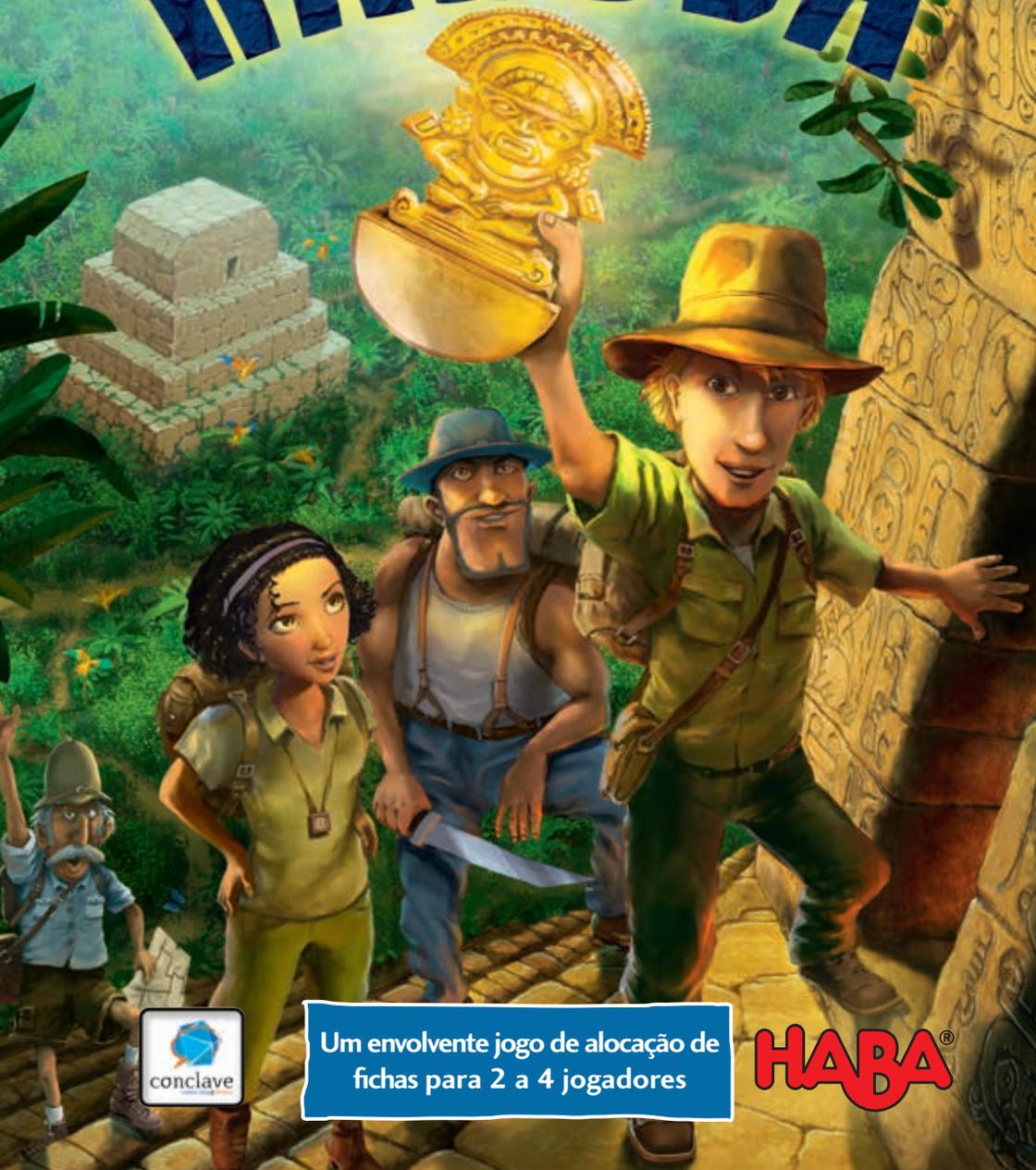


Rüdiger Dorn

KARUBA



Um envolvente jogo de alocação de
fichas para 2 a 4 jogadores

HABA[®]

Muitas luas chegaram e passaram desde que seus barcos saíram para a jornada rumo a Karuba. Assim que chegarem à ilha, cada jogador irá liderar uma equipe de exploração composta por quatro aventureiros. Agora eles devem somente que caminhar pela densa selva para alcançar os templos. Apenas para se fazer entender: as trilhas da antiga selva devem primeiro ser encontradas! Apresse-se e seja o primeiro a alcançar os templos para coletar os tesouros de maior valor. Muitas trilhas não têm saída e você tem que ser paciente para achar o correto/melhor caminho (pela selva). Veja! Uma pepita de ouro! Você pode pegá-la e guardá-la, o mesmo se aplica aos reluzentes cristais ao longo do caminho.

