

Rüdiger Dorn

KARUBA

Das Kartenspiel



TLA 105179 1/17

Das fesselnde
Karuba-Kartenabenteuer für
2 - 6 Schatzjäger ab 8 Jahren.



HABA[®]

Im tiefen Dschungel der sagenhaften Insel Karuba liegen gewaltige Tempel und wertvolle Schätze verborgen. Ihr seid der Leiter einer Expedition und müsst für eure Abenteuer geschickt die Pfade planen. Nur wenn ihr es schafft, dass sich eure Abenteuer nicht gegenseitig blockieren und ihr euch gegen die konkurrierenden

Expeditionsleiter durchsetzt, könnt ihr alle Schätze im Dschungel aufsammeln und zu den Tempeln gelangen.

Karuba – Das Kartenspiel ist eine spannende Variante des beliebten HABA-Familienspiels.

SPIELINHALT

1 Spielanleitung



96 Spielkarten
(16 Karten je Spieler)



1 Übersichtstableau



SPIELAUFBAU

Jeder von euch nimmt sich einen Kartensatz in der Farbe seiner Wahl (Kartentrückseite). Jeder Kartensatz besteht aus 16 durchnummerierten Karten. Mischt euren Kartensatz gut durch und legt diesen verdeckt vor euch ab. Diese Karten sind euer persönlicher Nachziehstapel. Das Übersichtstableau zeigt euch, welche Karten es in einem Set gibt. Legt es in die Tischmitte, wo es alle gut sehen können. Nicht benötigtes Spielmaterial legt ihr in die Schachtel zurück.

Jeder Spieler zieht drei Karten.

SPIELABLAUF

Jeder von euch legt mit seinen Karten seine eigene Schatzinsel und versucht dort die wertvollen Tempelschätze zu erreichen. Dafür verbindet ihr mit den Pfadkarten, die ihr zieht, eure Abenteurer mit den gleichfarbigen Tempeln. Auf den Pfaden könnt ihr Kristalle und Goldnuggets einsammeln, die bei Spielende ebenfalls zu den Schätzen zählen.

Das Spiel geht über acht Runden. Jede Runde besteht aus drei Phasen:

- Karten auswählen
- Karten auslegen
- Karten nachziehen

KARTEN AUSWÄHLEN

Jeder Spieler wählt zwei Karten als Spielkarten aus, die er verdeckt vor sich auf den Tisch legt. Die dritte Karte bleibt eure Handkarte. Wenn jeder von euch zwei Spielkarten ausgewählt hat, dreht ihr sie gleichzeitig um und zählt jeweils ihre Zahlenwerte zusammen.

Der Spieler mit der niedrigsten Summe muss eine der beiden Spielkarten auf seinen Ablagestapel abwerfen. Bei Gleichstand muss jeder betroffene Spieler eine Karte auf seinen Ablagestapel abwerfen.

Beispiel:

Claudia hat beim Zusammenzählen ihrer Spielkarten 16 Punkte, Tina 20 Punkte.



Tina darf ihre beiden Spielkarten auslegen. Claudia muss eine Spielkarte abwerfen.



KARTEN AUSLEGEN

Legt jetzt eure Spielkarte bzw. eure Spielkarten – nicht aber eure Handkarte! – vor euch zu eurer persönlichen Schatzinsel aus.

Es gelten dabei folgende Regeln:

- Eure persönliche Insel umfasst immer ein Raster von maximal 4 x 4 Karten. Ihr dürft Karten nur innerhalb dieses Rasters legen, nicht aber außerhalb davon. In welche Richtung ihr weitere Karten anlegt, ist euch überlassen, solange ihr innerhalb eures Rasters bleibt.



- Ihr dürft die Karte nicht drehen. Ihr müsst die Karten immer so ablegen, dass deren Zahl aufrecht zu lesen ist.



- Ab eurer zweiten Karte müssen alle Karten mit einer Kante an einer ausliegenden Karte anliegen. Eine diagonale Verbindung „über Eck“ ist nicht erlaubt.



OK



NICHT OK



- Die Pfade auf euren ausgelegten Karten müssen nicht unbedingt verbunden sein. Ihr dürft auch Sackgassen legen.



KARTEN NACHZIEHEN

Zieht jetzt Karten nach, bis jeder von euch wieder drei Handkarten auf der Hand hat. Ausnahme: In der achten Runde könnt ihr eure Kartenhand nur noch auf 2 Handkarten ergänzen.

SPIELEND

Das Spiel endet nach der achten Runde, wenn ihr keine Karten mehr nachziehen könnt. Dann wertet jeder von euch seine Schatzinsel aus.

Wertung

- Jeder Abenteurer, der seinen farblich passenden Tempel auf einem ununterbrochenen Pfad erreicht, bringt dem Spieler 3 Siegpunkte. Der jeweilige Abenteurer muss immer den kürzesten Weg zu seinem Tempel nehmen und darf dabei keine Karte mehrfach ablaufen.
- Liegt eine Karte mit einem Abenteurer einer anderen Farbe auf dem Pfad zwischen einem Abenteurer und dem dazu passenden Tempel, unterbricht er den Pfad. Dadurch kann der Abenteurer seinen Tempel nicht erreichen. Somit darf dieser Pfad für ihn nicht gewertet werden und ergibt 0 Siegpunkte.
- Liegen Karten mit einem Kristall oder einem Goldnugget auf dem ununterbrochenen Pfad zwischen Abenteurer und dem farblich passenden Tempel, erhält der Spieler für diese Kristalle und Goldnuggets zusätzliche Punkte. Für jeden Kristall erhält der Spieler 1 Siegpunkt und für jeden Goldnugget 2 Siegpunkte.
- Goldnuggets und Kristalle auf den Karten, die auf einem unterbrochenen Pfad liegen oder nicht Teil eines Pfades zwischen Abenteurer und gleichfarbigem Tempel sind, bringen keine Siegpunkte.

- Mehrere Abenteurer dürfen sich einen gemeinsamen Pfad teilen. Kristalle und Goldnuggets, die auf diesem Pfad liegen, geben für jeden Abenteurer, der diesen Pfad benutzt, Punkte.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Spieler gemeinsam.

Beispiel:

Luis hat einen ununterbrochenen Pfad von seinem blauen Abenteurer zum blauen Tempel gelegt und erhält dafür 3 Siegpunkte. Auf diesem Pfad liegen zusätzlich ein Goldnugget und zwei Kristalle, für die er nochmals 2 Siegpunkte (Kristalle) und 2 Siegpunkte (Goldnugget) bekommt. Außerdem hat er einen ununterbrochenen Pfad von seinem orangefarbenen Abenteurer zum orangefarbenen Tempel und bekommt

6 weitere Siegpunkte (2+1+3). Der Pfad vom grünen Abenteurer zum grünen Tempel ist durch den blauen Abenteurer unterbrochen. Der Spieler erhält daher für diesen Pfad keine Punkte. Vom violetten Abenteurer zum violetten Tempel konnte keine Verbindung hergestellt werden. Er erhält für diesen Abenteurer auch keine Punkte. Insgesamt konnte Luis in diesem Spiel 13 Siegpunkte erzielen.

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Claus Stephan

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303474



Gespielt am:

Date:

Mitspieler:

Players:

Siegpunkte:

Victory points:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....