

KARUBA 300933

Uplynulo mnoho mesiacov, než váš čln priplával k ostrovu Karuba. Hneď ako sa vylodíte na pobreží, každý hráč povedie expedíciu skladajúcu sa zo 4 dobrodruhov. Svoju výpravu musíte previesť nepriepustnou džungľou a nachádzať staré chodníčky, aby ste sa dostali k chrámu s pokladom. Poponáhľajte sa a buďte prví, kto sa dostane ku chrámu a nazbiera najcennejšie poklady. Mnoho ciest je slepých a musíte byť trpezliví, aby ste našli tú správnu cestu džungľou. Pozrite, tu je zlatý nuget! Môžete ho zdvihnúť a zaradiť do svojej zbierky, rovnako tak, ako žiarivé kryštály, ktoré nachádzate pozdĺž cesty.

Cieľ hry

Vyhráva hráč, ktorého tím dobrodruhov získal najhodnotnejší poklad.

Obsah hry

- 4 ostrovy
- 64 kryštálov (každý v hodnote 1 bodu)
- 16 zlatých nugetov (každý v hodnote 2 bodov)
- 16 chrámových pokladov (v hodnotách 2, 3, 4, alebo 5 bodov a v hnedej, modrej, fialovej a žltej farbe)
- 16 dobrodruhov (hnedý, modrý, fialový a žltý, každý po štyroch)
- 16 chrámov (hnedý, modrý, fialový a žltý, každý po štyroch)
- 144 kartičiek ciest (od každého druhu 36, očíslované od 1 do 36, v červenej, šedej, zelenej a svetlohnedej farbe)

Príprava hry

Každý hráč si vezme herný plán – ostrov a položí ho pred seba. Každý hráč tiež dostane:

- 4 dobrodruhov v štyroch rôznych farbách
- 4 chrámy v štyroch rôznych farbách
- 36 kartičiek ciest rovnakej budovy na zadnej strane (výber farby nie je podstatný).

Ku každému chrámu patria poklady, v hodnotách podľa počtu hráčov:

2 hráči: 5, 3

3 hráči: 5, 3, 2

4 hráči: 5, 4, 3, 2

Utvorte balíček pre každý poklad (podľa farby, celkom 4 balíčky), obrázky smerujú hore. Položte balíčky doprostred stola a zoradte v nich poklad podľa hodnoty od najvyššej po najnižšiu. Zostávajúce poklady vráťte do škatule od hry.

Príklad:

Hru hrajú 3 hráči. Vezmite si tri chrámové poklady s hodnotou 5, 3 a 2 vo farbách hnedá, modrá, žltá a fialová. Vytvorte 4 balíčky, v každom bude poklad v hodnote 2 body naspodku a poklad v hodnote 5 bodov navrchu balíčka.

Kryštály a zlaté nugety odložte stranou na hromádky, ale tak, aby boli ľahko dostupné.

Dobrodruhovia a chrám

Pred každou hrou sa hráči spoločne dohodnú, kde budú stáť ich dobrodruhovia a chrámy.

Na všetkých ostrovoch budú umiestnení dobrodruhovia i chrámy na rovnakých miestach, to znamená, že všetky ostrovy hráčov budú pred začiatkom hry vyzerať rovnako. Postavte dobrodruhov na čísla na pobreží a chrámy na čísla v džungli.

Každý hráč si zvolí dobrodruha a postaví ho na akékoľvek číslo na okraj políček pobrežia. Potom postaví

chrám rovnakej farby na akékoľvek číslo na okraji políčok džungle (vo vzdialenosti minimálne 3 čísel medzi dobrodruhom a chrámom rovnakej farby). Všetci ostatní hráči potom tiež umiestnia svojich dobrodruhov a chrámy rovnakej farby na tieto čísla (takto sa pripraví všetci dobrodruhovia a všetky chrámy, takže pokiaľ hrajú traja hráči, jeden z hráčov určí pozíciu dvoch dobrodruhov a dvoch chrámov, pokiaľ hrajú dvaja hráči, obaja sa rozhodujú o umiestnení dobrodruhov a chrámov dvakrát).

Príklad:

Henriette si vybrala modrého dobrodruha a postavila ho na pobrežie na číslo 20. Modrý chrám umiestnila do džungle na číslo 100. Miriam, Christina a Luis tiež postaví svojich modrých dobrodruhov na svoje ostrovy na pobreží na číslo 20 a modré chrámy na číslo 100 do džungle.

Miriam postaví žltého dobrodruha na 90 na pobreží a žltý chrám na 10 do džungle. Spoluhráči urobia to isté.

Christina postaví fialového dobrodruha na pobrežie na číslo 110 a fialový chrám na číslo 60 v džungli. Spoluhráči urobia to isté.

Na Luisa zostal hnedý dobrodruh a zvolil si, že ho postaví na pobrežie na číslo 60 a hnedý chrám do džungle na číslo 70. Ostatní spoluhráči urobia to isté.

