso modo **Miriam**, **Cristina** e **Luigi** posizionano il loro esploratore blu sul grado 20 della spiaggia e il loro tempio blu sul grado 100 della giungla.

Miriam posiziona l'esploratore giallo sul grado 90 della spiaggia e il tempio giallo sul grado 10. Gli altri giocatori posizionano l'esploratore e il tempio giallo nella stessa maniera.

Cristina piazza l'esploratore viola sul grado 110 della spiaggia e il tempio viola sul grado 60 della giungla. Gli altri giocatori fanno lo stesso.

Luigi rimane con l'esploratore e il tempio marrone, che decide di posizionare a 60 gradi sulla spiaggia il primo e a 70 gradi nella giungla il secondo. Il resto del gruppo fa lo stesso.



Ecco come potrebbe apparire l'isola dall'esempio

A questo punto si decide chi sarà il capo della spedizione. Questo giocatore mischia le 36 tessere giungla e le posiziona di fronte all'isola a faccia in giù, formando una pila di tessere.

Gli altri giocatori posizionano le proprie 36 tessere a faccia in su attorno alla propria isola, seguendo i numeri da 1 a 36.



COME SI GIOCA

Ogni giocatore gareggia per sé durante tutta la partita, cercando di battere gli altri raggiungendo per primo i tesori sparsi nei templi. Bisogna usare le tessere per creare i sentieri lungo tutta la giungla, sentieri che permettono agli esploratori di raggiungere i templi dello stesso colore. Durante il cammino si possono collezionare cristalli o pepite d'oro, che ovviamente conteranno come tesori alla fine del gioco.

Il capo della spedizione gira la prima tessera dalla pila e rivela ad alta voce il numero della stessa. Gli altri giocatori cercano la tessera numerata tra le proprie. A questo punto si hanno a disposizione 2 opzioni (Opzione A e B descritte in seguito). Una volta che ogni giocatore ha eseguito una delle 2 opzioni, il capo della spedizione gira la seconda tessera della pila, etc.

A. POSIZIONARE UNA TESSERA SULL'ISOLA

- ◆ Si può piazzare una tessera solo su una casella libera dell'isola.
- ◆ La tessera deve essere posizionata in modo che il numero rimanga in alto a sinistra della stessa. Le tessere non devono per forza essere piazzate una di fianco all'altra, ma possono essere posizionate ovunque sulla griglia.
- ◆ Si possono creare sentieri chiusi posizionando due tessere vicine (vedi immagine).
- ◆ Se viene girata una tessera con un cristallo o una pepita d'oro sopra, ogni giocatore prende il tesoro in questione dal centro del tavolo e lo piazza sulla tessera.
- ◆ Alla fine della partita riceverai punti in base ai cristalli o alle pepite d'oro collezionate durante il gioco.

Permesso:

Una tessera può essere piazzata senza che si connetta con alcun sentiero

Permesso:

Due tessere possono essere piazzate vicine creando una strada chiusa



Non permesso:

Le tessere non possono essere girate a piacere, il numero deve sempre trovarsi in alto a sinistra

Non permesso:

La tessera non può essere posizionata fuori dalla griglia

Consiglio: assicurati sempre che un esploratore o un tempio non sia bloccato da una strada chiusa.

B. SCARTARE LA TESSERA E MUOVERE L'ESPLORATORE

Se scarti una tessera, puoi muovere uno degli esploratori. In questo modo puoi collezionare cristalli e pepite d'oro, o raggiungere uno dei templi colorati.

- ◆ Per ogni tessera scartata puoi muovere uno qualsiasi dei tuoi esploratori in qualsiasi direzione. Il numero di passi che può fare l'esploratore è dato dal numero di strade presenti sulla tessera scartata (quindi 2, 3 o 4 passi a seconda della tessera scartata).
- ◆ Un passo è sempre pari ad una tessera.
- ◆ Gli esploratori possono muoversi solamente lungo i sentieri.
- ◆ Ogni esploratore occupa una tessera, non è permesso continuare un movimento saltando.
- ◆ Agli incroci, gli esploratori possono muoversi in qualsiasi direzione.
- ◆ Non è possibile distribuire un movimento su più esploratori.
- ◆ È possibile rinunciare ad un movimento.



