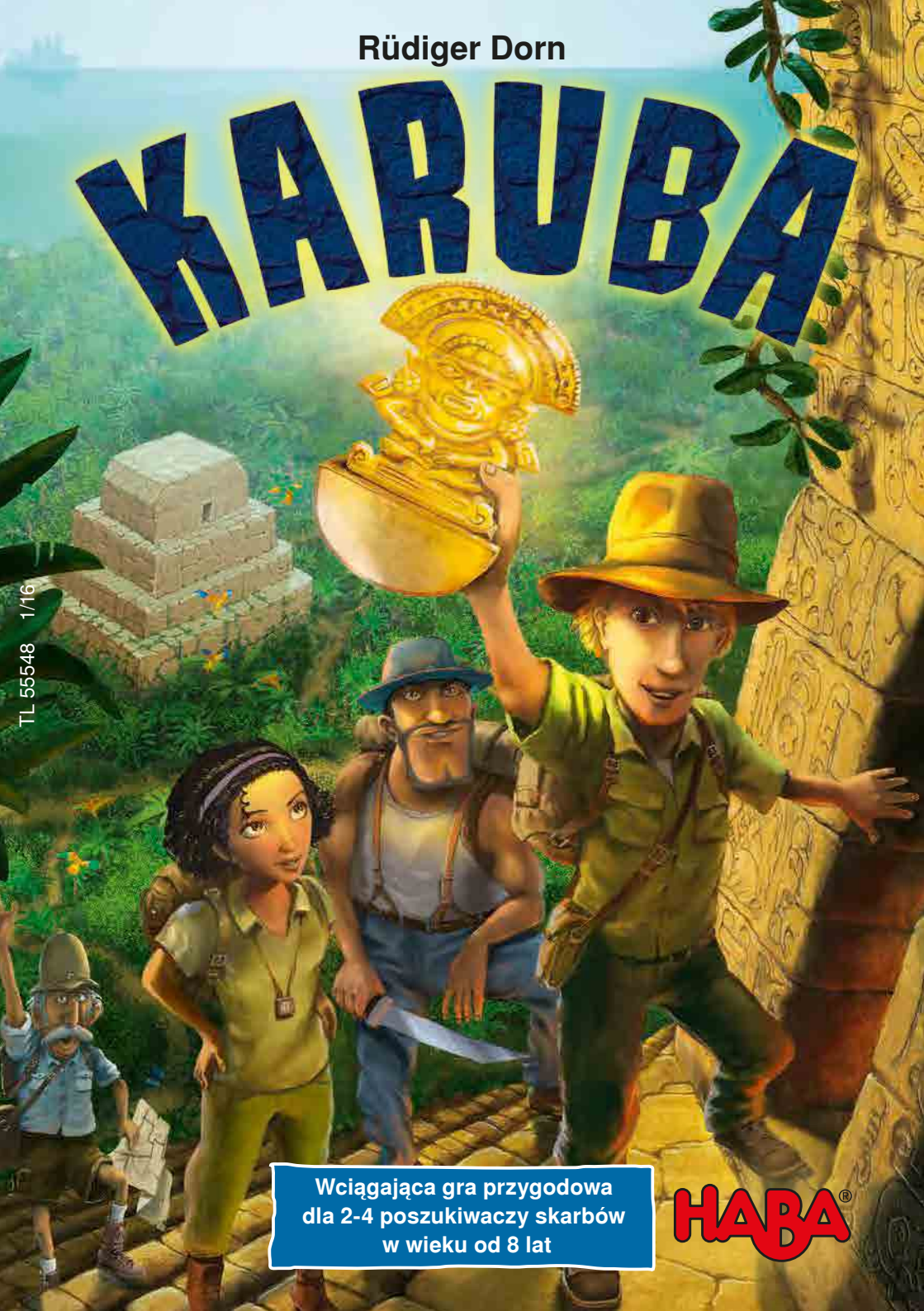


Rüdiger Dorn

KARUBA



TL 55548 1/16

Wciągająca gra przygodowa
dla 2-4 poszukiwaczy skarbów
w wieku od 8 lat

HABA[®]