Takto by mal ostrov vyzerať.

Rozhodnite sa, kto z hráčov bude vedúci expedície. Tento hráč dobre zamieša svojich 36 dielikov ciest a vytvorí z nich doberací balíček, v ktorom obrázky smerujú dole. Balíček položí pred ostrov. Ostatní hráči roztriedia svojich 36 kartičiek ciest podľa čísel a rozložia ich obrázkami nahor okolo ostrova.

Priebeh hry

Každý hráč hrá iba na svojom ostrove a snaží sa poraziť svojich spoluhráčov pri honbe za najcennejším chrámovým pokladom. Kartičky vytvárajú cestičky, po ktorých sa dobrodruhovia pohybujú, aby sa dostali do chrámu rovnakej farby. Cestou môžu dobrodruhovia zbierať kryštály a zlaté nugety, ktoré budú na konci hry tiež započítané do pokladu.

Vedúci expedície otočí vrchnú kartičku cesty vo svojom balíčku a nahlas povie číslo tejto kartičky. Ostatní hráči hľadajú súčasne vo svojich balíčkoch kartičku s rovnakým číslom. Teraz všetci hráči súčasne môžu umiestniť kartičku na svoj herný plán. Hráči sa snažia pomocou skladania kartičiek ciest vytvoriť cestu džungľou tak, aby dobrodruh došiel ku správne chrámu príslušnej farby. Máte dve možnosti, čo s kartičkou robiť (možnosti A a B sú popísané nižšie). Hneď ako každý hráč vykoná možnosť A alebo B, vedúci expedície otočí ďalšiu náhodnú kartičku z balíčka a proces sa opakuje.

A. Položenie kartičky na ostrov

- Kartičky môžete klást iba na prázdne políčka.
- Kartičky kladte tak, aby číslo bolo v hornom ľavom rohu dielika.
- Kartičky nemusia byť kladené vedľa seba, ale kdekoľvek na ostrove.
- Môžete klást kartičky ciest vedľa kartičiek, na ktorých je slepá ulička (viď obrázok).
- Pokiaľ je odkrytá kartička s kryštálom alebo zlatým nugetom, každý hráč vezme zodpovedajúcu vec a položí ju na túto kartičku. Na konci hry dostanete body za kryštály a zlaté nugety, ktoré ste pozbierali počas vašej expedície.

Je dovolené: samostatné kartičky na doske, ktoré nesusedia s inou cestou

Je dovolené: kartičky s cestou kľasť vedľa kartičiek, na ktorých je slepá cesta

Nie je dovolené: kartičky, na ktorých nie je číslo v hornom ľavom rohu

Nie je dovolené: kartičky položené mimo herné pole alebo neúplne položené na mriežke

Tip: Vždy sa uistite, že dobrodruh neuviazol v slepej uličke alebo či nie je zablokovaný prístup ku chrámu.

B. Odloženie kartičky a pohyb dobrodruha

Pokiaľ odložíte svoju kartičku (vzdáte sa kartičky), môžete pohybovať dobrodruhom. Týmto spôsobom zbierate zlato a kryštály a dôjdete do chrámu rovnakej farby.

- Za každú odloženú kartičku môžete posunúť dobrodruhom o toľko políčok (v akomkoľvek smere),

koľko je na nej ciest vedúcich k okraju (môžete sa posunúť o 2, 3 alebo 4 kroky, podľa odloženej kartičky). Toľko krokov môže hráč svojou figúrkou urobiť.

- Krok znamená pohyb na jednu kartičku.
- Dobrodruhovia sa môžu pohybovať iba po cestách.
- Na jednej kartičke môže stáť iba jeden dobrodruh a nie je možné ho preskočiť.
- Na križovatke je možné si vybrať smer, kade pôjdete.
- Jednotlivé pohyby nie je možné rozdeľovať medzi viac dobrodruhov.
- Nevyužitú pohyby prepádajú.

Príklad: Kartička má tri cesty vedúce k okraju kartičky. Hráč, ktorý odložil túto kartičku, môže posunúť dobrodruha svojej voľby po svojich cestičkách o maximálne 3 kroky.

Zber zlatých nugetov a kryštálov

Pokiaľ je na kartičke vyobrazený symbol zlatého nugetu alebo kryštálu, vezme si hráč žetón zlata alebo kryštálu zo zásob a umiestni ho na túto kartičku cesty. Aby mohol zobrať poklad, musí sa so svojim dobrodruhom zastaviť na tejto kartičke. V tom prípade odoberie poklad z kartičky a položí ho na obrázok dobrodruha na ľavej strane mapy ostrova. Kryštály a zlato tu zostanú až do konca hry a započítajú sa do víťazných bodov pri záverečnom sčítaní bodov. Hráč už v tomto kole nesmie pokračovať v ďalších krokoch. Zvyšok bodov (pohybov) prepadá.