Esempio:

Questa tessera ha 3 strade. Il giocatore che la scarta, potrà muovere uno dei suoi esploratori fino ad un massimo di 3 passi lungo un sentiero.

Collezionare cristalli e pepite d'oro

Per collezionare pepite d'oro e cristalli, un esploratore dovrà finire il suo movimento sulla tessera in questione, e rinunciare a qualsiasi altro movimento. Può quindi prendere il tesoro dalla tessera e posizionarlo sulla foto dell'esploratore a sinistra dell'isola. I punti dei cristalli e delle pepite d'oro verranno conteggiati alla fine della partita. Non si è obbligati a collezionare i cristalli o le pepite d'oro, è quindi possibile continuare il proprio movimento passandoci accanto.



Raggiungere un tempio

Una volta che un esploratore raggiunge un tempio (cioè raggiunge il grado su cui il tempio è stato posizionato), il giocatore prende il tesoro col valore più alto rimasto in quel tempio, e lo posiziona di fronte a sé. Quell'esploratore rimarrà quindi nel tempio fino alla fine del gioco. Se, nello stesso turno di gioco, più di un giocatore raggiunge un tempio con il proprio esploratore, ogni giocatore riceve lo stesso numero di punti. Un giocatore prenderà il tesoro col valore più alto rimasto in quel tempio, l'altro giocatore prenderà il secondo tesoro col valore più alto rimasto, e gli verranno dati tanti cristalli quanti sono i punti di differenza.



Esempio:

Luigi ha raggiunto il tempio marrone con il suo esploratore marrone, e prende il tesoro marrone del valore di 5 punti. Al turno successivo Miriam e Cristina raggiungono il tempio marrone. Miriam prende il tesoro marrone del valore di 4 punti. Cristina prende il tesoro marrone del valore di 3 punti più un cristallo. In questo modo entrambe hanno guadagnato 4 punti per aver raggiunto il tempio marrone.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco finisce quando

- ♦ il capo della spedizione gira l'ultima tessera giungla, oppure
- ♦ tutti e 4 gli esploratori di un giocatore hanno raggiunto i 4 templi

Vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti, calcolati nel seguente modo:

Tesori del tempio (valore stampato)	Pepite d'oro (2 punti ognuna)	Cristalli (1 punto ognuno)
--	----------------------------------	-------------------------------



+



+



Pepite e cristalli rimasti sull'isola non contano come punti vittoria. Il giocatore che totalizza più punti vince. Nel caso di parità, vince chi ha più tessere sulla propria isola. Nel caso di ulteriore parità, la vittoria verrà condivisa.

Author: Rüdiger Dorn
Illustrator: Claus Stephan
Editor: Jürgen Valentiner-Branth

© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300932



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 giocatore 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 piazzarle 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. Ad inizio partita, ogni isola deve avere lo stesso set up.
- ♦ Il capo della spedizione mischia le proprie tessere giungla coperte, e crea una pila.
- ♦ Gli altri piazzano le tessere giungla a faccia in su, in ordine numerico, intorno all'isola.

COME SI GIOCA

- ♦ Il capo della spedizione gira la prima tessera della pila e legge a tutti il numero scritto.
- ♦ 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 finisce su una tessera cristallo/pepita: prendi il/la cristallo/pepita.
- ♦ Se il movimento finisce su un tempio: prendi il tesoro del col valore più alto rimasto nel tempio.

FINE DEL GIOCO

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

Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto
(tesori del tempio + 2 punti per ogni pepita + 1 punto per ogni cristallo)