Wiele wody w rzece upłynęło, odkąd członkowie wyprawy wsiedli do łódki, aby wyruszyć w podróż na wyspę Karuba. Po dopłynięciu na miejsce, każdy z graczy będzie przewodził drużyną czterech śmiałków. Teraz waszym zadaniem jest znalezienie drogi przez gęstą dżunglę i przedostanie się do świątyń. Należy jednak pamiętać o „drobnym” szczególe: najpierw trzeba odkryć i odsłonić stare szlaki.

Pośpiesz się i dotrzyj do świątyń przed wszystkimi pozostałymi graczami, aby móc zgarnąć wszystkie drogocenne skarby. Wiele szlaków to ślepe zaułki, a więc znalezienie właściwej drogi będzie wymagało cierpliwości. Tylko spójrz! Bryłka złota! Możesz ją ze sobą zabrać i dołączyć do swojej kolekcji. To samo dotyczy Iśniących kryształków, którym zapewne nikt nie będzie mógł się oprzeć.

CEL GRY

Wygrywa drużna śmiałków, która zebrała skarby o największej wartości.

ZAWARTOŚĆ GRY

4 wyspy



64 kryształki
(o wartości 1)



16 bryłek złota
(o wartości 2)



16 skarbow świątyń (o wartościach 2, 3, 4 i 5; w kolorze brązowym, niebieskim, fioletowym i pomarańczowym)



16 podróżników (po 4 w kolorze brązowym, niebieskim, fioletowym i pomarańczowym)



16 świątyń (po 4 w kolorze brązowym, niebieskim, fioletowym i pomarańczowym)



144 kafelki dżungli (po 36 kafelków ponumerowanych od 1 do 36; w kolorze czerwonym, szarym, zielonym i jasnobrązowym)



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy bierze jedną wyspę i kładzie ją przed sobą.
Każdy otrzymuje też następujące elementy:



◆ 4 podróżników w czterech różnych kolorach



◆ 4 świątynie w czterech różnych kolorach

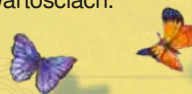


◆ 36 kafelków dżungli o takim samym rewersie (kolor nie ma żadnego znaczenia).



Liczba skarbow przed każdą świątynią powinna odpowiadać liczbie graczy. Zależnie od liczby graczy, należy wykorzystać skarby o następujących wartościach:

2 graczy: 5, 3
3 graczy: 5, 3, 2
4 graczy: 5, 4, 3, 2



Ze skarbow w każdym kolorze należy ułożyć wieże (w sumie 4 wieże) i umieścić je na środku stołu. Skarb o najmniejszej wartości powinien znajdować się na dole, a najcenniejszy na wierzchu. Pozostałe skarby świątyni należy włożyć z powrotem do pudełka.

Przykład:

Jeśli w grę gra trzech graczy, należy wziąć trzy skarby świątyni o wartościach 5, 3 i 2 w kolorach brązowym, niebieskim, pomarańczowym i fioletowym. Należy ułożyć cztery wieże. Skarb o wartości 2 punktów powinien znajdować się na dole, a skarb o wartości 5 punktów na górze stosu.

Kryształki i bryłki złota należy położyć w zasięgu ręki, np. na środku stołu.



POSZUKIWACZE PRZYGÓD I ŚWIĄTYNIE

Przed rozpoczęciem każdej gry gracze wspólnie rozmieszczają swoich poszukiwaczy skarbow oraz świątynie.

Wszyscy ustawiają swoich podróżników oraz świątynie dokładnie na tych samych pozycjach na wyspie. Przed rozpoczęciem rozgrywki wszystkie wyspy muszą wyglądać tak samo, a wszyscy gracze znajdować się na takiej samej pozycji wyjściowej.

