

In de diepe jungle van het fabelachtige eiland Karuba liggen indrukwekkende tempels en waardevolle schatten verborgen. Jullie leiden een expeditie en moeten voor je avontuur de juiste route plannen. Zorg ervoor dat jullie avonturiers elkaar niet te blokkeren en zit de leider van de

concurrerende expeditie lekker dwars om alle schatten in de jungle te verzamelen en bij je tempel te komen.

Karuba - Het kaartspel is een spannende variant op het geliefde bordspel van HABA.

SPELINHOUD

1 handleiding



96 spelkaarten
(16 kaarten per speler)



1 overzichtskaart



SPELVOORBEREIDING

Elk van jullie pakt een stapeltje kaarten in een kleur naar keuze (zie achterkant van de kaarten). Elk stapeltje bestaat uit 16 genummerde kaarten. Schud je stapeltje goed en leg deze met de afbeeldingen naar beneden voor je neer. Dit is het stapeltje waarvan je tijdens het spel kaarten trekt. Op de overzichtskaart kun je zien welke kaarten er in een set zitten. Leg deze in het midden van de tafel, zodat iedereen het goed kan zien. Spelmateriaal dat je niet gebruikt, kun je weer in de doos leggen.

Elke speler trekt drie kaarten.

SPELVERLOOP

Elk van jullie legt met zijn kaarten zijn eigen schateiland en probeert vanaf daar de waardevolle tempelschatten te bereiken. Hiervoor trek je padkaarten waarmee je een pad aanlegt, zodat je avonturier zijn tempel (in dezelfde kleur) kan bereiken. Op de paden kun je kristallen en goudklompjes verzamelen die aan het einde van het spel opgeteld worden bij de schat.

Het spel heeft acht rondes. Elke ronde bestaat uit drie fasen:

- Kaarten kiezen
- Kaarten leggen
- Kaarten natrekken

KAARTEN KIEZEN

Daarvan kies je twee kaarten om mee te spelen. Die leg je met de afbeelding naar beneden op de tafel. De derde kaart houd je in je hand. Als jullie allemaal twee kaarten heb-

ben gekozen, draaien jullie ze tegelijkertijd om en tellen jullie de cijfers op de kaarten bij elkaar op. De speler met het laagste totaal moet een van de beide speelkaarten op zijn weglegstapel leggen. Bij een gelijke stand, moet elke speler met dat aantal één kaart op zijn eigen weglegstapel leggen.

Bijvoorbeeld:

Claudia heeft
16 punten en
Tina 20 punten.



Tina mag beide speelkaarten neerleggen.
Claudia moet één speelkaart wegleggen.



KAARTEN LEGGEN

Leg nu je speelkaart(en) (niet de kaart die je in je hand hebt) voor je neer om je eigen schateiland te maken.

Hierbij gelden de volgende regels:

- Je persoonlijke eiland moet zich binnen een raster van maximaal 4 x 4 kaarten bevinden. Je mag alleen binnen dat raster kaarten leggen en niet daarbuiten. In welke richting je de volgende kaarten legt, mag je zelf weten, als je maar binnen je raster blijft.



- Je mag de kaart niet draaien. Je moet je kaarten zo neerleggen, dat alle cijfers dezelfde kant op staan.



OK



NIET OK

- Vanaf jullie tweede kaart moet je alle kaarten met één kant tegen een andere kaart leggen. Een diagonale verbinding is niet toegestaan.



OK



NIET OK

- De paden op je liggende kaarten hoeven niet per se met elkaar in verbinding te staan. Je mag ook doodlopende paden leggen.



KAARTEN NATREKKEN

Nu trekken jullie weer net zoveel kaarten tot je allemaal drie kaarten in je hand hebt. Uitzondering: in de achtste ronde zijn bijna alle kaarten op en heb je nog maar twee kaarten in je hand.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na ronde acht als er geen kaarten meer zijn om te trekken. Daarna berekenen jullie allemaal hoeveel je schateiland waard is.

