Rüdiger Dorn

KARUBA

A kártyajáték

Az izgalmas Karuba kártyakaland 2–6 kincsvadász részére, 8 éves kortól

Karuba legendás szigetén, a dzsungel mélyén hatalmas templomok és értékes kincsek rejtőznek. Egy expedíció vezetőiként ügyesen kell megterveznetek a kalandoraitok útjait. A dzsungel összes kincsét csak akkor szerezhetitek meg és a templomokat akkor érhetitek el, ha a kalandorok nem állnak egymás útjába, és ha a veletek versengő felfedezőknél jobban teljesítenek.
A Karuba – A kártyajáték a népszerű HABA családi játék izgalmas variációja.

A DOBOZ TARTALMA

1 játékszabály

96 játékkártya (játékosonként 16 lap)

1 áttekintő tábla

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos magához vesz egy készlet kártyát az általa választott színben (ami a lapok hátlapján látható). Minden kártyakészlet 16 (1-től 16-ig számozott) kártyából áll. Minden játékos keverje meg jól a kártyakészletét, és tegye le maga elé egy képpel lefelé fordított pakliba. Ezek a kártyák képezik a játékosok személyes húzópakliját. Az áttekintő táblán látható, hogy milyen kártyák vannak a játékosok készleteiben. Tegyétek ezt a táblát az asztal közepére, hogy mindenki jól láthassa. 6-nál kevesebb játékos esetén a többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.
Minden játékos húzzon a kezébe 3 kártyát a húzópaklijából.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok arra használják a saját kártyakészletüket, hogy maguk előtt egy-egy kincses szigetet hozzanak létre, amelyen igyekeznek eljutni az értékes templomi kincsekhez. Ehhez a felhúzott ösvénykártyák segítségével igyekszenek összekötni a kalandoraikat a megfelelő színű templomokkal. Gyűjthetnek kristályokat és aranyrögöket is az ösvények mentén; ezek kincspontoknak számítanak a játék végén.

A játék nyolc fordulóig tart. Minden forduló három fázisból áll:
- Kártyák kiválasztása
- Kártyák lerakása
- Új kártyák húzása

KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

Az összes játékos egyszerre kiválaszt kettő kártyát a kezéből, és leteszi azokat képpel lefelé fordítva maga elé, az asztalra. Amint minden játékos végzett ezzel, a játékosok egyszerre felfordítják a lapokat. Annak a játékosnak, akinél a két kiválasztott kártya számértékének összege a legalacsonyabb, a kettő közül az egyik kártyáját el kell dobnia a saját dobópaklijába.

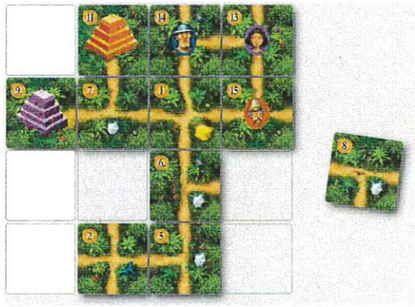
Példa:
A kártyáik számértékét összeadva Veronikának 16, Borcsának 20 pontja van.

Borcsa használhatja mindkét kártyáját.
Veronikának el kell dobnia az egyik kártyáját.

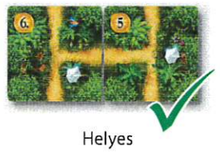
KÁRTYÁK LERAKÁSA

Ezt követően minden játékos lerakhatja az egy vagy kettő kártyáját a saját kincses szigetére.

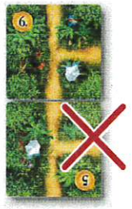
A következő szabályok figyelembe vételével:
A saját szigeted egy legfeljebb 4×4-es négyzethálót alkot. Kártyákat csak ezen belülre lehet lerakni, ezen kívülre nem. Szabadon eldöntheted, hova rakod a következő kártyákat, de semelyik irányban nem lóghatsz túl a 4×4 kártyás határon.



- Nem forgathatod el a kártyákat. A számnak mindig a bal felső sarokban kell lennie, amikor lerakod.



