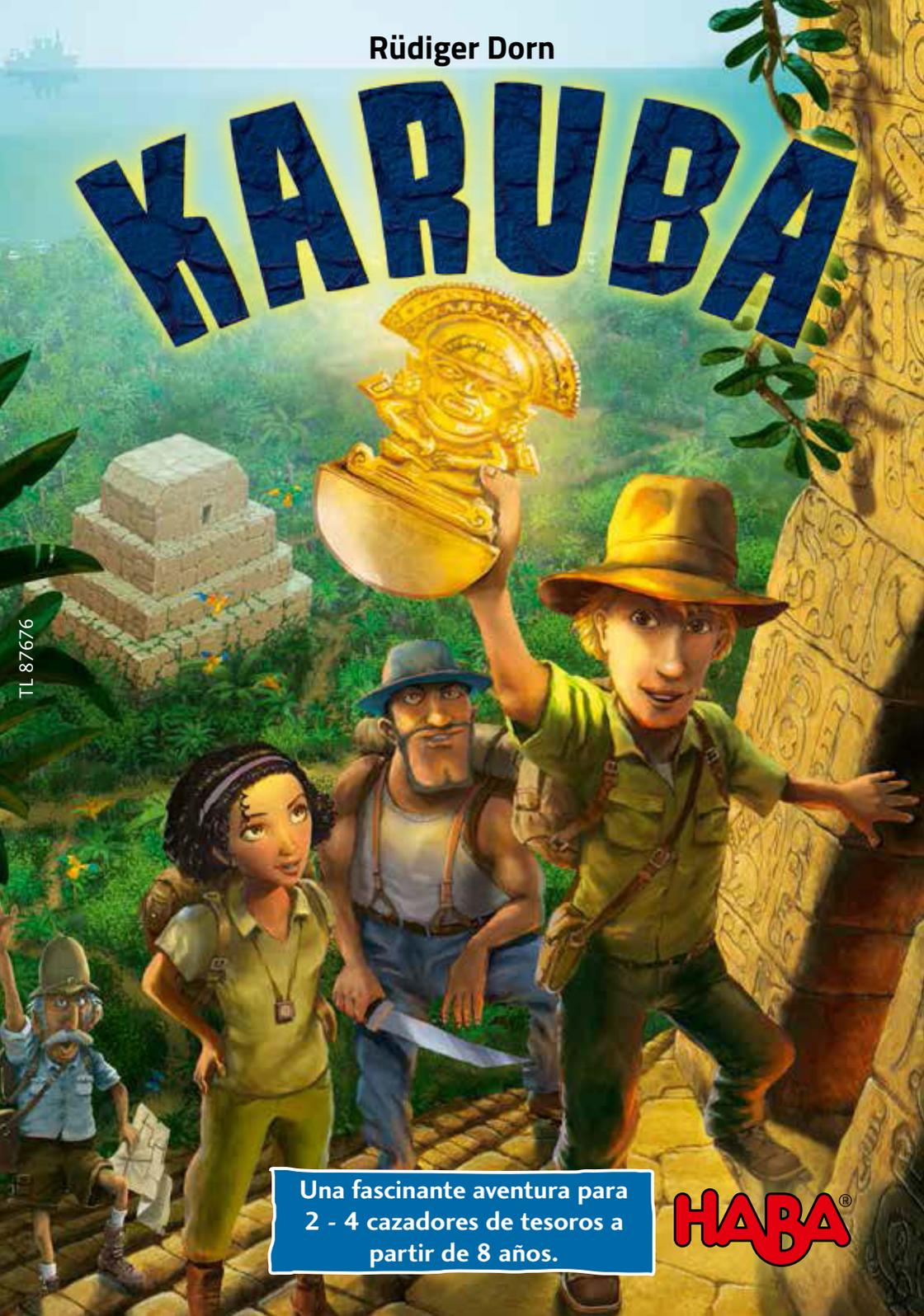


Rüdiger Dorn

KARUBA



TL 87676

Una fascinante aventura para
2 - 4 cazadores de tesoros a
partir de 8 años.