Podróżników należy ustawiać wyłącznie na stopniach na plaży, a świątynie na stopniach w dżungli.

Każdy gracz bierze jednego podróżnika i stawia go na wybranym stopniach na plaży. Następnie bierze świątynię w tym samym kolorze i stawia ją na stopniu w dżungli, (pomiędzy podróżnikiem a świątynią w tym samym kolorze należy zachować co najmniej 3 pola odstępu).

Wszyscy pozostali gracze ustawiają następnie podróżnika i świątynie o tych samych kolorach na tych samych stopniach. (Wszystkich podróżników oraz świątynie należy ustawić w taki właśnie sposób. Jeśli w grę gra trzech graczy, jeden z nich określa położenie dwóch podróżników i świątyni. W przypadku dwóch graczy oboje wybierają miejsca dla dwóch podróżników i świątyni).

Przykład:

Henrieta wybiera niebieskiego podróżnika i umieszcza go na 20. stopniu na plaży. Niebieską świątynię stawia natomiast na 100 stopniu w dżungli. **Miriam, Krystynka i Ludwik** umieszczają zatem swoich niebieskich podróżników na 20. stopniu na plaży, a niebieskie świątynie na 100. stopniu w dżungli.

Miriam umieszcza pomarańczowego podróżnika na 90. stopniu na plaży, a pomarańczową świątynię na 10. stopniu w dżungli. Jej współzawodnicy robią to samo.

Krystynka umieszcza fioletowego podróżnika na 110. stopniu na plaży, a fioletową świątynię na 60. stopniu w dżungli. Pozostali gracze i tym razem robią to samo.

Ludwikowi pozostaje brązowy podróżnik, którego stawia na 60. stopniu na plaży. Brązowa świątynia ląduje natomiast na 70. stopniu w dżungli. Pozostali gracze robią oczywiście to samo.



Oto przykład, jak może wyglądać Twoja wyspa przed rozpoczęciem gry.

Wylosujcie przewodnika wyprawy podczas danej rozgrywki. Przewodnik tasuje swoje 36 kafelków dżungli, układa je w stos rewersem do góry i kładzie przed swoją wyspą. Pozostali gracze porządkują swoje 36 kafelków zgodnie z numerami i układają je dookoła wyspy awersem do góry.



PRZEBIEG GRY

Każdy gracz gra wyłącznie na swojej własnej wyspie, usiłując pobić innych graczy w wyścigu po najcenniejsze skarby. W tym celu należy wykorzystać kafelki i budować z nich ścieżki, po których podróżnicy będą mogli się poruszać, aby dotrzeć do świątyni w tym samym kolorze. Zawodnicy zbierają po drodze kryształki i bryłki złota, które po zakończeniu rozgrywki zostaną doliczone do wartości skarbu.

Przewodnik wyprawy odkrywa kafelek leżący na wierzchu stosu i odczytuje na głos widniejący na nim numer. Pozostali gracze szukają jednocześnie tego kafełka w swoich zbiorach. Kafelek można wykorzystać na dwa sposoby (możliwości A i B opisano na stronie 5). Gdy każdy z graczy wykona już czynność A lub B, przewodnik wyprawy odkrywa kolejny kafelek.

A. UKŁADANIE KAFELKÓW NA WYSPIE

- ◆ Kafelki można położyć wyłącznie na pustym polu.
- ◆ Kafelki należy położyć tak, aby widniejący na nim numer znajdował się w lewym, górnym rogu.
- ◆ Nie ma konieczności umieszczenia kafelka bezpośrednio obok innego – można je układać na dowolnych polach na siatce wyspy.
- ◆ Dozwolone jest układanie kafelków tak, aby tworzyły ślepe zaułki (patrz rysunek).
- ◆ Po odkryciu kafelka z kryształkiem lub bryłką złota, wszyscy gracze biorą odpowiedni skarb leżący na stole i kładą go na tym kafelku. Po zakończeniu gry gracze otrzymują punkty za kryształki i bryłki zebrane podczas wyprawy.



