Karuba, jocul de cărți

Karuba – Un joc de cărţi provocator.

Pe legendara insula Karuba se află temple uriașe şi comori preţioase ascunse în adâncul junglei. Voi sunteţi liderii unei expediţii şi trebuie să planificaţi cu atenţie drumul pe care trebuie să-l urmați în aventura voastră. Veți putea aduna comorile din junglă şi ajunge la temple doar dacă tu şi aventurierii tăi nu vă blocaţi reciproc şi dacă vă veți descurca mai bine decât expediţia competitorilor voștri.

Conţinut

1 set de instrucţiuni, 96 cărţi de joc (16 per jucător), tablou de prezentare generală

Pregătirea jocului

Fiecare jucător ia un set de cărţi din culoarea dorită (spatele cărţilor). Fiecare set este format din 16 cărţi numerotate consecutiv. Amestecaţi bine setul de cărţi şi plasați-le cu faţa în jos. Aceste cărţi reprezintă grămada personală de tragere. Tabloul arată ce cărţi conţine setul tău. Plasează tabloul în mijlocul mesei unde toată lumea îl poate vedea.

Aşază piesele de joc care nu sunt necesare înapoi în cutie. Fiecare jucător trage trei cărţi de joc din propria grămadă.

Cum se joacă

Fiecare jucător îşi foloseşte propriile cărţi pentru a crea o insulă și a ajunge la comorile valoroase ale templului. Pentru a face acest lucru, utilizează cărţile pe care le tragi pentru a conecta aventurierii tăi cu templele colorate potrivite.

Poţi colecta cristale şi pepite de aur pe drum; aceastea se număra ca puncte la sfârşitul jocului.

Jocul are opt runde. Fiecare rundă cuprinde trei faze:

- Selectează cărţile
- Aşază cărţile jos
- Trage cărţi

1. Selectează cărţile

În acelaşi timp, fiecare jucător alege două cărţi pe care le are în mână şi le plasează cu faţa în jos pe masă. Odată ce toţi jucătorii au făcut acest lucru, toţi le întorc în acelaşi timp. Jucătorul cu cel mai mic total trebuie să plaseze una din

cărţile sale de joc pe teancul de aruncare. Dacă este egalitate, fiecare jucător trebuie să arunce o carte.

Exemplu:

Când adunați numerele de pe cărţile Claudiei, aceasta are 16 puncte, iar Tina 20. Tina poate folosi ambele cărţi de joc. Claudia, însă, trebuie să renunţe la una dintre cărţi.

2. **Așază cărţi jos**

Acum toţi jucătorii pot pune jos una sau două cărţi jucate pentru a crea o insulă.

Următoarele reguli se aplică :

- Insula poate are o dimensiune de maxim 4 x 4 cărţi.
- Puteţi plasa cărţi doar în interior. Unde plasezi cărţile viitoare depinde de tine atâta timp cât insula ta are dimensiunea corectă.
- Nu poţi roti cărţile. Numărul trebuie întotdeauna să rămână în colţul din stânga sus când este aşezată cartea.
- De la a doua carte, toate celelalte cărţi trebuie plasate cu o margine care să atingă o carte deja aşezată. Nu este permisă o conexiune pe diagonală ‘’printr-un colț’’.
- Drumurile de pe cărţile plasate nu trebuie neapărat să fie conectate. Poţi crea fundături.

3. **Trage cărţi**

Acum trage mai multe cărţi până când fiecare jucător are din nou trei cărţi în mână.

Excepţie *: În a opta rundă, veţi mai avea doar 2 cărţi în mână.*

Sfârşitul jocului

Jocul se încheie după a opta rundă când nu mai poţi trage cărţi. În momentul acesta, fiecare jucător îşi numără punctele de pe insula proprie.

SCOR

- Fiecare aventurier care poate ajunge la templul de aceeaşi culoare printr-un drum neîntrerupt primeşte trei puncte. Aventurierul respectiv trebuie să meargă întotdeauna pe cea mai scurtă cale către templu şi nu poate trece pe lângă o carte de mai multe ori.
- Dacă o carte cu un aventurier de altă culoare este localizat pe un drum situat între un aventurier şi templul său, atunci al doilea aventurier blochează drumul. Asta înseamnă că primul aventurier nu poate ajunge la templul său. Aşadar, drumul aceasta nu este accesibil, iar jucătorul nu primeşte puncte.
- Dacă există cărţi cu un cristal sau o pepită de aur pe un drum neîntrerupt între aventurier şi templul colorat corespunzător, atunci jucătorul primeşte puncte suplimentare. Jucătorul primeşte câte 1 punct pentru fiecare cristal şi 2 puncte pentru fiecare pepită de aur.

- Pepitele de aur şi cristalele de pe cărţi care fac parte dintr-un drum întrerupt sau care nu fac parte din drumul unui aventurier şi templul colorat potrivit nu aduc niciun punct.
- Mai mulţi aventurieri pot împărţi acelaşi drum. Cristalele şi pepitele de aur de pe acest drum reprezintă puncte pentru ambii aventurieri.

Jucătorul cu cel mai mare număr de puncte câştiga. Dacă există egalitate, jucătorii respectivi sunt toți numiţi câştigători.

Exemplu:

Luis are un drum neîntrerupt de la aventurierul sau albastru până la templul albastru şi primeşte trei puncte. Acolo este, de asemenea, o pepită de aur şi două cristale, pentru care el primeşte două puncte (pepita de aur) şi două puncte (cristale). În plus, el are o cale neîntreruptă şi de la aventurierul său portocaliu până la templul portocaliu, primind 6 puncte suplimentare (2+1+3). Drumul de la aventurierul verde la templul verde este blocată de aventurierul albastru. Aşadar, jucătorul nu primeşte puncte pentru acest traseu. Nu există nicio conexiune între calea dintre aventurierul mov şi templul mov. Prin urmare, el nu primeşte niciun punct nici pentru acest aventurier. În total, Luis a primit 13 puncte de victorie în acest joc.