

Каруба

Много лун прошло с тех пор, как ваша лодка отчалила на Карубу. Как только вы прибыли на остров, каждый игрок возглавит экспедицию из четырех искателей приключений. Вам всего лишь нужно проложить маршрут через дикие джунгли к храму. «Всего лишь» это ирония, для начала придется отыскать древние тропы в джунглях! Торопитесь, чтобы первым успеть дойти до храма и собрать самые ценные сокровища. Многие пути заканчиваются тупиками, и вам нужно набраться терпения, чтобы найти правильный и лучший путь через джунгли. Смотрите! Кусок золота! Вы можете его поднять и взять себе, тоже касается и кристаллов, которые будут встречаться вам на пути.

Цель игры

Экспедиция, собравшая наибольшее количество сокровищ выигрывает.

Содержимое игры

4 острова



64 кристалла (стоит 1 очка)



12 золотых кусков (стоит 2 очка)



16 сокровищ храма (стоят 2,3,4 или 5 очков и имеют цвета коричневый синий, фиолетовый и желтый)



16 фигурок путешественников (по 4 человечка коричневого, синего, фиолетового и желтого цвета)



16 храмов (по 4 храма коричневого, синего, фиолетового и желтого цвета)



144 карточки джунглей (36 карточек, пронумерованных от 1 до 36 красного, серого, зеленого и бежевого цвета)



Подготовка

Игроки берут по острову и кладут перед собой. В дополнение, каждый игрок получит следующее:

- 4 путешественника четырех цветов

- 4 храма четырех цветов

- 36 карточек джунглей идентичного цвета рубашки (цвета не важны).



Перед каждым храмом должно быть столько сокровищ, сколько игроков играет. В зависимости от количества игроков, нужно взять следующие сокровища:

2 игрока: 5, 3

3 игрока: 5, 3, 2

4 игрока: 5, 4, 3, 2

Создайте стопку карточек, перевернутых лицом вверх для каждого цвета сокровища (получится максимум 4 стопочки), и положите стопки в центре стола, отсортированные в нисходящем порядке. Положите другие сокровища обратно в коробку.

Например:

Для игры на троих, возьмите три сокровища достоинствами 5, 3 и 2 в коричневом, желтом и фиолетовом цвете. Создайте 4 стопочки, каждая по 2 очка на дне и по 5 наверху колоды.

Положите кристаллы и золото в легкой досягаемости в центре стола.



Путешественники и храм

Перед каждой игрой игроки совместно решают, где положить своих путешественников, а где храмы.

На каждом острове путешественники и храмы должны размещаться в одинаковых местах; другими словами все острова должны выглядеть одинаково до начала игры. Положите путешественников на номера на пляжной зоне, а храмы на зоне джунглей.

Игрок, размещая путешественников на зоне пляжей, а храмы на зоне джунглей должен соблюдать расстояние между храмом и путешественников одинакового цвета не должно быть менее 3х чисел. Игроки могут поделить между собой решения по тому, куда ставить путешественника и храм каждого цвета.

Например:

Генриэтта выбирает синего путешественника и ставит его на 20 градусов на пляже. А синий храм она ставит на 100 градусов в джунглях. Мириам, Кристина и Луи также ставят своих синих путешественников на 20 градусов, а храм на 100.

Мириам берет желтого путешественника и ставит на 90 градусов на пляже, а желтый храм на 10 градусов в джунгли. Остальные проделывают то же самое с фигурками желтого цвета.

Кристина ставит фиолетового путешественника на 110 градусов на пляж, а фиолетовый храм на 60 градусов в джунгли. Ее друзья делают то же самое.

Луи остался с коричневым путешественником, и ставит его на 60 градусов на пляже, а коричневый храм на 70 градусов в джунгли. Его друзья делают также.

Вытяните палочки, чтобы определить, какой игрок сейчас будет лидером экспедиции. Этот игрок перемешивает 36 карточек и кладет их лицом вниз перед своим островом. Другие игроки берут свои 36 карточек и выкладывают их по порядку чисел лицом вверх вокруг своих островов.



Как играть

Каждый игрок играет только на своем острове, пытаясь побить других игроков в охоте за самыми ценными сокровищами. Используйте карточки, чтобы выстроить пути, вдоль которых путешественники двигаются к своим храмам соответствующего цвета. На пути, путешественники могут собирать кристаллы и куски золота, которые также считаются сокровищами в конце игры.

Лидер экспедиции открывает верхнюю карточку из своей стопки и четко называет число на карточке. Все остальные игроки ищут эту карточку среди своих карточек все одновременно. Сейчас у вас две возможности (Возможность А и Б, описанные далее). Как только игроки выполнили одно из возможных действий (А или Б), лидер экспедиции открывает следующую карточку и т.д.

А. Положить карточку на остров

- Карточку можно класть лишь на свободные поля.
- Карточку нужно класть так, чтобы число на карточке оказывалось в левом верхнем углу.
- Карточки не обязательно класть рядышком с другими карточками. Их можно класть на любое свободное поле острова.
- Вы можете создать путь, когда карточки граничат друг с другом, но формируют тупик.
- Если открывшаяся карточка содержит кристалл или кусок золота, каждый берет соответствующий предмет из центра стола и кладет на карточку. В конце игры вы получите очки за кристаллы и золото, собранные по дороге путешественниками.

Разрешено: отдельные карточки на поле, не соединяющиеся с другими дорогами.