OBJETIVO DO JOGO

A equipe de exploração com os tesouros mais valiosos, vence.

CONTEÚDO

4 ILHAS



64 CRISTAIS
(valem 1 ponto)



12 PEPITAS DE OURO
(valem 2 pontos)



16 TESOUROS DE TEMPLO

(valem 2, 3, 4 ou 5 pontos nas cores marrom, azul, roxa e amarela)



16 AVENTUREIROS (4 marrons, 4 azuis,
4 roxos e 4 amarelos)



16 TEMPLOS (4 marrons, 4 azuis, 4
roxos e 4 amarelos)



144 FICHAS DE SELVA (36 fichas numeradas de 1 a 36 nas cores vermelha, cinza, verde e marrom clara)



PREPARAÇÃO

Cada jogador pega uma ilha e a coloca à sua frente. Adicionalmente, cada jogador receberá o seguinte:

◆ 4 aventureiros nas quatro diferentes cores



◆ 4 templos nas quatro diferentes cores



◆ 36 fichas de selva da mesma cor (a cor escolhida não faz diferença).



Na frente de cada templo deverá haver uma quantidade de tesouros igual à quantidade de jogadores. Dependendo da quantidade de jogadores, pegue tesouros com os seguintes valores:

2 jogadores: 5, 3

3 jogadores: 5, 3, 2

4 jogadores: 5, 4, 3, 2



Monte pilhas com a face para cima, em ordem decrescente de valor, os tesouros da mesma cor (4 pilhas no total), e as coloque no centro da mesa. Coloque os tesouros de templo remanescentes de volta na caixa do jogo.

Exemplo:

Em uma partida com 3 jogadores, pegue os tesouros de templo com os valores 5, 3 e 2 nas cores marrom, azul, amarelo e roxa. Crie 4 pilhas, cada uma com o tesouro que vale 2 pontos na base e o tesouro que vale 5 no topo.

Coloque os cristais e as pepitas de ouro em um lugar de fácil acesso no centro da mesa.



AVENTUREIROS E TEMPLOS

Antes de cada partida, os jogadores decidem cooperativamente onde colocar os aventureiros e os templos.

Cada ilha tem que ter todos os templos e aventureiros alocados exatamente na mesma posição; em outras palavras, todas as ilhas têm de estar iguais antes do início da partida. Coloque os aventureiros nos números da praia e os templos nos números da selva.

Cada jogador escolhe um aventureiro e o coloca sobre qualquer número na praia. Depois, coloque o templo da mesma cor em qualquer número de selva (no mínimo 3 espaços de distância entre o aventureiro e o templo da mesma cor). Então, todos os outros jogadores colocam seus aventureiros e templos da mesma cor nos mesmos números selecionados (todos os aventureiros e templos são preparados desta forma; assim, em uma partida com três jogadores, um jogador determina a posição de dois aventureiros e dois templos, enquanto em uma partida com dois jogadores ambos escolhem duas vezes).

Exemplo:

Henriette escolhe o aventureiro azul e o coloca aos 20 graus na praia. Ela coloca o templo azul aos 100 graus na selva. Miriam, Cristina e Luis também colocam seus aventureiros azuis aos 20 graus na praia e seus templos azuis aos 100 graus na selva.

Miriam coloca o aventureiro amarelo aos 90 graus na praia e o templo amarelo aos 10 graus na selva. Seus adversários fazem o mesmo.

Christina coloca o aventureiro roxo aos 110 graus na praia e o templo roxo aos 60 graus na selva. Seus adversários fazem o mesmo.

