

Karuba Junior



Een coöperatief legspelavontuur voor 1 tot 4 spelers van 4 tot 8 jaar.

Auteurs: Rüdiger Dorn, Tim Rogasch

Illustraties: Studio Vieleck

Duur van het spel: 5-10 minuten

Hebben jullie wel eens van het geheimzinnige eiland Karuba gehoord? Diep in de jungle van het eiland zijn waardevolle schatten verborgen. Drie moedige avonturiers banen zich een weg door de jungle op zoek naar kisten met goud en edelstenen. Kunnen jullie hen helpen om alle schatten te vinden?

Jullie hebben echter niet veel tijd. Aan de horizon zien jullie het schip van de gemene piraten al naderen. De piraten willen jullie schatten stelen! Bovendien liggen in de jungle gevaarlijke tijgers op de loer, die jullie de pas afsnijden. Lukt het jullie om op tijd de weg naar de drie schatten te vinden, voordat het piratenschip het eiland bereikt?

In dit spel spelen jullie samen! Als jullie winnen, dan winnen jullie samen. En als jullie verliezen, dan verliezen jullie ook samen. Help elkaar bij het spelen, overleg en geef elkaar tips waar een kaartje goed past. Alleen zo kunnen jullie van de gemene piraten winnen!

Inhoud van het spel

- 28 kaartjes
- 2 spelbordonderdelen
- 3 avonturiers
- 1 piratenschip
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Voordat jullie van start gaan, kunnen jullie samen overleggen hoe de avonturiers heten. Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Zet de drie avonturiers op het strand. Vanaf daar leiden later vier paden naar de jungle. Zet het piratenschip op het eerste schipveld, dat het verst van het strand verwijderd is. Meng alle kaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden rond het spelbord. Laat aan het strand voldoende plaats vrij om later kaartjes te kunnen aanleggen.



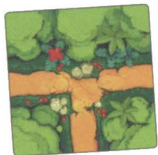
NEDERLANDS

Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Draai een willekeurig kaartje om. **Wat staat erop?**

Pad:

Prima! Je hebt een weg door de jungle gevonden. Leg het kaartje aan een open uiteinde van een willekeurig pad, zodat het pad op het nieuwe kaartje doorloopt. Je mag het kaartje daarbij draaien hoe je wilt, om te zorgen dat het past.



Paden mogen na het aanleggen ook afgesneden zijn.

Tijger:

Oh jee, een gevaarlijke tijger! Leg het kaartje met de wegkant aan een open uiteinde van een weg. Hij verspert het pad op deze plaats. Vanaf hier kunnen jullie je weg niet vervolgen.



Schat:

Super, jullie hebben een schat ontdekt! Leg dit kaartje met de padkant aan een open uiteinde van een weg en beweeg een avonturier naar keuze naar deze schat toe.



Maar let op! Je kunt de schat alleen bereiken als er een ononderbroken pad van het strand naar de schat ligt. En let op! Ook vanaf hier kunnen jullie je weg niet vervolgen.

Piratenschip:

Pas op, piraten! Zet het schip zoveel velden in de richting van het strand als er schepen op het kaartje zijn afgebeeld. Neem vervolgens het kaartje uit het spel en leg het terug in de doos.



Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Jullie hebben de spannende jacht op de kostbare schatten gewonnen, als ...

- **jullie alle schatten bereikt hebben!**
Hoera! Hebben jullie de drie schatkaartjes via ononderbroken paden met het strand verbonden en staat op ieder schatkaartje een avonturier? Geweldig! Dan hebben jullie de waardevolle kaartjes voor de neus van de piraten weggekaapt en het spel gewonnen!

Jullie hebben de spannende jacht op de kostbare schatten helaas verloren, als ...

- **jullie verdwaald zijn in de jungle!** O nee! Is er geen open paduiteinde meer en kunnen jullie geen kaartjes meer aanleggen? Dan hebben jullie helaas verloren! Onderneem maar meteen een nieuwe poging!
- **de piraten het eiland overvallen!**
Verdorie! Heeft het piratenschip het laatste schipveld aan het strand bereikt, voordat jullie de drie schatten hebben gevonden? Dan hebben de piraten gewonnen en jullie verloren. De volgende keer zijn jullie vast sneller!

NEDERLANDS

Karuba Junior

Une aventure coopérative pour 1 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.