Berekenen:

- Elke avonturier die zijn tempel bereikt vanaf een ononderbroken pad, krijgt 3 punten. De betreffende avonturier moet altijd de kortste weg naar zijn tempel nemen en mag daarbij geen van de kaarten meermaals aflopen.
- Als een kaart met een avonturier van een andere kleur op het pad tussen de avonturier en zijn tempel ligt, onderbreekt deze het pad. Daardoor kan de avonturier zijn tempel niet bereiken. In dat geval mag het pad niet meegerekend worden en krijgt deze speler 0 overwinningpunten.
- Als er kaarten met een kristal of goudklompje op een ononderbroken pad liggen tussen de avonturier en zijn tempel, dan krijgt de speler voor deze kristallen en goudklompjes extra punten. Voor elke kristal krijgt de speler 1 punt en voor elk goudklompje 2 punten.
- Goudklompjes en kristallen op de kaarten die op een onderbroken pad liggen of geen deel zijn van een pad tussen de avonturier en zijn tempel, zijn geen overwinningpunten waard.

- Meerdere avonturiers mogen een gemeenschappelijk pad delen. Kristallen en goudklompjes die op dit pad liggen, leveren punten op voor alle avonturiers die dit pad gebruiken.

De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar. Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.

Bijvoorbeeld:

Luis heeft een ononderbroken pad van zijn blauwe avonturier naar zijn blauwe tempel gelegd en krijgt daarvoor 3 overwinningspunten. Op dit pad liggen daarnaast een goudklompje en twee kristallen waarvoor hij nog eens vier overwinningspunten krijgt: 2 kristallen en 1 goudklompje. Daarnaast heeft hij een ononderbroken pad weten te leggen van zijn oranjekeurige avonturier naar zijn oranjekeurige tempel en daar-

voor krijgt hij nog eens 6 overwinningspunten (2+1+3). Het pad van de groene tempel gelegd en krijgt daarvoor 3 overwinningspunten. Het pad van de groene avonturier naar de groene tempel wordt onderbroken door de blauwe avonturier. De speler krijgt daarom voor dit pad geen punten. Van de paarse avonturier naar de paarse tempel is geen pad gemaakt. Daarom krijgt deze avonturier ook geen punten. In totaal verzamelde Luis in dit spel 13 punten.

Auteur: Rüdiger Dorn
Illustraties: Claus Stephan

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303476



Gespeeld op:

Medespelers:

Overwinnings-
punten:

Joué le :

Joueurs :

Points de victoire :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sur la légendaire île de Karuba, des temples imposants et de précieux trésors sont dissimulés au plus profond de la jungle. Vous êtes à la tête de l'expédition et devez baliser astucieusement le sentier que vos aventuriers emprunteront. Il vous faudra veiller à ce que vos aventuriers ne se bloquent pas

les uns les autres et à vous imposer face aux autres chefs d'expédition pour récupérer tous les trésors enfouis dans la jungle et accéder aux temples.

Le jeu de cartes Karuba est une variante passionnante du célèbre Jeu Juniors & Famille !

CONTENU DU JEU

1 règle du jeu



96 cartes à jouer
(16 cartes par joueur)



1 plaque « Aperçu »

Versos des cartes



PRÉPARATIFS

Chacun d'entre vous prend un lot de cartes de la couleur de son choix (verso des cartes). Chaque lot de cartes se compose de 16 cartes numérotées. Mélangez bien vos cartes et posez-les faces cachées devant vous. Ces cartes forment votre pioche personnelle. La plaque « Aperçu » vous montre quelles cartes composent chaque lot. Placez-la au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent bien la voir. Rangez dans la boîte le matériel de jeu dont vous ne vous servez pas.

Chaque joueur tire 3 cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun d'entre vous pose ses cartes pour former sa propre île au trésor et tente d'y trouver les précieux trésors du temple. À l'aide des cartes de sentier que vous tirez, vous tentez de relier vos aventuriers aux temples de la même couleur. En chemin, vous pouvez ramasser des cristaux et des pépites d'or qui s'ajouteront aux trésors en fin de partie.

La partie se déroule en huit manches. Chaque manche se déroule en trois étapes :

- Sélectionner des cartes
- Poser des cartes
- Piocher des cartes

SÉLECTIONNER DES CARTES

Chacun d'entre vous en choisit deux qui seront des cartes à jouer et qu'il pose faces cachées devant lui sur la table. La troisième carte reste dans votre main. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné les deux cartes à jouer, retournez-les simultanément.