Nie je povinnosť zbierať zlaté nugety a kryštály, môžete ich míňať bez povšimnutia, to znamená, že hráč odovzdá kartu, na ktorej je poklad, a môže posunúť svojho dobrodruha po ceste o toľko políčok, koľko bolo na odovzdanej kartičke ciest vedúcich k okraju.

Chrám

Hneď ako sa dobrodruh dostane ku chrámu svojej farby, hráč si vezme zo zásoby najcennejší poklad farby tohto chrámu (žetón s najvyšším počtom bodov) a položí si ho pred seba. Prvý hráč tak získa najväčšiu odmenu. Dobrodruh teraz zostáva v chráme až do konca hry.

Pokiaľ sa ku chrámu rovnakej farby dostanú dvaja hráči v rovnakom ťahu, každý z nich dostane rovnaký počet víťazných bodov: jeden hráč si vezme z balíčka najcennejší poklad tohto chrámu. Druhý hráč si vezme z balíčka poklad nižšej hodnoty a rozdiel vyrovná kryštálmi zo zásob kryštálov.

Príklad: Luis došiel ku hnedému chrámu svojím hnedým dobrodruhom a vzal si hnedý poklad v hodnote 5 bodov. Miriam a Christina došli svojím hnedým dobrodruhom k hnedému chrámu v budúcom kole hry. Miriam si vezme poklad v hodnote 4 bodov. Christina si vezme poklad v hodnote 3 bodov a jeden kryštál zo zásob. To znamená, že Miriam a Christina dostanú 4 body (každá) za to, že došli k hnedému chrámu.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, kedy (je jedno, čo nastane ako prvé):

- vedúci expedície otočil poslednú z 36 kartičiek ciest, alebo
- jeden z hráčov dovedie všetkých 4 svojich dobrodruhov k chrámu rovnakej farby.

Víťazom sa stáva hráč, ktorý získal najviac bodov podľa nasledujúceho:

- Poklad v chráme – hodnota je uvedená na poklade
- Zlatý nuget – jeden kúsok má hodnotu 2 bodov
- Kryštály – jeden kryštál má hodnotu 1 bodu

Zlaté nugety a kryštály, ktoré zostali na kartičkách na ostrove sa nezapočítavajú do víťazných bodov. Víťazí hráč s najväčším počtom bodov. V prípade nerozhodného výsledku sa víťazom stáva hráč majúci na svojom ostrove viac kartičiek ciest. Pokiaľ je výsledok i napriek tomu nerozhodný, obaja hráči sa stávajú víťazmi.

Pokiaľ v priebehu hry nastane situácia, že sa hráči nemôžu rozhodnúť, ako pokračovať v hre, pretože ich rozhodnutie závisí na tom, čo urobí spoluhráč – prednosť má hráč, ktorý doteraz získal viac bodov.

Stručné pravidlá hry

Cieľ hry

Pohybovať dobrodruhmi smerom ku chrámom zodpovedajúcej farby a zbierať zlato, kryštály a chrámové poklady.

Príprava hry

- Každý hráč si vezme: herný plán, 4 dobrodruhov, 4 chrámy, 36 kartičiek ciest jednej farby na zadnej strane.
- Položte doprostred stola 4 balíčky pokladov podľa farby, poklad s najvyššou hodnotou navrch balíčka, na spodok poklad s najnižšou hodnotou (2 hráči: 5/3, 3 hráči 5/3/2, 4 hráči 5/4/3/2).
- Pripravte si hernú plochu: každý hráč umiestni dobrodruha na jedno z čísiel na pobreží a chrám rovnakej farby na jedno z čísiel v džungli. Pred začiatkom hry vyzerajú všetky ostrovy hráčov rovnako.
- Zvoľte si vedúceho expedície: pred neho položte zamiešaný balíček kartičiek ciest.
- Ostatní hráči: roztriedte svoje kartičky ciest podľa čísiel a položte ich obrázkami nahor okolo svojho ostrova.

Priebeh hry

Vedúci expedície otočí kartičku cesty obrázkom nahor a povie jej číslo. Všetci ostatní hráči nájdu medzi svojimi kartičkami rovnakú kartičku a potom:

- možnosť A: Položia kartičku cesty na ostrov
- možnosť B: Odložia kartičku cesty a posunú dobrodruha (jeden krok za každú cestu vedúcu k okraju kartičky).

Ťah hráča končí, pokiaľ vstúpil na kartičku cesty so symbolom zlata alebo kryštálu: zbierate zlato/kryštál.

Ťah hráča končí v chráme: vezmite si najcennejší poklad, ktorý je práve v chráme danej farby.

Koniec hry

- Vedúci expedície otočil poslednú kartičku cesty, alebo
 - jeden z hráčov doviedol všetkých svojich dobrodruhov ku svojim chrámom.
- Najviac bodov (chrámový poklad + 2 body za každé zlato + 1 bod za každý kryštál) = víťaz.

Autor: Rüdiger Dorn

Ilustrátor: Claus Stephan

Editor: Jürgen Valentiner-Branth