Helyes



Helytelen

- A második kártyától kezdve minden kártyát úgy kell lerakni, hogy legalább egy már lerakott kártyával oldalszomszédos legyen. Az átlós, „sarkos" érintkezés nem elég.

Helyes

Helytelen

- A lerakott kártyákon az ösvényeknek nem feltétlenül kell egymáshoz csatlakozniuk. Létrehozhatsz zsákutcákat is.

ÚJ KÁRTYÁK HÚZÁSA

Ezt követően húzzatok újra kártyákat, hogy minden játékosnak újra 3 lap legyen a kezében.
Kivétel: a nyolcadik fordulóban csak 2-2 kártya lesz a kezetekben.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a nyolcadik forduló után ér véget, amikor már nem tudtok újabb kártyákat húzni.

Ekkor minden játékos kiszámolja a kincses szigetéért járó pontokat.
Pontozás
- Minden olyan kalandor, aki megszakítás nélküli ösvényen el tud jutni a vele megegyező színű templomig, 3 győzelmi pontot ér a játékosnak. Az adott kalandornak mindig a legrövidebb úton kell mennie a templomhoz, és nem mehet keresztül egyetlen kártyán sem egynél többször.

- Ha egy kalandor és a vele egyező színű templom közötti ösvényen áll egy másik színű kalandor, ez a második kalandor elállja az utat. Ez azt jelenti, hogy az első kalandor nem juthat el a templomához. Az ösvényéért emiatt nem jár pont.

- Ha a kalandor és a vele egyező színű templom közötti, megszakítás nélküli ösvényen vannak aranyrögöt vagy kristályokat mutató kártyák, ezekért a játékos további pontokat kap. Minden kristályért 1, minden aranyrögért 2 pont jár.

- Azok az aranyrögök és kristályok, amelyek egy megszakított ösvényen vannak, vagy olyan ösvényen, ami nem köt össze kalandort a vele egyező színű templommal, nem hoznak győzelmi pontokat.

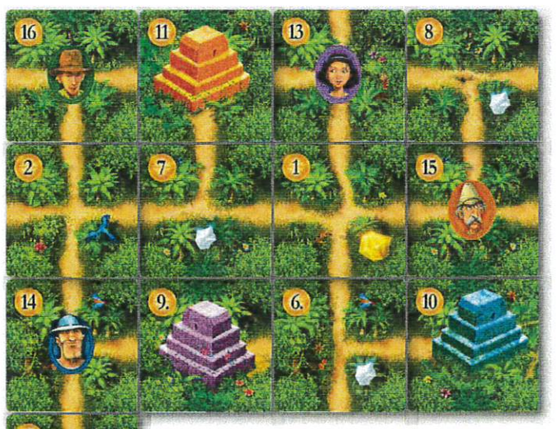
- Egyazon ösvény(szakasz)t több kalandor is használhat. Azokért a kristályokért és aranyrögökért, amelyek ezen az ösvényen vannak, minden kalandor pontokat hozhat a játékosnak.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelemben.

Példa:
Misinek a kék kalandorától a kék templomáig megszakítás nélküli ösvény vezet – ezért 3 pontot kap. Van ezen az ösvényen egy aranyrög és két kristály is, amelyekért kap kettő pontot (az aranyrögért) és még kettőt (a kristályokért). Ezen kívül a narancssárga kalandorát és a narancssárga templomát is megszakítás nélküli ösvény köti össze, amiért további 6 győzelmi pontot (2+1+3) kap. A zöld kalandortól a zöld templomig vezető ösvényt a kék kalandor elállja, ezért Misinek ez az ösvény nem hoz pontot. A lila kalandor és a lila templom között pedig nincs megszakítás nélküli összeköttetése, így ezért a kalandorért sem kap pontot. Összességében Misi 13 győzelmi pontot gyűjtött ebben a játékban.

Dátum:	Játékosok:	Győzelmi pontok:
.....	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
.....	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
.....	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
.....	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
.....	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....
	.....	.....

Tervező: Rüdiger Dorn
Illusztrációk: Claus Stephan



Forgalmazza: Dioné Kft.
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, dione@dione.hu