Puis, chacun additionne les valeurs de ces cartes. Le joueur qui obtient la valeur la plus faible doit se débarrasser d'une de ses deux cartes à jouer dans sa pile de défausse. En cas d'égalité, chaque joueur concerné doit se débarrasser d'une carte dans sa pile de défausse.

Exemple :

En additionnant les valeurs de ses cartes à jouer, Claudia obtient un total de 16 points et Tina de 20 points.



Tina peut poser ses deux cartes à jouer. En revanche, Claudia doit se débarrasser d'une carte à jouer.



POSER DES CARTES

Posez maintenant votre ou vos cartes à jouer (mais pas la carte que vous avez en main !) devant vous pour former votre île au trésor personnelle.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Votre île personnelle est toujours formée d'un carré de 4 x 4 cartes au maximum. Vous ne pouvez poser de cartes que dans ce cadre, mais pas en dehors. Il vous appartient de choisir la direction dans laquelle vous posez les cartes suivantes, tant que vous respectez ce cadre.



- Vous n'avez pas le droit de faire pivoter la carte. Vous devez toujours placer les cartes de façon à ce que le chiffre soit lisible à la verticale.



OUI



NON

- A partir de la deuxième carte, toutes les cartes doivent toucher le bord d'une carte déjà posée. Une connexion en diagonale « en angle » est interdite.



OUI



NON

- Les sentiers des cartes que vous posez ne doivent pas forcément être reliés. Vous pouvez aussi poser des impasses.



PIOCHER DES CARTES

Tirez maintenant des cartes pour que chacun d'entre vous ait à nouveau trois cartes en main.

Exception : à la huitième manche, vous ne complétez votre main que jusqu'à 2 cartes.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève à la fin de la huitième manche, lorsque vous ne pouvez plus tirer de cartes. Chacun d'entre vous compte les points que lui rapporte son île au trésor.

Calcul des points

- Chaque aventurier qui atteint le temple de sa couleur par un sentier ininterrompu rapporte 3 points de victoire au joueur. L'aventurier concerné doit toujours prendre le chemin le plus court vers son temple et ne peut utiliser aucune des cartes plusieurs fois.
- Si une carte avec un aventurier d'une autre couleur se trouve sur le sentier entre un aventurier et le temple qui lui correspond, on considère qu'il coupe le sentier. Il empêche ainsi l'aventurier d'atteindre son temple. Il ne bénéficie donc pas des points de victoire de ce sentier.
- Si des cartes avec un cristal ou une pépite d'or se trouvent sur le sentier ininterrompu entre un aventurier et le temple de sa couleur, le joueur obtient les points supplémentaires de ces cristaux et pépites d'or. Chaque cristal lui rapporte 1 point de victoire et chaque pépite d'or 2 points de victoire.
- Les pépites d'or et les cristaux se trouvant sur des cartes formant un sentier interrompu ou ne faisant pas partie d'un sentier entre un aventurier et le temple de sa couleur ne rapportent aucun point de victoire.

- Plusieurs aventuriers peuvent partager le même sentier. Les cristaux et les pépites d'or qui se trouvent sur ce sentier rapportent des points à chaque aventurier qui emprunte ce sentier.

Le gagnant est le joueur qui marque le plus grand nombre total de points. S'il y a égalité, ces joueurs gagnent ensemble.

Exemple :

Louis a formé un sentier ininterrompu entre son aventurier bleu et son temple bleu et obtient donc 3 points de victoire. Sur ce sentier se trouvent également une pépite d'or et deux cristaux, qui lui rapportent respectivement deux points de victoire (cristaux) et deux points de victoire (pépite d'or) supplémentaires. Il a aussi formé un sentier ininterrompu entre son aventurier orange et son tem-

ple orange et obtient 6 points de victoire supplémentaires (2+1+3). Le sentier qui mène l'aventurier vert au temple vert est coupé par l'aventurier bleu. Le joueur n'obtient donc aucun point pour ce sentier. Il n'y a pas de connexion entre l'aventurier violet et le temple violet. Le joueur n'obtient donc aucun point pour cet aventurier. Au total, Louis a obtenu 13 points de victoire dans cette partie.

Auteur : Rüdiger Dorn
Illustration : Claus Stephan

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303475

