

KARUBA 300933

Uplynulo mnoho měsíců, než váš člun připlul k ostrovu Karuba. Jakmile se vylodíte na pobřeží, každý hráč povede expedici skládající se ze 4 dobrodruhů. Svou výpravu musíte provést nepropustnou džunglí a nalézat staré stezky, abyste se dostali k chrámům s pokladem. Pospíchejte a buďte první, kdo se dostane k chrámu a nasbírá nejcennější poklady. Mnoho cest je slepých a musíte být trpěliví, abyste našli tu správnou cestu džunglí. Podívejte, tady je zlatý nuget! Můžete ho zvednout a zařadit do své sbírky, stejně tak jako zářivé krystaly, které nalézáte podél cesty.

Cíl hry

Vyhrává hráč, jehož tým dobrodruhů získal nejhodnotnější poklad.

Obsah hry

- 4 ostrovy
- 64 krystalů (každý v hodnotě 1 bodu)
- 16 zlatých nugetů (každý v hodnotě 2 bodů)
- 16 chrámových pokladů (v hodnotách 2, 3, 4, nebo 5 bodů a v hnědé, modré, fialové a žluté barvě)
- 16 dobrodruhů (hnědý, modrý, fialový a žlutý, každý po čtyřech)
- 16 chrámů (hnědý, modrý, fialový a žlutý, každý po čtyřech)
- 144 kartiček cest (od každého druhu 36, očíslované od 1 do 36, v červené, šedé, zelené a světle hnědé barvě)

Příprava hry

Každý hráč si vezme herní plán – ostrov a položí ho před sebe. Každý hráč také obdrží:

- 4 dobrodruhy ve čtyřech různých barvách
- 4 chrámy ve čtyřech různých barvách
- 36 kartiček cest stejné barvy na zadní straně (výběr barvy není podstatný).

Ke každému chrámu patří poklady, v hodnotách podle počtu hráčů:

2 hráči: 5, 3

3 hráči: 5, 3, 2

4 hráči: 5, 4, 3, 2

Utvořte balíček pro každý poklad (podle barvy, celkem 4 balíčky), obrázky směřují nahoru. Položte balíčky doprostřed stolu a seřadte v nich poklad podle hodnoty od nejvyšší po nejnižší. Zbývající poklady vraťte do krabice od hry.

Příklad:

Hru hrají 3 hráči. Vezměte si tři chrámové poklady s hodnotou 5, 3 a 2 v barvách hnědá, modrá, žlutá a fialová. Vytvořte 4 balíčky, v každém bude poklad v hodnotě 2 body vespodu a poklad v hodnotě 5 bodů navrchu balíčku.

Krystaly a zlaté nugety odložte stranou na hromádky, ale tak, aby byly snadno dostupné.

Dobrodruzi a chrám

Před každou hrou se hráči společně dohodnou, kde budou stát jejich dobrodruzi a chrámy.

Na všech ostrovech budou umístění dobrodruzi i chrámy na stejných místech, to znamená že všechny ostrovy hráčů budou před začátkem hry vypadat stejně. Postavte dobrodruhy na čísla na pobřeží a chrámy na čísla v džungli.

Každý hráč si zvolí dobrodruha a postaví ho na jakékoliv číslo na okraj políček pobřeží. Poté postaví chrám stejné barvy na jakékoliv číslo na okraji políček džungle (ve vzdálenosti minimálně 3 čísel mezi dobrodruhem a chrámem stejné barvy). Všichni ostatní hráči pak také umístí své dobrodruhy a chrámy stejné barvy na tato čísla (takto se připraví všichni dobrodruzi a všechny chrámy, takže pokud hrají tři hráči, jeden z hráčů určí pozici dvou dobrodruhů a dvou chrámů, pokud hrají dva hráči, oba se rozhodují o umístění dobrodruhů a chrámů dvakrát).

Příklad:

Henriette si vybrala modrého dobrodruha a postavila ho na pobřeží na číslo 20. Modrý chrám umístila do džungle na číslo 100. Miriam, Christina a Luis také postaví své modré dobrodruhy na své ostrovy na pobřeží na číslo 20 a modré chrámy na číslo 100 do džungle.

Miriam postaví žlutého dobrodruha na 90 na pobřeží a žlutý chrám na 10 do džungle. Spoluhráči udělají to samé.

Christina postaví fialového dobrodruha na pobřeží na číslo 110 a fialový chrám na číslo 60 v džungli. Spoluhráči udělají to samé.

Na Luise zbyl hnědý dobrodruh a zvolil si, že ho postaví na pobřeží na číslo 60 a hnědý chrám do džungle na číslo 70. Ostatní spoluhráči udělají to samé.

