

6300932 Rodinná hra – Karuba

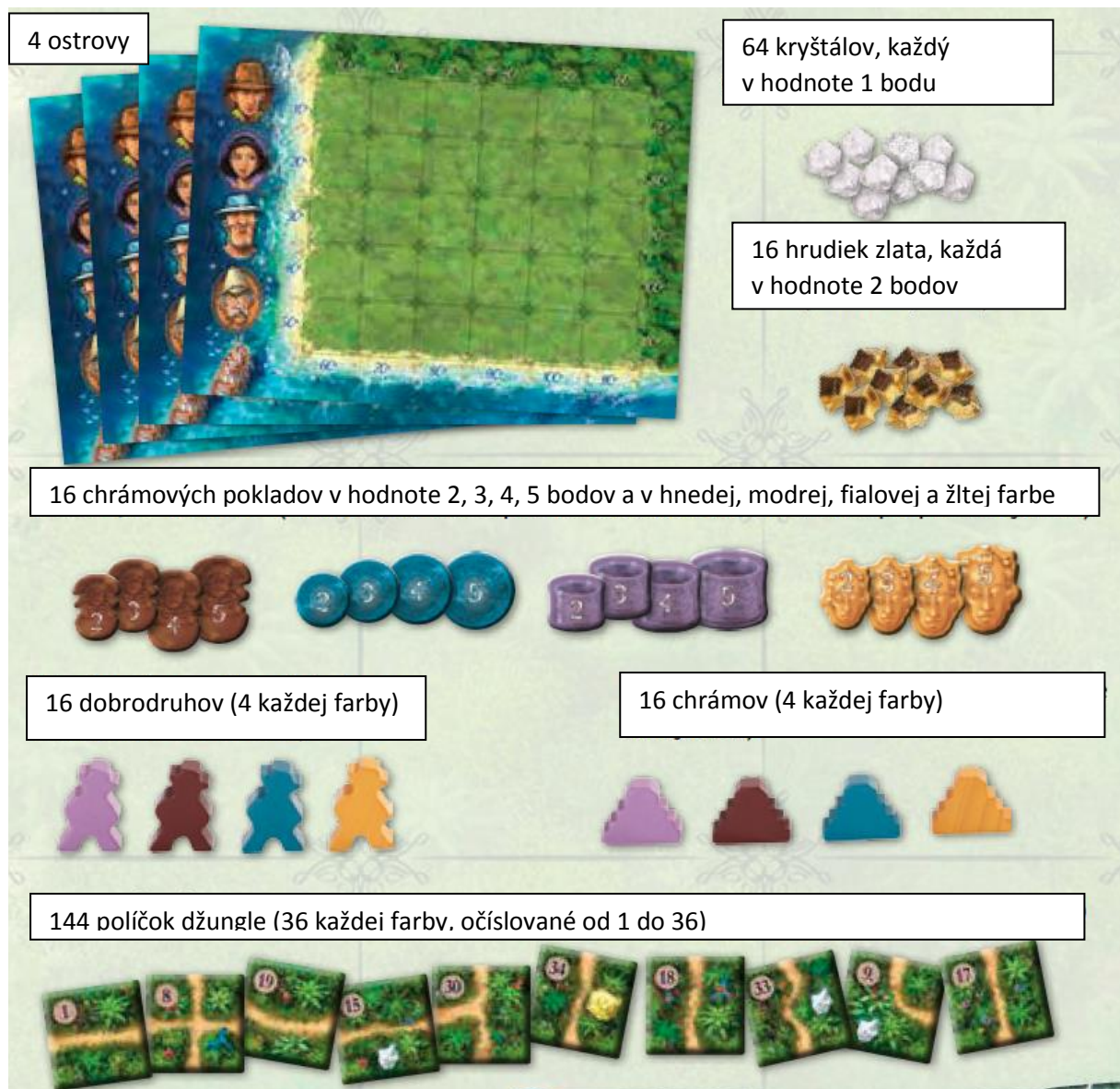
Návyková hra pre 2 až 4 hráčov od 8 rokov

Veľa mesiacov uplynulo, odkedy sa vaše člny vydali na cestu do Karuby. Keď prídete na ostrov, každý hráč povedie expedíciu štyroch dobrodruhov. Teraz ich musíte iba navigovať cez hustú džungľu k chrámu. „Iba“ môže byť povedané na uľahčenie, najprv totiž musíte nájsť a odkryť cestičky v džungli! Poponáhajte sa a buďte prví, kto sa dostane k chrámu a získa najcennejšie poklady. Mnohé chodníčky majú slepé uličky a vy musíte nájsť tú pravú/najlepšiu cestu cez džungľu. Pozrite! Hruda zlata! Môžete ju zdvihnúť a zobrať, to isté platí aj o kryštáloch na chodníkoch.

Cieľ hry:

Expedičný tím s najcennejšími pokladmi vyhráva.

Obsah hry:



Príprava hry:

Každý hráč si vezme ostrov a položí ho pred seba. Navyše si vezme aj nasledujúce:

4 dobrodruhov, každého inej farby,

4 chrámy, každý inej farby a 36 políček džungle rovnakej farby.