Auteurs : Rüdiger Dorn, Tim Rogasch
Illustration : Studio Vieleck
Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Avez-vous déjà entendu parler de la mystérieuse île de Karuba ? On raconte que de précieux trésors y sont cachés au plus profond de la jungle. C'est ce qui pousse trois amis aventuriers intrépides à s'y enfoncer pour trouver les coffres remplis d'or et de pierres précieuses. Pouvez-vous les aider à trouver tous les trésors ? Mais vous avez peu de temps... À l'horizon, arrive déjà le bateau des vilains pirates, qui espèrent bien dérober aussi ces trésors ! De plus, la jungle est peuplée de tigres féroces qui vous barrent le passage. Parviendrez-vous à trouver les trois trésors avant que le bateau pirate ne rejoigne l'île ? Dans ce jeu, vous jouez ensemble ! Si vous gagnez, vous gagnez tous ensemble. Et, malheureusement, si vous perdez, tout le monde perd aussi. Aidez-vous les uns les autres pendant la partie, mettez-vous d'accord et échangez des conseils pour poser les tuiles aux bons emplacements. C'est le meilleur moyen de gagner contre les vilains pirates !

Contenu du jeu

- 28 tuiles
- 2 pièces de plateau de jeu
- 3 aventuriers
- 1 bateau pirate
- 1 règle du jeu



Préparatifs

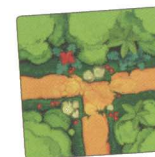
Avant de commencer à jouer, vous pouvez choisir ensemble des noms à chacun des trois aventuriers. Assemblez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table. Posez les trois aventuriers sur la plage. De là, quatre chemins s'enfoncent ensuite dans la jungle. Placez le bateau pirate sur la première case de bateau (= la plus éloignée de la plage). Mélangez toutes les tuiles et répartissez-les faces cachées autour du plateau de jeu. Laissez suffisamment de place sur la plage pour pouvoir ensuite poser des tuiles.



Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Retourne la tuile de ton choix. **Que vois-tu ?**

Chemin : Chouette ! Tu as trouvé un sentier qui s'enfonce dans la jungle. Pose la tuile au bout du sentier dégagé de ton choix, de sorte que le chemin se prolonge grâce à la nouvelle tuile pour bien la placer.



Les sentiers peuvent aussi être bloqués suite à la pose.

Tigre :

Oh non ! Un tigre féroce ! Tu dois poser la tuile face sentier sur un bout de sentier dégagé. Ce sentier sera bloqué à ce niveau. À partir de ce moment, vous ne pouvez plus prolonger ce sentier.

**Trésor :**

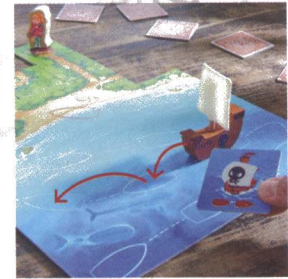
Super, vous avez trouvé un trésor ! Tu poses la tuile face sentier visible sur un bout de sentier dégagé et avance l'aventurier de ton choix jusqu'à ce trésor.



Mais attention ! Tu ne peux atteindre le trésor que si le sentier menant de la plage au trésor est ininterrompu. Et prenez garde ! Vous ne pouvez plus prolonger ce sentier non plus.

Bateau pirate :

Attention aux pirates ! Avance le bateau pirate d'autant de cases en direction de la plage qu'il y a de symboles de bateau sur la tuile. La tuile est ensuite retirée du jeu et posée dans la boîte.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Vous avez gagné cette passionnante chasse aux trésors si...

- **Vous avez trouvé tous les trésors !**

Hourra ! Vous avez posé les trois tuiles « trésor » en créant des sentiers ininterrompus depuis la plage et un aventurier se trouve sur chaque tuile trésor ? Super ! Vous avez sauvé les précieux trésors des griffes des pirates et avez gagné la partie !

Vous avez malheureusement perdu cette passionnante chasse aux trésors si...

- **Vous vous êtes égarés dans la jungle !**

Oh là là ! Il n'y a plus aucun sentier dégagé et vous ne pouvez donc plus poser de tuile ? Vous avez malheureusement perdu ! Vous pouvez aussitôt retenter votre chance !

- **Les pirates accostent sur l'île !**

Zut ! Le bateau pirate a atteint la dernière case bateau sur la plage avant que vous ayez trouvé les trois trésors ? Les pirates ont gagné, et vous avez malheureusement perdu. Mais vous serez certainement plus rapides la prochaine fois !