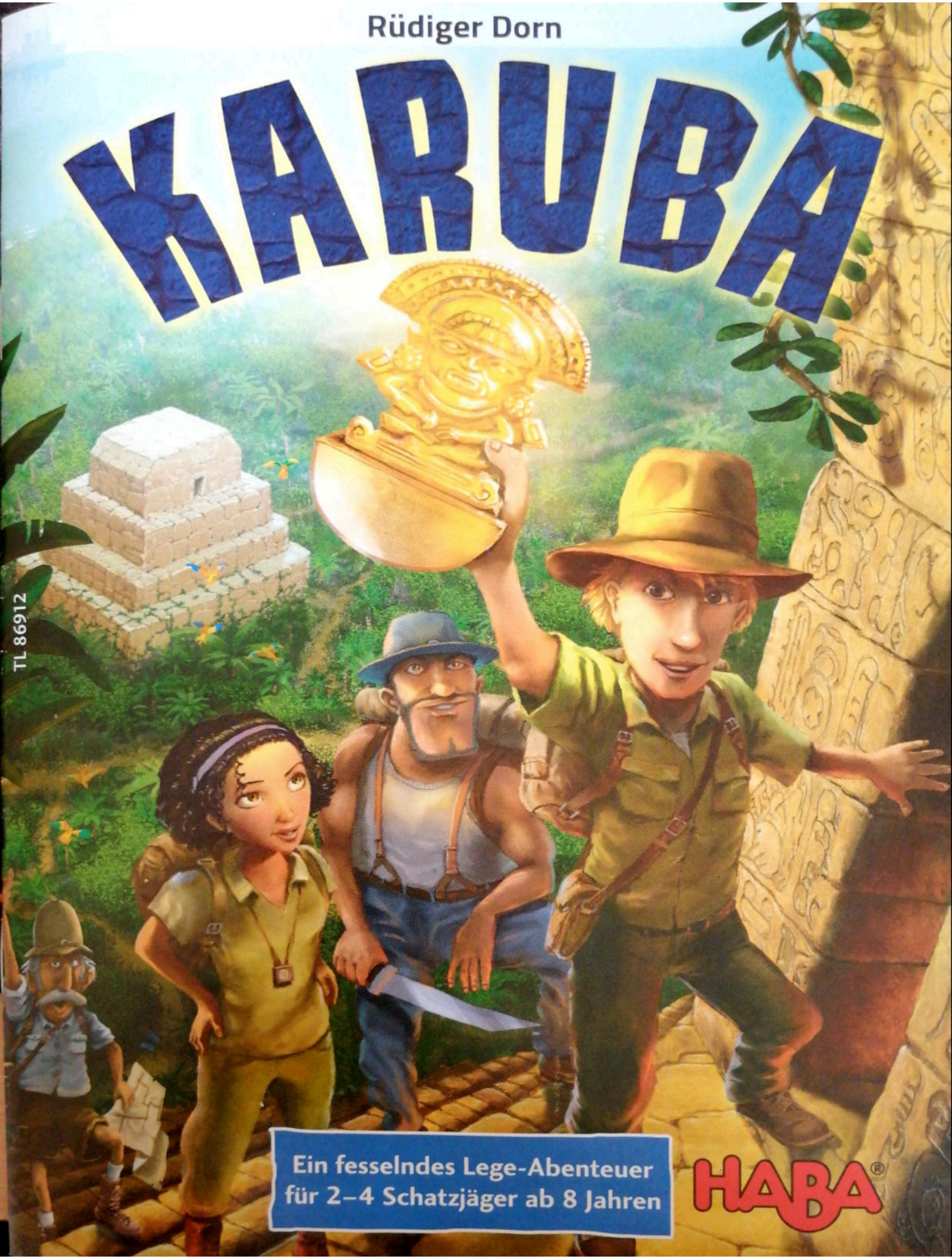
Rüdiger Dorn

KARUBA



TL 86912

Ein fesselndes Lege-Abenteuer
für 2–4 Schatzjäger ab 8 Jahren

HABA®

Lang war der Weg, den ihr in euren Booten zurücklegen musstet, bis ihr endlich Karuba erreicht habt. Auf der Insel angekommen, übernimmt jeder von euch ein Expeditions-Team aus vier Abenteurern. Jetzt müsst ihr euch nur noch durch den dichten Dschungel bis zu den Tempeln durchschlagen. Wobei „nur" etwas untertrieben ist: Denn die uralten Dschungelpfade müssen zuerst entdeckt und freigelegt werden. Beeilt euch, damit ihr als Erste bei den Tempeln seid und euch so die kostbarsten Schätze holen könnt. Viele Wege enden in Sackgassen und ihr müsst Geduld haben, um den richtigen Weg zu finden. Da! Ein Goldschatz! Den könnt ihr natürlich mitnehmen und auch die Kristalle sind nicht zu verachten.