HABA[®]

Largo ha sido el camino que habéis tenido que recorrer en vuestros botes hasta, finalmente, llegar a Karuba. En la isla, cada uno de vosotros se hace cargo de un equipo de expedición conformado por cuatro aventureros y, a continuación, tenéis que abriros paso entre la espesa jungla hasta encontrar los templos. No obstante, hay algo que no debéis subestimar: primero tendréis que buscar y despejar los ancestrales senderos de la selva.

Para poder llegar los primeros a los templos y haceros con los preciados tesoros, tenéis que daros prisa; muchos de los caminos no tienen salida, por lo que debéis tener paciencia para encontrar el camino correcto. ¡Allí! ¡Un tesoro dorado! Por supuesto, podréis haceros con él; y los cristales tampoco están nada mal...

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana el equipo de expedición que consiga los tesoros más valiosos.

CONTENIDO DEL JUEGO

4 islas



64 cristales (valor: 1)



12 pepitas de oro (valor: 2)



16 tesoros de templo (con los valores 2, 3, 4 y 5 en marrón, azul, lila y naranja)



16 aventureros (4, en marrón, azul, lila y naranja)



16 templos (4, en marrón, azul, lila y naranja)



144 fichas jungla (numeradas del 1 al 36 en rojo, gris, verde y marrón claro)



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada uno de vosotros coge una isla y se la coloca delante.
Además, cada uno recibe un set de:

- ◆ 1 aventurero de cada color (en total, 4)
- ◆ 1 templo de cada color (en total, 4)
- ◆ 36 fichas jungla con el mismo reverso (el color no importa).



De cada uno de los templos, necesitáis tantos tesoros de templo como jugadores estéis participando. En función del número de jugadores, coged tesoros con los siguientes valores:

- 2 jugadores: 5, 3
- 3 jugadores: 5, 3, 2
- 4 jugadores: 5, 4, 3, 2



Para cada uno de los tesoros de cada color (4, en total), conformad una pila de cartas boca arriba ordenadas de menor a mayor valor y situadlas en el centro de la mesa. El resto de tesoros de templo se depositarán de nuevo en la caja.

Ejemplo:

Si sois tres jugadores, cogéis los tesoros de templo de 5, 3 y 2 puntos en marrón, azul, naranja y violeta. Conformáis cuatro montones poniendo el tesoro de 2 puntos abajo y el de 5 puntos arriba.

Tened preparados los cristales y las pepitas de oro en el centro de la mesa.



TEMPLOS Y AVENTURA

Antes de comenzar el juego, decidid dónde empieza vuestra aventura y dónde se sitúan los templos.

Todos los jugadores sitúan sus aventureros y sus templos de forma idéntica en las islas, de modo que todas las islas tengan el mismo aspecto y todos los jugadores la misma posición de salida.

Los aventureros se colocan en los números de la playa; los templos, en los números de la jungla.

Para ello, cada uno de los jugadores elige por turno un aventurero y lo coloca en el número de la playa que prefiera; a continuación, sitúa el templo del mismo color en una casilla de la jungla, mínimo a 3 números de distancia del aventurero.

El resto de jugadores hace lo mismo y sitúan su aventurero y templo del mismo color en este número. (Se colocan siempre todos los aventureros y templos; esto es, en el caso de tres jugadores, uno de ellos determina la posición de los dos aventureros y el templo; en el caso de dos jugadores, esto lo hacen ambos jugadores)

Ejemplo:

Carmen elige el aventurero azul y lo coloca en los 20 grados de la playa. Ahora, coge el templo azul y lo sitúa en los 100 grados de la jungla. Miriam, Cristina y Luis sitúan su aventurero y su templo azul en las mismas casillas que ha elegido Carmen.

Miriam coge seguidamente el aventurero naranja, lo sitúa en los 90 grados de la playa, y el templo amarillo en los 10 grados de la jungla. El resto de jugadores hace lo mismo.