Takto by měl ostrov vypadat.

Rozhodněte se, kdo z hráčů bude vedoucí expedice. Tento hráč dobře zamíchá svých 36 dílků cest a vytvoří z nich dobírací balíček, ve kterém obrázky směřují dolů. Balíček položí před ostrov. Ostatní hráči roztřídí svých 36 kartiček cest podle čísel a rozloží je obrázky nahoru okolo ostrova.

Průběh hry

Každý hráč hraje pouze na svém ostrově a snaží se porazit své spoluhráče při honbě za nejcennějším chrámovým pokladem. Kartičky vytváří cestičky, po kterých se dobrodruzi pohybují, aby se dostali do chrámu stejné barvy. Cestou mohou dobrodruzi sbírat krystaly a zlaté nugety, které budou na konci hry také započítány do pokladu.

Vedoucí expedice otočí vrchní kartičku cesty ve svém balíčku a nahlas řekne číslo této kartičky. Ostatní hráči hledají současně ve svých balíčcích kartičku se stejným číslem. Nyní všichni hráči současně mohou umístit kartičku na svůj herní plán. Hráči se snaží pomocí skládání kartiček cest vytvořit cestu džunglí tak, aby dobrodruh došel ke správnému chrámu příslušné barvy. Máte dvě možnosti, co s kartičkou dělat (možnosti A a B jsou popsány níže). Jakmile každý hráč provedl možnost A nebo B, vedoucí expedice otočí další náhodnou kartičku z balíčku a proces se opakuje.

A. Položení kartičky na ostrov

- Kartičky můžete pokládat pouze na prázdná políčka.
- Kartičky pokládejte tak, aby číslo bylo v horním levém horním rohu dílku.
- Kartičky nemusí být pokládány vedle sebe, ale kdekoliv na ostrově.
- Můžete pokládat kartičky cest vedle kartiček, na kterých je slepá ulička (viz. obrázek).
- Pokud je odkryta kartička s krystalem nebo zlatým nugetem, každý hráč vezme odpovídající věc a položí ji na tuto kartičku. Na konci hry obdržíte body za krystaly a zlaté nugety, které jste posbírali během vaší expedice.

Je dovoleno: samostatné kartičky na desce, které nesousedí s jinou cestou

Je dovoleno: kartičky s cestou pokládat vedle kartiček, na kterých je slepá cesta

Není dovoleno: kartičky, na kterých není číslo v horním levém rohu

Není dovoleno: kartičky položené mimo herní pole nebo neúplně položené na mřížce

Tip: Vždy se ujistěte, že dobrodruh neuvízl ve slepé uličce nebo zda není zablokovaný přístup k chrámu.

B. Odložení kartičky a pohyb dobrodruha

Pokud odložíte svou kartičku (vzdáte se kartičky), můžete pohybovat dobrodruhem. Tímto způsobem sbíráte zlato a krystaly a dojdete do chrámu stejné barvy.

- Za každou odloženou kartičku můžete posunout dobrodruhem o tolik políček (v jakémkoli směru), kolik je na ní cest vedoucích k okraji (můžete se posunout o 2, 3 nebo 4 kroky, podle odložené kartičky). Tolik kroků může hráč svojí figurkou udělat.
- Krok znamená pohyb na jednu kartičku.
- Dobrodruzi se mohou pohybovat pouze po cestách.
- Na jedné kartičce může stát pouze jeden dobrodruh a není možné ho přeskočit.
- Na křižovatce je možné si vybrat směr, kudy půjdete.
- Jednotlivé pohyby není možné rozdělovat mezi více dobrodruhy.
- Nevyužité pohyby propadají.

Příklad: Kartička má tři cesty vedoucí k okraji kartičky. Hráč, který odložil tuto kartičku, může posunout dobrodruha své volby po svých cestičkách o maximálně 3 kroky.

Sběr zlatých nugetů a krystalů

Pokud je na kartičce vyobrazen symbol zlatého nugetu nebo krystalu, vezme si hráč žeton zlata nebo krystalu ze zásob a umístí ho na tuto kartičku cesty. Aby mohl sebrat poklad, musí se se svým dobrodruhem zastavit na této kartičce. V tom případě odebere poklad z kartičky a položí ho na obrázek dobrodruha na levé straně mapy ostrova. Krystaly a zlato zde zůstanou až do konce hry a započítají se do vítězných bodů při závěrečném sčítání bodů. Hráč už v tomto kole nesmí pokračovat v dalších krocích. Zbytek bodů (pohybů) propadá.