Разрешено:

Карточки с дорогами, граничащие друг с другом, но формирующие тупики.



Не разрешено

Класть карточки с номерами не в верхнем левом углу.

Не разрешено:

Класть карточки, выходя за пределы поля.

Подсказка: всегда нужно убедиться, что путешественник или храм случайно не заблокированы и не упрутся в тупик.

Б. Отложить карточку и ходить путешественником

- Если вы откладываете карточку, вы можете ходить путешественником. Таким образом, путешественники собирают кристаллы и золото, а также достигают храма своего цвета.
- За каждую отложенную карточку вы можете сделать столько шагов в любом направлении, сколько дорог упирается в край карточки (вы можете сделать 2, 3 или 4 шага, в зависимости от карточки).
 - Шаг – это всегда одна карточка вперед.
 - Путешественник может только ходить по дороге.
 - Лишь один путешественник может стоять на одной карточке, перепрыгивать через путешественников не разрешается.
 - На перекрестках путешественник может повернуть куда угодно.
 - Очки движения не могут распределяться между несколькими путешественниками.
 - Очки движения могут аннулироваться.



Например:
Эта карточка имеет 3 дороги, упирающиеся в края. Игрок, который ее откладывает, может передвинуть путешественника на выбор на 3 карточки вдоль дороги.

Собирание золотых кусков и кристаллов

Чтобы собрать золотые куски или кристаллы, путешественники должны закончить ход на этой карточке и аннулировать оставшиеся очки для хода. Возьмите сокровище с карточки и положите на картинку путешественника слева от карты острова. Кристаллы и золотые куски остаются там лежать до конца игры и будут учитываться в победных очках в окончании игры. Вы не обязаны собирать кристаллы и золотые куски. Вы можете просто пройти мимо.

Добраться до храма

Как только путешественник добрался до храма (т.е. до градуса, где находится храм), соответствующий игрок берет наиболее ценное сокровище этого храма (цвета самого храма) с центра стола, и кладет его перед собой. Путешественник остается у храма до конца игры. Если несколько путешественников доходят до храма одновременно (в один и тот же ход), каждый из них получает одинаковое количество очков: один игрок берет самое ценное сокровище, остальные берут менее ценное, но подводят баланс при помощи кристаллов и золотых кусков, которые они сейчас могут взять с центра стола.

Например
Луи дошел до коричневого храма своим коричневым путешественником и берет сокровище, которое стоит 5 очков. Мириам и Кристина тоже дошли до коричневого храма коричневыми путешественниками, но на один ход позже. Мириам берет сокровище, стоящее 4 очков, а Кристина берет сокровище, стоящее 3х очков и еще кристалл с центра стола. Это будет означать, что и Мириам и Кристина получили обе по 4 очка сейчас за достижение коричневого храма.

Окончание игры

- Игра заканчивается, как только произойдет одно из событий:
- последняя из 36 карточек открыта лидером экспедиции, или
 - все 4 путешественника одного из игроков дошли до своих храмов.

Победителем игры становится игрок с наибольшим количеством очков, которые подсчитываются следующим образом:

Сокровища храмов (стоимость обозначена на сокровище)	+	Золотые куски (2 очка за каждый)	+	Кристаллы (1 очко за каждый)

Золотые куски и кристаллы, оставшиеся на карточках на ваших островах, не считаются в победных очках. Игрок с наибольшим количеством баллов выигрывает. В случае ничьей, победителем становится один из этих игроков, у которого больше всего карточек джунглей на острове. Если все еще ничья, эти игроки присоединяются к победителю.

Автор: Рюдигер Дорн
Иллюстратор Клаус Стефан
Редактор: Юрген Валентинер-Брант

Цель

Продвигайте ваших путешественников к храмам соответствующего цвета и собирайте золото, кристаллы и сокровища храмов.

Подготовка

- Каждый игрок берет следующее:

1 остров, 4 путешественника, 4 храма, 36 карточек джунглей идентичного цвета рубашек.

- Положите стопочками сокровища храмов в центре стола, самые ценные наверху, другие нисходящим порядком в зависимости от количества игроков (2 игрока – 5 и 3, 3 игрока – 5, 3 и 2, 5 игроков 5, 4, 3, 2).

- Расставьте действующих лиц: каждый игрок ставит путешественника на градус на пляже, а храм соответствующего цвета на градус в джунглях.

Расстановка должна быть одинаковой на каждом острове до начала игры.

- Лидер экспедиции: складывает перемешанные карточки джунглей перевернутые рубашкой вверх в стопочку перед своим островом.

- Другие игроки: сортируют свои карточки по числам и раскладывают лицом вверх вокруг острова.

Как играть

- Лидер экспедиции переворачивает карточку джунглей и называет число, указанное на ней.

- Все игроки ищут такую же карточку и выбирают:

- Опция А: положить карточку джунглей на остров

- Опция Б: Отложить карточку джунглей и ходить путешественником (по одному шагу за каждую дорогу, упирающуюся в край карточки).

- Ваш ход заканчивается на карточке джунглей с куском золота или кристаллом: соберите золото или кристалл (не обязательно).

- Ваш ход заканчивается у храма: возьмите самое ценное сокровище соответствующего цвета из оставшихся в центре стола.

Окончание игры

- Перевернута лидером последняя карточка джунглей

Или

- Все игроки довели своих путешественников до храмов.

Наибольшее количество очков (ценность сокровищ храма + 2 очка за золото + 1 очко за кристалл) = Победитель