Es el turno de **Cristina** que coloca el aventurero lila en los 110 grados de la playa y el templo del mismo color en los 60 grados de la jungla. Los demás jugadores repiten su acción.

A **Luis** le queda el aventurero marrón; lo coloca en los 60 grados de la playa y elige los 70 grados de la jungla para situar allí el templo del mismo color. Una vez más, el resto de jugadores toma las mismas posiciones.



Ejemplo de disposición de la isla antes de empezar el juego.

Decidid a suertes quién de vosotros será el jefe de expedición. El jefe mezclará sus 36 fichas jungla y las situará boca abajo delante de su isla. El resto de jugadores ordenan sus 36 fichas de menor a mayor y las sitúan boca arriba en torno a sus islas.



DESARROLLO DEL JUEGO

Cada uno de vosotros juega en su propia isla e intenta adelantar al resto de jugadores en la caza de los preciados tesoros. Para ello, necesitáis indicar con las fichas un camino por el que llevar a vuestros aventureros hasta los templos del mismo color. Por el camino, los aventureros pueden reunir cristales y pepitas de oro que contarán igualmente al final del juego.

El jefe de expedición destapa la primera ficha de su pila y menciona, en voz alta y clara, el número que aparece en ella. Todos los demás jugadores buscáis esta misma ficha y, a continuación, elegís entre dos posibilidades (A o B, véase la pág. 5). Una vez que todos habéis llevado a cabo la opción A o B, el jefe de expedición destapa la siguiente ficha.

A. COLOCAR LA FICHA EN LA ISLA

- ◆ Únicamente está permitido situarla en casillas vacías.
- ◆ Debéis colocar la ficha de forma que el número pueda leerse correctamente.
- ◆ No es obligatorio que la ficha esté situada al lado de otras, sino que se puede colocar en la casilla que se prefiera dentro del perímetro de la isla.
- ◆ Podéis disponer los caminos de forma que linden con fichas sin ruta y terminen así sin salida.
- ◆ Si se destapa una ficha con cristal o pepita de oro, cada uno de vosotros cogerá el material correspondiente del centro de la mesa y lo colocará sobre esta ficha. Al final del juego, recibiréis puntos por cada cristal o pepita de oro que hayáis recolectado a lo largo del juego.



Permitido:

Ficha aislada en el tablero sin contactos

Permitido:

Ficha con camino linda con ficha sin camino



Prohibido:

Ficha junto a ficha

Prohibido:

Ficha fuera del perímetro de la isla

Nota: en medio de la exaltación del juego, tened cuidado de no aislar a ningún aventurero o templo, de modo que no pueda moverse o no pueda accederse a él.

B. RECHAZAR FICHA Y MOVER EL AVENTURERO

Si rechazáis la ficha podréis mover el aventurero. De esta forma, acumuláis oro y cristales y los aventureros acaban en sus templos.

- ◆ Por cada ficha rechazada, podréis hacer avanzar al aventurero en la dirección que preferáis tantos pasos como caminos limiten con el borde de la ficha (esto es, 2, 3 o 4 pasos).
- ◆ Un paso avanza siempre una casilla.
- ◆ Los aventureros deben ir únicamente por los caminos.
- ◆ En ninguna casilla debe haber más de un aventurero y no está permitido saltarlos.
- ◆ En las intersecciones, los aventureros podrán girar en la dirección que deseen.
- ◆ No pueden repartirse los pasos.
- ◆ Podéis elegir no avanzar todos los pasos y perderlos.



Ejemplo:

Esta ficha cuenta con 3 caminos que limitan con el borde. El jugador que la rechace podrá dar un máximo de 3 pasos con el aventurero que desee.



Acumular pepitas de oro y cristales

Para acumular pepitas de oro o cristales, tu aventurero deberá terminar en la ficha correspondiente y, dado el caso, perder algunos pasos.

Coges el hallazgo y lo colocas en la casilla del aventurero, a la izquierda de tu isla. Ahí quedarán las pepitas de oro y los cristales hasta el final del juego, cuando se haga el recuento final de los puntos.

