

Karuba Junior

H. 303406

Kalandjáték 1-4 játékos részére 4-8 éves korúaknak

Játékidő: 5-10 perc

Hallottatok már valaha a rejtélyes Karuba szigetéről? Úgy tartják, értékes kincseket rejt a dzsungel. Ezért indul útnak a dzsungelbe három bátor kalandor, hogy megkeresse az arannyal és gyémántokkal megrakott kincsesládákat. Segítetek nekik megtalálni a kincseket? Nincs sok időtök. A horizonton már feltűnt a kalózok hajója és ők ugyanúgy a kincsek után kutatnak. Legyetek óvatosak, mert veszélyes tigrisek is vannak a dzsungelben, akik lehetetlenné tehetik a küldetést. Sikerül megtalálnotok az utat a három kincsesládához, mielőtt a kalózok elérik a szigetet? Ebben a játékban össze kell dolgoznotok. Ha nyertek, együtt nyertek. És ha veszítetek, együtt veszítetek. Segítsetek egymásnak a játékban, beszéljétek meg a történéseket és adjatok tippeket egymásnak. Az együttműködés az egyetlen lehetőség a kalózok legyőzésében.

A játék tartalma: 28 játéklapka, 2 játéktábla darab, 3 kalandor, 1 kalózhajó

Előkészületek: Mielőtt elkezditek a játékot, nevezzétek el a kalandorokat. Illesszétek össze a játéktáblát és helyezétek az asztal közepére. Állítsátok a három kalandort a partra. A partról négy út vezet a dzsungelbe. A kalózhajót rakjátok az első hajómezőre, amelyik a legmesszebb van a parttól. A lapkákat keverjétek össze és képpel lefelé fordítva helyezétek el az asztalon a játéktábla körül. Hagyjatok elég helyet a part körül, mert az utakat később arra fogjátok építeni.

A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos kezd. Felfordít egy lapkát.

Mit mutat?

- **Ösvény:** Remek! Találtatok egy utat a dzsungelen keresztül. Fektesétek a lapkát egy nyitott ösvény mellé, ti döntitek el, hogy hova, a lényeg, hogy az ösvény folytatódjon az új lapkán.
- **Tigris:** Jaj, ne! Egy veszélyes tigris! Ezt az ösvénylezárást egy nyitott ösvényhez kell rakni. Azt az utat ezzel lezárjátok, nem folytathatjátok tovább.
- **Kincs:** Szuper, rátaláltatok egy kincsre! Fektesétek a lapkát egy nyitott ösvényhez és menjetek egy kalandorral oda. **Azonban vigyázat!** Csak akkor tudjátok a kincset megszerezni, ha az ösvény nincs megszakadva, azaz végig járható. És ne feledjétek, hogy ezt az utat már nem lehet folytatni.
- **Kalózhajó:** Vigyázat, kalózok! Lépjétek a kalózhajóval annyi mezőt előre ahány hajószimbólum a lapkán látható. Ezután vegyétek ki a lapkát a játékból és tegyétek vissza a dobozba.

Ezután a soron következő játékos jön.

A játék vége:

Megnyertétek az izgalmas hajszát az értékes kincs után, ha

- **megszereztétek az összes kincset.** Hurrá! Mind a három kincsesláda lapkát összekötöttétek a parttal, nem szakadt meg az ösvény és mindegyiken áll egy kalandor? Szuper! Akkor sikerült megszereznetek az értékes kincseket a kalózok elől és megnyertétek a játékot!

Az izgalmas hajszát az értékes kincs után elveszítettétek, ha

- **elvesztetek a dzsungelben!** Jaj! Nincs több nyitott ösvény és nem tudtok több lapkát lefektetni? Akkor sajnós veszítettetek. Miért nem próbáljátok újra?
- **a kalózok elérték a szigetet!** A kalózhajó elérte az utolsó hajómezőt a parton, mielőtt mind a három kincset megtaláltátok? Akkor sajnós a kalózok nyertek és ti veszítettetek. A következő alkalommal biztos gyorsabbak lesztek!

Forgalmazza: DIONÉ Kft.

Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak - www.dione.hu, www.haba.hu