SPIELZIEL

Das Expeditions-Team mit den wertvollsten Schätzen gewinnt.

SPIELINHALT

4 Inseln

64 Kristalle (Wert 1)

16 Goldnuggets (Wert 2)

16 Tempelschätze (jeweils mit den Werten 2, 3, 4 und 5 in den Farben Braun, Blau, Lila und Orange)

16 Abenteurer (je 4 in den Farben Braun, Blau, Lila und Orange)

16 Tempel (je 4 in den Farben Braun, Blau, Lila und Orange)

144 Dschungelplättchen (je 36 Plättchen von 1 bis 36 nummeriert, in den Farben Rot, Grau, Grün und Hellbraun)

SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch nimmt sich eine Insel und legt sie vor sich ab.
Außerdem erhält jeder ein Set mit:

- 4 Abenteurern in den vier verschiedenen Farben

- 4 Tempeln in den vier verschiedenen Farben

- 36 Dschungelplättchen mit identischer Rückseite (welche Farbe spielt keine Rolle).

Von jedem Tempel benötigt ihr so viele Tempelschätze wie Spieler mitspielen. Nehmt dafür je nach Spielerzahl die Schätze mit den folgenden Werten:

2 Spieler: 5, 3
3 Spieler: 5, 3, 2
4 Spieler: 5, 4, 3, 2

Bildet für jede Schatzfarbe einen offenen Stapel (insgesamt 4 Stapel), und legt die Stapel jeweils absteigend nach Wert sortiert in die Tischmitte. Die übrigen Tempelschätze legt ihr zurück in die Schachtel.

Beispiel:
Für ein Spiel zu dritt nehmt ihr die Tempelschätze mit den Werten 5, 3 und 2 in den Farben Braun, Blau, Orange und Violett. Ihr bildet vier Stapel, in denen jeweils der 2er-Schatz unten liegt und der 5er-Schatz oben.

Legt die Kristalle und Goldnuggets griffbereit in die Tischmitte.

ABENTEURER UND TEMPEL

Ihr entscheidet gemeinsam vor jeder Partie neu, von wo aus eure Abenteurer starten und wo die Tempel stehen.

Alle Spieler setzen die Abenteurer und Tempel genau identisch auf ihre Inseln, sodass alle Inseln vor Spielbeginn gleich aussehen und alle Spieler die gleiche Ausgangssituation haben.
Abenteurer werden nur auf die Zahlen am Strand gesetzt, Tempel nur auf die Zahlen im Dschungel.
Dafür wählt jeder von euch reihum einen Abenteurer und setzt ihn auf eine beliebige Zahl am Strand. Dann platziert er den gleichfarbigen Tempel auf eine Zahl im Dschungel, (mindestens 3 Zahlen Abstand zwischen Abenteurer und gleichfarbigem Tempel).
Alle anderen Spieler setzen anschließend ihre gleichfarbigen Abenteurer und Tempel ebenfalls auf diese Zahl. (Es werden immer alle Abenteurer und Tempel gesetzt, d.h. im Spiel zu dritt bestimmt ein Spieler die Position zweier Abenteurer und Tempel, im Spiel zu zweit beide Spieler.)

Beispiel:
Henriette wählt den blauen Abenteurer und setzt ihn auf 20 Grad an den Strand. Den blauen Tempel setzt sie auf 100 Grad in den Dschungel. Miriam, Christina und Luis setzen ihren blauen Abenteurer auf ihren Inseln ebenfalls auf 20 Grad an den Strand und den blauen Tempel auf 100 Grad in den Dschungel.

Miriam setzt den orangefarbenen Abenteurer auf 90 Grad an den Strand und den orangefarbenen Tempel auf 10 Grad in den Dschungel. Ihre Mitspieler machen das Gleiche.

Christina platziert den lilafarbenen Abenteurer auf 110 Grad an den Strand und den lilafarbenen Tempel auf 60 Grad im Dschungel. Ihre Mitspieler tun es ihr gleich.

Für Luis bleibt der braune Abenteurer, er stellt ihn auf 60 Grad an den Strand. Für den braunen Tempel wählt er 70 Grad im Dschungel als Position. Seine Mitspieler machen es ihm nach.

So könnten eure Inseln vor Spielbeginn aussehen.