Dozwolone:

Pojedyncze kafelki, które nie dotykają innych kafelków na plan-szy do gry

Dozwolone:

Kafelki ze ścieżką graniczący z kafelkiem bez ścieżki



Niedozwolone:

Kafelki ułożony w taki sposób, że jego numer nie znajduje się w lewym, górnym rogu

Niedozwolone:

Kafelki umieszczone częściowo lub całkowicie na zewnątrz

Wskazówka: należy upewnić się, że żaden podróżnik ani świątynia nie zostali przypadkowo zablokowani i osamotnieni w ślepych zaułkach, przez co podróżnik nie będzie mógł się ruszyć, a świątynia pozostanie nieodkryta.



B. ODRZUCANIE KAFELKÓW I PRZESUWANIE PODRÓŻNIKÓW

Jeśli odrzucisz kafelki, możesz przesunąć podróżnika. W ten sposób Twój podróżnik ma szansę zebrać złoto i kryształki oraz dotrzeć do swojej świątyni.

- ◆ W przypadku każdego odrzuconego kafelka możesz przesunąć swojego podróżnika w dowolnym kierunku o liczbę kroków równą liczbie ścieżek prowadzących do krawędzi tego kafelka (czyli o 2, 3 lub 4 kroki).
- ◆ Jeden krok oznacza przesunięcie o jeden kafelki.
- ◆ Podróżnik może poruszać się wyłącznie po ścieżkach.
- ◆ Na jednym kafelku może znajdować się wyłącznie jeden podróżnik. Przeskakiwanie innych poszukiwaczy przygód nie jest dozwolone.
- ◆ Na skrzyżowaniu podróżnik może skręcić w dowolnym kierunku.
- ◆ Kroków nie można rozdzielać między poszczególnymi podróżnikami.
- ◆ Nie trzeba wykorzystać wszystkich kroków.



Przykład:

Ten kafelki ma 3 ścieżki prowadzące do jego krawędzi. Gracz, który odrzuci ten kafelki, może przesunąć swojego podróżnika o 3 kroki wzdłuż szlaku.

Zbieranie bryłek złota i kryształków

Aby zdobyć kryształek lub bryłkę złota, podróżnik musi zakończyć rundę na takim kafelku, tracąc ewentualnie wszystkie pozostałe kroki. Gracz może wziąć wtedy skarb z kafelka i położyć go na polu swojego podróżnika, znajdującego się z lewej strony wyspy. Kryształki i bryłki pozostaną tam aż do zakończenia gry, a następnie zostaną doliczone do końcowej wartości skarbu. Nie musisz jednak zbierać złota ani kryształków. Równie dobrze możesz je też ominąć.



Zdobywanie świątyń

Gdy podróżnik dotrze do świątyni (tj. do stopnia, na którym postawiono świątynię), pozostaje tam do zakończenia gry. Dany gracz zabiera najcenniejszy skarb świątyni w danym kolorze i kładzie go przed sobą. Jeśli w tej samej rundzie do świątyni o tym samym kolorze dotarło więcej graczy, każdy z nich otrzymuje tyle samo zwycięskich punktów. Jeden z graczy zabiera ze stosu najcenniejszy skarb tej świątyni. Pozostali gracze zabierają mniej cenne skarby i uzupełniają różnicę kryształkami ze skarbcza.



Przykład:

Ludwik dotarł do brązowej świątyni swoim brązowym podróżnikiem i zabrał skarb o wartości 5 punktów. W dalszym przebiegu kolejki **Miriam** i **Krystynka** również dotarły do brązowej świątyni swoimi brązowymi zawodnikami. **Miriam** zabrała skarb o wartości 4 punktów. **Krystynka** natomiast otrzymała skarb o wartości 3 punktów i dodatkowy kryształek ze skarbcza. W ten sposób **Miriam** i **Krystynka** otrzymują po 4 punkty za zdobycie brązowej świątyni.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy...