Luis fica com o aventureiro marrom e o coloca aos 60 graus na praia. Ele coloca o templo marrom aos 70 graus na selva. Seus adversários fazem o mesmo.



Como a ilha deve ficar ao final das escolhas.

Escolha aleatoriamente o jogador que irá liderar a expedição.

Este jogador irá embarcar todas as suas fichas de selva e irá colocá-las com a face para baixo em uma pilha à frente de sua ilha. Os outros jogadores posicionam suas fichas em ordem crescente com a face para cima ao redor da ilha.



COMO JOGAR

Cada jogador joga em sua própria ilha enquanto corre para bater os outros jogadores na caçada aos mais valiosos tesouros dos templos. Use as fichas para criar trilhas pelas quais os aventureiros se moverão para cheguem ao templo de mesma cor. Pelo caminho, os aventureiros podem coletar cristais e pepitas de ouro, as quais contam como tesouros ao final da partida.

O líder da expedição revela a ficha do topo de sua pilha e em voz alta informa o número desta ficha. Ao mesmo tempo todos os outros jogadores procuram pela ficha de mesmo número em seu estoque. Você agora tem duas opções sobre o que fazer com a ficha (opções A & B descritas abaixo). Depois que cada jogador tiver realizado a opção A ou B, então o líder da expedição revela outra ficha, e assim sucessivamente.

A. ALOCAR A FICHA NA ILHA

- ◆ Você só poderá alocar fichas em terrenos vazios.
- ◆ A ficha deve ser alocada de modo que o número fique no canto superior esquerdo.
- ◆ As fichas não têm de ser colocadas próximas a outras fichas, mas têm de ser colocadas em qualquer terreno gradeado da ilha.
- ◆ Você pode criar trilhas onde os caminhos das fichas não se encontrem, as quais o levam a um beco sem saída (veja a imagem).
- ◆ Se uma ficha com cristal ou pepita de ouro for revelada, cada um pega o item correspondente do centro da mesa e o coloca sobre a ficha. Ao final da partida você receberá pontos por cristal e pepita de ouro coletadas por seus aventureiros durante a partida.



Permitido:

Fichas solitárias no tabuleiro que não se conectam a outra trilha.

Permitido:

Fichas com caminhos que o levam a um beco sem saída.



Não permitido:

Fichas onde os números não estão no canto superior à esquerda.

Não permitido:

Fichas alocadas fora ou parcialmente fora da grade.

Dica: sempre certifique-se de não bloquear acidentalmente um aventureiro ou um templo e também não deixá-lo encalhado em um beco sem saída.

B. DESCARTAR A FICHA E MOVER UM AVENTUREIRO

Se descartar uma ficha, você pode mover um aventureiro. Este é o modo como seus aventureiros coletam cristais e ouro, e a forma como eles alcançam o templo de mesma cor.

- ◆ Para cada ficha descartada, você pode mover um aventureiro, em qualquer direção, uma quantidade de passos igual à quantidade de caminhos que levam para a margem da ficha descartada (você poderá mover 2, 3 ou 4 passos dependendo da ficha descartada).
- ◆ Um passo sempre é dado para frente, de uma ficha para a outra.
- ◆ Os aventureiros apenas podem se mover pelas trilhas.
- ◆ Apenas um aventureiro pode ocupar cada ficha, e saltar sobre um aventureiro não é permitido.
- ◆ Nas interseções, os aventureiros podem virar para qualquer direção.
- ◆ Pontos de movimento não podem ser distribuídos entre vários aventureiros.
- ◆ Pontos de movimento podem ser ignorados.



Exemplo:

Esta ficha tem 3 caminhos que levam à sua margem. O jogador que a descartar poderá mover um aventureiro de sua escolha no máximo 3 passos ao longo da trilha.

Coletando pepitas de ouro e cristais

Para coletar pepitas de ouro ou cristais, um aventureiro deverá terminar seu turno na ficha em questão e desistir de quaisquer pontos adicionais de movimento.

Pegue o tesouro da ficha e o coloque sobre a imagem do aventureiro à esquerda da ilha. Cristais e pepitas de ouro permanecem por lá até que a partida termine e valam como pontos de vitória na pontuação final. Você não é obrigado a coletar cristais e pepitas de ouro, podendo simplesmente passar por eles.