Lost einen von euch als Expeditionsleiter für dieses Spiel aus. Er mischt seine 36 Dschungelplättchen gut durch und legt sie als verdeckten Stapel vor seine Insel. Die übrigen Spieler sortieren ihre 36 Plättchen aufsteigend und legen sie offen um ihre Insel herum ab.

SPIELABLAUF

Jeder von euch spielt auf seiner Insel und versucht, den Mitspielern bei der Jagd nach den wertvollsten Tempelschätzen zuvorzukommen. Dafür baut ihr mit den Plättchen Wege, auf denen ihr dann eure Abenteurer zu den gleichfarbigen Tempeln zieht. Auf dem Weg können die Abenteurer Kristalle und Goldnuggets einsammeln, die bei Spielende ebenfalls zu den Schätzen zählen.

Der Expeditionsleiter deckt das oberste Plättchen seines Stapels auf und nennt deutlich die Zahl des Plättchens. Alle anderen Spieler suchen gleichzeitig dieses Plättchen in ihrem Vorrat. Ihr habt nun zwei Möglichkeiten, was ihr mit diesem Plättchen tut (A oder B, s. Seite 5). Wenn jeder von euch Möglichkeit A oder B ausgeführt hat, deckt der Expeditionsleiter ein weiteres Plättchen auf usw.

A. PLÄTTCHEN AUF DIE INSEL LEGEN

- Ihr dürft Plättchen nur auf freie Felder legen.
- Ihr müsst die Plättchen so ablegen, dass die Zahl aufrecht zu lesen ist.
- Plättchen müssen nicht benachbart zu anderen Plättchen angelegt werden, sondern dürfen auf einem beliebigen Feld des Insel-Rasters liegen.
- Ihr dürft Pfade so legen, dass sie an Plättchen ohne Pfad an der Stelle grenzen und dadurch in einer Sackgasse enden (siehe Abbildung).
- Wird ein Plättchen mit einem Kristall oder einem Goldnugget aufgedeckt, nimmt jeder von euch das entsprechende Material aus der Tischmitte und legt es auf dieses Plättchen. Ihr erhaltet bei Spielende Punkte für Kristalle und Goldnuggets, die ihr im Spielverlauf mit euren Abenteurern einsammelt.

Erlaubt:
Plättchen alleine auf dem Spielplan ohne Berührung

Erlaubt:
Plättchen mit Pfad grenzt an Plättchen ohne Pfad

Nicht erlaubt:
Plättchen mit liegender oder über Kopf stehender Zahl

Nicht erlaubt:
Plättchen irgendwo außerhalb des Spielplanrasters

Tipp: Achtet immer darauf, dass ihr im Eifer des Spiels nicht aus Versehen einen Abenteurer oder einen Tempel „zubaut", sodass ihr ihn nicht mehr bewegen bzw. erreichen könnt.

B. PLÄTTCHEN ABWERFEN UND ABENTEURER BEWEGEN

Wenn ihr das Plättchen abwerft, könnt ihr einen Abenteurer bewegen. So sammelt ihr Gold und Kristalle ein und die Abenteurer gelangen zu ihren Tempeln.

- Für jedes abgeworfene Plättchen dürft ihr mit einem Abenteurer so viele Schritte in eine beliebige Richtung gehen, wie auf dem Plättchen Pfade an den Rand des Plättchens grenzen (also 2, 3 oder 4 Schritte).
- Ein Schritt geht immer ein Plättchen weit.
- Abenteurer dürft ihr nur entlang der Pfade ziehen.
- Auf keinem Plättchen darf mehr als ein Abenteurer stehen, Überspringen ist nicht erlaubt.
- An Kreuzungen dürfen Abenteurer jede beliebige Richtung einschlagen.
- Bewegungspunkte dürfen nicht auf mehrere Abenteurer verteilt werden.
- Ihr dürft Bewegungspunkte verfallen lassen.

Beispiel:
Dieses Plättchen hat 3 Pfade, die an den Rand des Plättchens grenzen. Wer es abwirft, darf dafür maximal 3 Schritte mit einem beliebigen Abenteurer auf seinen Pfaden gehen.

Goldnuggets und Kristalle einsammeln

Um Goldnuggets oder Kristalle einzusammeln, muss dein Abenteurer seinen Zug auf dem betreffenden Plättchen beenden und gegebenenfalls Bewegungspunkte verfallen lassen.
Du nimmst den Fund vom Plättchen und legst ihn auf das Feld des Abenteurers links auf deinem Insel-Spielplan. Dort bleiben Kristalle und Goldnuggets bis zum Spielende liegen und bringen in der Schlusswertung Siegpunkte.
Du darfst Gold und Kristalle aber auch liegen lassen, indem du an ihnen vorbeiziehst.