Pred každým chrámom by malo byť toľko chrámových pokladov, koľko je hráčov. Podľa počtu hráčov vezmite poklady s týmito hodnotami:

2 hráči: 5, 3

3 hráči: 5, 3, 2

4 hráči: 5, 4, 3, 2

Vytvorte si kôpky pre každý poklad (celkovo 4) a umiestnite ich do stredu stola zoradené podľa klesajúcej hodnoty. Zvyšné poklady dajte späť do krabice.

Príklad:

Pri hre troch hráčov vezmite 3 chrámy s hodnotami 5, 3 a 2 hnedej, modrej, žltej a fialovej farby. Vytvorte 3 kôpky, každú s pokladom za 2 body na spodku a pokladom za 5 bodov navrchu.

Hrudý zlata a kryštály položte do stredu stola tak, aby boli ľahko dosiahnuteľné.

Dobrodruh a chrám:

Pred každou hrou sa hráči kooperatívne rozhodnú, kam umiestnia dobrodruhov a chrámy.

Každý ostrov by mal mať dobrodruhov a chrámy umiestnené na rovnakom mieste, inak povedané, každý ostrov by mal pred hrou vyzeráť rovnako. Dobrodruhov umiestnite na čísla na pláži a chrámy položte na čísla v džungli. Každý hráč si zvolí dobrodruha a umiestni ho na ktorékoľvek číslo na pláži. Ďalej položte chrám tej istej farby na číslo v džungli, (vzdialenosť minimálne 3 čísla medzi chrámom a dobrodruhovi rovnakej farby). Všetci ostatní hráči si položia dobrodruhov a chrámy rovnakej farby na tie isté čísla. (Všetky chrámy a dobrodruhovia sú rozmiestnení takto, takže v hre 3 hráčov jeden hráč určuje pozície 2 dobrodruhov a chrámov. V hre 2 hráčov určujú pozície dvakrát obaja hráči.)

Príklad:

Henrieta si vybrala modrého dobrodruha a položila ho na pláž na 20. stupeň. Modrý chrám položí do džungle na 100. stupeň. Miriam, Christina a Luis si tiež položia modrých dobrodruhov a chrámy tak, ako Henrieta.

Miriam si položí žltého dobrodruha na 90. stupeň na pláži a žltý chrám na 10. to isté.

Christina položí fialového dobrodruha na 110. stupeň na pláži a fialový chrám na 60. stupeň v džungli. Jej spoluhráči urobia to isté.

Luisovi ostal hnedý dobrodruh a položil ho na 60. stupeň na pláži. Hnedý chrám položí na 70. stupeň v džungli. To isté spravia aj jeho spoluhráči.

Na určenie vodcu expedície si hráči strihnú. Tento hráč si zamieša svojich 36 políčok džungle a uloží si ich do kôpky tvárou nadol. Ostatní hráči si zoradia políčka džungle okolo svojho ostrova podľa čísel.



Ako hrať:

Každý hráč hrá iba na svojom ostrove, pokým chce poraziť ostatných hráčov v love najcennejších pokladov. Pomocou políček postavte cestu, po ktorej sa dobrodruhovia dostanú k chrámu rovnakej farby. Po ceste môžu dobrodruhovia zbierať hrudy zlata a kryštály, ktoré sa na konci hry rátajú ako poklad.

Vodca expedície odhalí najvrchnejšie políčko na kôpke a povie jej číslo nahlas. Všetci ostatní hráči nájdu to isté políčko. Máte dve možnosti, čo spraviť s týmto políčkom (možnosti A a B popísané nižšie). Keď každý hráč vykonal jednu z akcií, vodca expedície odhalí ďalšie políčko.

A) Položte políčko na ostrov

- Políčko môžete položiť na voľné miesto na ostrove.
- Číslo políčka musí byť v ľavom hornom rohu, keď je na ostrove.
- Políčka nemusia byť položené vedľa seba, ale musia byť položené na mieste v mriežke ostrova.
- Môžete vytvárať chodníčky bez toho, aby sa cesty spájali a tým vytvárať slepé uličky.
- Ak je odhalené políčko s kryštálom alebo hrudou zlata, každý si vezme zo stredu stola túto položku a položí ju na políčko. Na konci hry dostanete body za hrudy zlata a kryštály zozbierané vašimi dobrodruhmi počas hry.



TIP: Vždy sa uistite, či dobrodruh alebo chrám nie je blokovaný slepou uličkou.

B) Odhodte políčko a pohnite dobrodruha

Keď zahodíte políčko, môžete pohnúť dobrodruha. Týmto spôsobom získavajú dobrodruhovia zlato a kryštály a takto sa dostanú aj k chrámu.

- Za každé zahodené políčko môžete posunúť dobrodruha o toľko políček, koľko ciest vedie k rohu políčka.
- Jeden krok je vždy o jedno políčko dopredu.
- Dobrodruhovia sa môžu pohybovať len po chodníkoch.
- Na jednom políčku môže byť len jeden dobrodruh. Obsadené políčko sa nedá preskočiť.
- Na križovatke sa môžu hráči otočiť ľubovoľným smerom.
- Body pohybu sa nedajú rozdeliť medzi viacerých dobrodruhov.
- Body pohybu môžu prepadnúť.