También puedes dejar el oro y los cristales pasando por ellos sin cogerlos.



Llegada a un templo

Cuando un aventurero llega a un templo (es decir, al número en el que se encuentra el templo), permanecerá ahí hasta el final del juego. El jugador coge del centro de la mesa el tesoro correspondiente del color de este templo y lo coloca delante de él. En caso de que varios de vosotros llegue al templo del mismo color en el mismo un turno, recibiréis todos los mismos puntos. Para ello, uno de estos jugadores coge el tesoro de este templo de la pila de cartas. El resto coge menos tesoros de la misma pila y cubre la diferencia con cristales.



Ejemplo:

Con el aventurero marrón, **Luis** ha alcanzado el templo marrón y ha cogido el tesoro 5 marrón. Más tarde, **Miriam** y **Cristina** llegan también al templo de este mismo color con su aventurero marrón. Entonces, Miriam coge el tesoro 4 y Cristina recibe el tesoro 3 más un cristal adicional. De esta forma, ambas reciben también el mismo número de puntos tras alcanzar el templo marrón.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego concluye cuando:

- ◆ El jefe de expedición ha destapado sus 36 fichas jungla, o bien
- ◆ Uno de vosotros llega con sus 4 aventureros a un templo.

Depende de lo que ocurra primero.

Para determinar la puntuación, contáis:

Tesoros de templo
(valor indicado)



Pepitas de oro
(2 puntos)



Cristales
(1 punto)



Los cristales y las pepitas que hayan quedado en el tablero de vuestras islas no contabilizarán. Ganará el jugador con el mayor número total de puntos. En caso de empate, ganará el jugador que cuente con el mayor número de fichas sobre su isla. Y si, en este caso, se vuelve a producir un empate, entonces habrá dos ganadores.

Autor: Rüdiger Dorn

Ilustrador: Claus Stephan

Redactor: Jürgen Valentiner-Branth



© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 301895

INSTRUCCIONES BREVES

OBJETIVO

Alcanzar el templo del mismo color que vuestro aventurero y acumular pepitas de oro, cristales y tesoros de templo.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- ◆ Cada jugador recibe:
1 isla, 4 aventureros, 4 templos, 36 fichas jungla con el mismo reverso.
- ◆ Los tesoros de templo apilados en 4 montones, de mayor a menor puntuación (con 2 jugadores: 5/3; con 3 jugadores: 5/3/2; con 4 jugadores: 5/4/3/2); preparar las pepitas y los cristales.
- ◆ Preparar el escenario: cada jugador sitúa un aventurero en un número de la playa y el templo del mismo color en un número de la jungla
- ◆ Para empezar el juego, disposición idéntica para todos los jugadores.
- ◆ Jefe de expedición: varias fichas jungla mezcladas en una pila boca abajo delante de él.
- ◆ Resto de jugadores: varias fichas jungla dispuestas por numeración.

DESARROLLO DEL JUEGO

- ◆ El jefe de expedición destapa fichas jungla y menciona el número
- ◆ El resto de jugadores busca la misma ficha
 - ◆ Opción A: Colocar ficha jungla
 - ◆ Opción B: Rechazar ficha y mover el aventurero (un paso por camino)
- ◆ Terminar en una ficha con pepitas o cristales: acumular pepitas o cristales
- ◆ Terminar en un templo: recoger el preciado tesoro del mismo color

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

- ◆ El jefe de expedición ha destapado su última ficha jungla o bien,
- ◆ un jugador ha llevado a todos sus aventureros hasta sus templos

El jugador con mayor número de puntos (tesoros de templo + 2 puntos por pepita + 1 punto por cristal) = ganador

Fecha de juego:
Gespielt am:

Jugadores:
Mitspieler:

Puntos:
Siegpunkte:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Fecha de juego:
Gespielt am:

Jugadores:
Mitspieler:

Puntos:
Siegpunkte:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....