Alcançando um templo

Assim que um aventureiro é movido para um templo (i. e. ao grau onde o templo está), o jogador correspondente pega do centro da mesa o tesouro de maior valor disponível da cor do templo e o coloca à sua frente. Então o aventureiro permanecerá no templo até o final da partida. Se mais de um jogador alcançar um templo da mesma cor no mesmo turno, cada um deles receberá a mesma quantidade de pontos de vitória: um jogador pega deste templo o tesouro de maior valor na pilha. Os outros pegam os tesouros de menor valor na mesma pilha e completam a diferença com cristais do estoque.



Exemplo:

Luis alcançou o templo marrom com seu aventureiro marrom e pegou o tesouro marrom que vale 5 pontos. **Miriam** e **Christina** alcançaram o templo marrom com seus aventureiros marrons um turno mais tarde. **Miriam** pegou o tesouro que vale 4 pontos. **Christina** recebe o tesouro que vale 3 pontos e pega um cristal do estoque. Isso significa que **Miriam** e **Christina** recebem 4 pontos de vitória por alcançarem o templo marrom.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando:

- ◆ A última das 36 fichas de selva for revelada pelo líder da expedição; **ou**
- ◆ Todos os 4 aventureiros de um jogador alcançarem seus respectivos templos, o que ocorrer primeiro.

O vencedor é o jogador com a maior quantidade de pontos, conforme tabela abaixo:

Tesouros dos templos
(valor impresso)



+

Pepitas de ouro
(2 pontos cada)



+

Cristais
(1 ponto cada)



Pepitas de ouro e cristais que permaneceram nas fichas de sua ilha não são contabilizados como pontos de vitória. O jogador com a maior quantidade de pontos, vence. Em caso de empate, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de fichas de selva em sua ilha. Se o empate persistir, os jogadores empatados serão os vencedores.

Autor: Rüdiger Dorn
Ilustrações: Claus Stephan
Redação: Jürgen Valentiner-Branth
Tradução: Kleber Bertazzo
Revisão: Marcelo Oliveira, Cristiano Cuty



© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300932

GUIA RÁPIDO DE REFERÊNCIA

OBJETIVO

Mover seus aventureiros para os templos de suas respectivas cores e coletar ouro, cristais e tesouros dos templos.

PREPARAÇÃO

- ◆ Cada jogador pega o seguinte:
1 ilha, 4 aventureiros, 36 fichas de selva (todas da mesma cor)
- ◆ Coloque os tesouros dos templos em 4 pilhas no centro da mesa, o de maior valor no topo e os outros em ordem decrescente, dependendo do número de jogadores (2 jogadores 5/3, 3 jogadores 5/3/2, 4 jogadores 5/4/3/2)
- ◆ Prepare a ilha: cada jogador aloca um aventureiro em um número na praia e o templo da mesma cor em um número na selva.
Antes do início da partida a preparação em cada ilha será idêntica
- ◆ Líder da expedição: coloque as fichas de selva embaralhadas e de face para baixo à sua frente
- ◆ Outros jogadores: posicionem suas fichas em ordem numérica e as coloquem com a face para cima ao redor da ilha

COMO JOGAR

- ◆ O líder da expedição revela uma ficha de selva e informa em voz alta seu número
- ◆ Todos os outros jogadores procuram pela mesma ficha de selva
 - ◆ Opção A: coloque a ficha de selva na ilha
 - ◆ Opção B: descarte a ficha de selva e mova um aventureiro
(um passo para cada caminho que leve à margem da ficha descartada)
- ◆ Seu turno termina em uma ficha com ouro/cristal: colete o ouro/cristal
- ◆ Seu turno termina em um templo: pegue o tesouro do templo de maior valor (da mesma cor do templo), dentre os que estiverem disponíveis

FIM DA PARTIDA

- ◆ A última ficha de selva é revelada pelo líder da expedição
ou
- ◆ Um jogador tenha movido todos os seus aventureiros para seus respectivos templos

Maior quantidade de pontos
(tesouros dos templos + 2 pontos por ouro + 1 ponto por cristal) = Vencedor

Data:

Jogadores:

Pontos de Vitória:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