Není povinnost sbírat zlaté nugety a krystaly, můžete je míjet bez povšimnutí, to znamená že hráč odevzdá kartu, na které je poklad, a může posunout svého dobrodruha po cestě o tolik políček, kolik bylo na odevzdané kartičce cest vedoucích k okraji.

Chrám

Jakmile se dobrodruh dostane k chrámu své barvy, hráč si vezme ze zásoby nejcennější poklad barvy tohoto chrámu (žeton s nejvyšším počtem bodů) a položí si ho před sebe. První hráč tak získá největší odměnu. Dobrodruh nyní zůstává v chrámu až do konce hry.

Pokud se k chrámu stejné barvy dostanou dva hráči ve stejném tahu, každý z nich dostane stejný počet vítězných bodů: jeden hráč si vezme z balíčku nejcennější poklad tohoto chrámu. Druhý hráč si vezme z balíčku poklad nižší hodnoty a rozdíl vyrovná krystaly ze zásob krystalů.

Příklad: Luis došel k hnědému chrámu svým hnědým dobrodruhem a vzal si hnědý poklad v hodnotě 5 bodů. Miriam a Christina došly svým hnědým dobrodruhem k hnědému chrámu v příštím kole hry. Miriam si vezme poklad v hodnotě 4 bodů. Christina si vezme poklad v hodnotě 3 bodů a jeden krystal ze zásob. To znamená že Miriam a Christina obdrží 4 body (každá) za to, že došly k hnědému chrámu.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy (je jedno, co nastane jako první):

- vedoucí expedice otočil poslední ze 36 kartiček cest, nebo
- jeden z hráčů dovede všechny 4 své dobrodruhy k chrámům stejné barvy,

Vítězem se stává hráč, který získal nejvíce bodů podle následujícího:

- Poklad v chrámu – hodnota je uvedena na pokladu
- Zlatý nuget – jeden kousek má hodnotu 2 bodů
- Krystaly – jeden krystal má hodnotu 1 bodu

Zlaté nugety a krystaly, které zůstaly na kartičkách na ostrově se nezapočítávají do vítězných bodů. Vítězí hráč s největším počtem bodů. V případě nerozhodného výsledku se vítězem stává hráč mající na svém ostrově více kartiček cest. Pokud je výsledek i přesto nerozhodný, oba hráči se stávají vítězi. Pokud se v průběhu hry nastane situace, že se hráči nemohou rozhodnout, jak pokračovat ve hře, protože jejich rozhodnutí závisí na tom, co udělá spoluhráč – přednost má hráč, který dosud získal více bodů.

Stručná pravidla hry

Cíl hry

Pohybovat dobrodruhy směrem k chrámům odpovídající barvy a sbírat zlato, krystaly a chrámové poklady.

Příprava hry

- Každý hráč si vezme: herní plán, 4 dobrodruhy, 4 chrámy, 36 kartiček cest jedné barvy na zadní straně.
- Položte doprostřed stolu 4 balíčky pokladů podle barvy, poklad s nejvyšší hodnotou navrch balíčku, dospod poklad s nejnižší hodnotou (2 hráči: 5/3, 3 hráči 5/3/2, 4 hráči 5/4/3/2).
- Připravte si herní plochu: každý hráč umístí dobrodruha na jedno z čísel na pobřeží a chrám stejné barvy na jedno z čísel v džungli. Před začátkem hry vypadají všechny ostrovy hráčů stejně.
- Zvolte si vedoucího expedice: před něj položte zamíchaný balíček kartiček cest.
- Ostatní hráči: roztrďte své kartičky cest podle čísel a položte je obrázky nahoru okolo svého ostrova.

Průběh hry

Vedoucí expedice otočí kartičku cesty obrázkem nahoru a řekne její číslo.

Všichni ostatní hráči najdou mezi svými kartičkami stejnou kartičku a poté:

- možnost A: Položí kartičku cesty na ostrov
- možnost B: Odloží kartičku cesty a posunou dobrodruha (jeden krok za každou cestu vedoucí k okraji kartičky).

Tah hráče končí, pokud vstoupil na kartičku cesty se symbolem zlata nebo krystalu: sbíráte zlato/krystal.

Tah hráče končí v chrámu: vezměte si nejcennější poklad, který je právě v chrámu dané barvy.

Konec hry

- Vedoucí expedice otočil poslední kartičku cesty, nebo
 - jeden z hráčů dovedl všechny své dobrodruhy ke svým chrámům.
- Nejvíce bodů (chrámový poklad + 2 body za každé zlato + 1 bod za každý krystal) = vítěz.

Autor: Rüdiger Dorn

Ilustrátor: Claus Stephan

Editor: Jürgen Valentiner-Branth