- ◆ przewodnik wyprawy odkrywa ostatni z 36 kafelków dżungli lub
- ◆ gdy wszyscy 4 podróżnicy jednego gracza odkryją wszystkie świątynie, zależnie od tego, co nastąpi szybciej.

Wynik końcowy należy podliczyć w następujący sposób:

Skarby świątynie
(nadrukowana wartość)



+

Bryłki złota
(po 2 punkty)



+

Kryształki
(po 1 punkcie)



Bryłki oraz kryształki, które wciąż leżą niezbrane na wyspie nie liczą się do wyniku końcowego. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ułożył na swojej wyspie najwięcej kafelków dżungli. Jeśli w dalszym ciągu nie udało się rozstrzygnąć remisu, wygrywają obaj gracze.

Autor: Rüdiger Dorn
Ilustracje: Claus Stephan
Redaktor: Jürgen Valentiner-Branth



Często zadawane pytania

Co dzieje się, jeśli dwóch lub większa liczba graczy nie może się zdecydować, co zrobić ze swoimi kafelkami, ponieważ ich wybór zależy od tego, co zrobią inni gracze? W takim wypadku jako pierwszy decyduje gracz, który ma więcej punktów. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo punktów, jako pierwszy decyduje starszy gracz.

KRÓTKA INSTRUKCJA GRY

CEL GRY

Należy doprowadzić podróżników do świątyń w odpowiadających im kolorach, zbierając przy tym złoto, kryształki i skarby świątyń.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ◆ Każdy gracz bierze:
 - 1 wyspę, 4 podróżników, 4 świątynie, 36 kafelków dżungli o takim samym rewersie
- ◆ Skarby świątyń należy ułożyć w 4 stosach, tak aby skarb o największej wartości znajdował się na wierzchu (w przypadku 2 graczy należy wykorzystać skarby o wartościach $5/3$; 3 graczy — $5/3/2$; oraz 4 graczy — $5/4/3/2$). Przygotować należy również brytki złota i kryształki
- ◆ Przygotowywanie rozgrywki: każdy gracz stawia podróżnika na wybranym polu z numerem na plaży, a świątynie na ponumerowanych polach w dżungli. Przed rozpoczęciem gry wszystkie wyspy muszą wyglądać tak samo.
- ◆ Przewodnik wyprawy: układa pomieszane kafelki dżungli w stos i kładzie go przed sobą
- ◆ Pozostali gracze sortują kafelki dżungli zgodnie z numerami

PRZEBIEG GRY

- ◆ Przewodnik wyprawy odkrywa kafelek leżący na wierzchu stosu i na głos odczytuje widniejący na nim numer
- ◆ Pozostali gracze szukają tego samego kafełka
 - ◆ Opcja A: Ułożenie kafełka dżungli
 - ◆ Opcja B: Odrzucenie kafełka dżungli i przesunięcie podróżnika (o liczbę kroków równą liczbie ścieżek prowadzących do krawędzi tego kafełka)
- ◆ Runda zakończona na kafełku ze złotem/kryształkiem: Gracz zabiera złoto/kryształek
- ◆ Kolejka zakończona na polu ze świątynią: gracz zabiera najcenniejszy skarb pozostały na stosie dla świątyni w danym kolorze

ZAKOŃCZENIE GRY

- ◆ Odkrycie ostatniego kafełka dżungli przez przewodnika wyprawy lub
- ◆ Doprowadzenie przez jednego z graczy wszystkich podróżników do świątyń

Największa liczba punktów (skarb świątyni + 2 punkty za złoto + 1 punkt za kryształek) = zwycięzca

Partia rozegrana w dniu:

Gracze:

Największa liczba punktów:

Date:

Players:

Victory points:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Partia rozegrana w dniu:

Gracze:

Największa liczba punktów:

Date:

Players:

Victory points:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....