Erreichen eines Tempels

Zieht ein Abenteurer zu seinem Tempel (also auf die Gradzahl, auf der der Tempel steht), bleibt er dort bis zum Spielende stehen. Der entsprechende Spieler nimmt sich den wertvollsten Schatz dieser Tempelfarbe aus der Tischmitte und legt ihn vor sich ab. Erreichen mehrere von euch im gleichen Zug einen Tempel der gleichen Farbe, erhält jeder die gleichen Siegpunkte. Dazu nimmt sich ein Spieler den wertvollsten Schatz dieses Tempels vom Stapel. Die anderen nehmen sich weniger wertvolle Schätze vom gleichen Stapel und die Differenz in Form von Kristallen aus dem Kristall-Vorrat.

Beispiel:
Luis hat mit seinem braunen Abenteurer bereits den braunen Tempel erreicht und sich den braunen 5er-Schatz genommen. Miriam und Christina erreichen beide in einer späteren Runde mit ihrem braunen Abenteurer den braunen Tempel. Miriam nimmt sich den 4er-Schatz. Christina erhält den 3er-Schatz und nimmt sich zusätzlich einen Kristall aus dem Vorrat. So erhalten Miriam und Christina jeweils 4 Siegpunkte durch das Erreichen des braunen Tempels.

SPIELENDE

Das Spiel endet,
- wenn das letzte Dschungelplättchen gespielt wurde, oder
- wenn einer von euch seine 4 Abenteurer zu ihren Tempeln gezogen hat,

je nachdem, welches Ereignis zuerst eintritt.

Für die Wertung zählt ihr Folgendes zusammen:

Tempelschätze (aufgedruckter Wert)		Goldnuggets (je 2 Punkte)		Kristalle (je 1 Punkt)
	+		+	

Nicht eingesammelte Goldnuggets und Kristalle auf den Plättchen eurer Inseln bringen keine Siegpunkte. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige unter den Beteiligten mit den meisten Dschungelplättchen auf seiner Insel. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Claus Stephan
Redaktion: Jürgen Valentiner-Branth

© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300932

FAQ

Was passiert, wenn sich zwei oder mehr Spieler nicht entscheiden können, was sie mit ihren Plättchen tun sollen, weil ihre Entscheidung davon abhängt, was die Mitspieler machen?

In diesem Fall muss sich der Spieler zuerst entscheiden, der aktuell mehr Punkte hat. Liegen zwei oder mehr Beteiligte gleichauf, muss sich der Ältere zuerst entscheiden.

KURZANLEITUNG

ZIEL

Abenteurer zu den gleichfarbigen Tempeln ziehen und Gold, Kristalle und Tempelschätze sammeln.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler nimmt:
  1 Insel, 4 Abenteurer, 4 Tempel, 36 Dschungelplättchen mit identischer Rückseite
- Tempelschätze in 4 Stapeln in Tischmitte, höchste Werte oben (bei 2 Spielern 5/3, bei 3 Spielern 5/3/2, bei 4 Spielern 5/4/3/2), Gold/Kristalle bereitlegen
- Szenario festlegen: Jeder Spieler stellt einen Abenteurer auf eine Zahl am Strand und den gleichfarbigen Tempel auf eine Zahl im Dschungel.
  Spielaufbau vor Spielbeginn bei allen Spielern identisch
- Expeditionsleiter: eigene Dschungelplättchen gemischt als verdeckten Stapel vor sich
- andere Spieler: eigene Dschungelplättchen nach Zahlen sortieren

SPIELABLAUF

- Expeditionsleiter deckt Dschungelplättchen auf und nennt Zahl
- Alle Mitspieler suchen gleiches Dschungelplättchen
  - Möglichkeit A: Dschungelplättchen legen
  - Möglichkeit B: Dschungelplättchen abwerfen und Abenteurer bewegen (ein Schritt je Pfad, der an den Rand des Plättchens grenzt)
- Zug auf Plättchen mit Gold/Kristall beendet: Gold/Kristall einsammeln
- Zug auf Tempel beendet: wertvollsten verbliebenen Schatz der Tempelfarbe nehmen

SPIELENDE

- Letztes Dschungelplättchen vom Expeditionsleiter aufgedeckt

oder

- Ein Spieler hat alle Abenteurer zu ihren Tempeln gezogen

Die meisten Punkte (Tempelschätze + 2 Punkte je Gold + 1 Punkt je Kristall) = Sieger