Príklad:

Toto políčko má 3 cesty vedúce k okraju políčka. Hráč, ktorý sa rozhodne toto políčko zahodiť môže pohnúť dobrodruha svojho výberu maximálne o 3 kroky po chodníčku.



Zbierajte hrudy zlata a kryštály:

Za účelom dosiahnutia diamantov alebo zlata musí dobrodruh skončiť kolo na políčku so zlatom alebo diamantom a vzdať sa zvyšných bodov pohybu. Vezmite poklad z políčka a položte ho vedľa obrázku dobrodruha naľavo od ostrova. Zlato a kryštály tam zostávajú až do konca hry a sú rátané ako víťazné body vo finálnom vyhodnocovaní. Zlato a kryštály nemusíte zbierať a môžete okolo nich iba prejsť.

Dosiahnutie chrámu:

Keď dobrodruh dosiahne chrám (stupeň, na ktorom sa chrám nachádza), daný hráč si vezme najhodnotnejší poklad z farby tohto chrámu zo stredu stola a položí si ho pred seba. Dobrodruh ostane na chráme až do konca hry. Ak viacerí hráči dosiahnu chrám v rovnakom kole, každý z nich dostane rovnaký počet víťazných bodov: Jeden z nich si vezme zo stredu najcennejší poklad danej farby. Druhý hráč si zoberie menej hodnotný poklad a rozdiel si dorovná kryštálmi zo stredu stola.

Príklad:

Luis dosiahol hnedý chrám s hnedým dobrodruhom a vzal si hnedý poklad v hodnote 5 bodov. **Miriam** a **Christina** dosiahnu chrám obidve v ďalšom kole. **Miriam** si vezme poklad v hodnote 4 bodov. **Christina** si vezme poklad v hodnote 3 bodov a navyše si vezme jeden kryštál. To znamená, že obidve dostali 4 víťazné body za dosiahnutie hnedého chrámu.

Koniec hry:

Hra končí keď:

- vodca expedície odhalí posledné - 36. políčko.
- jeden z hráčov dosiahne všetky 4 chrámy.

Jeden z týchto príkladov ukončí hru.

Víťazí hráč s najväčším počtom bodov, hodnoty sú uvedené nižšie:

Chrámový poklad = hodnota vytlačená na poklade

Hruda zlata = 2 body

Kryštál = 1 bod

Hrudy zlata a kryštály stojace na ostrove sa nerátajú do finálneho vyhodnotenia. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva. V prípade rovnakého skóre vyhráva hráč, ktorý má viac políčok na ostrove. Ak je stále remíza, títo hráči sú obaja víťazmi.

Autor: Rüdiger Dorn

Ilustrátor: Claus Stephan

Editor: Jürgen Valentiner-Branth

Často kladené otázky:

Čo sa stane, ak sa dvaja alebo viacerí hráči nevedia rozhodnúť, čo spravia s ich políčkami, keďže to závisí od ich spoluhráčov?

V tomto prípade hráč, ktorý má momentálne najviac bodov rozhodne. Ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnaký počet bodov, rozhodne najstarší.

Rýchly prehľad hry:

Cieľ hry:

Posúvajte dobrodruhov k chrámom rovnakej farby a zbierajte zlato, kryštály a chrámové poklady.

Príprava:

- Každý hráč si vezme nasledovné:
1 ostrov, 4 dobrodruhov, 4 chrámy, 36 políčok džungle s rovnakou farbou zadnej strany

- Položte chrámové poklady do 4 stĺpcov do stredu stola, najhodnotnejšie poklady navrch a ostatné klesajúc, záležiac na počte hráčov (2 hráči 5/3, 3 hráči 5/3/2, 4 a 5 hráči 5/4/3/2)
- Pripravte si hernú plochu: Každý hráč si položí dobrodruha na číslo na pláži a chrám rovnakej farby na číslo v džungli. Ostrovy sú pred začiatkom úplne rovnaké.

Ako hrať:

- Vodca expedície otočí políčko džungle tvárou nahor a vysloví číslo tohto políčka.
- Všetci hráči si nájdu to isté políčko
 - Možnosť A: Položte políčko na ostrov
 - Možnosť B: Zahodte políčko a pohnite dobrodruha (jeden krok za každú cestu vedúcu k okraju políčka)
- Vaše kolo končí na políčku džungle so zlatom/kryštálom: Vezmite zlato/kryštál
- Vaše kolo končí na chráme: Vezmite si najhodnotnejší zo zostávajúcich pokladov chrámu vo farbe chrámu.

Koniec hry:

- Otočenie posledného políčka džungle alebo
- Hráč dostal všetkých dobrodruhov k chrámu.

Najviac bodov (chrámové poklady+2 body za 1 zlato+1 bod za 1 kryštál)

VAROVANIE: Riziko udusenía sa – Malé časti. Vhodné pre deti od 3 rokov.

Veľa zábavy Vám praje TOYETO!
www.toyeto.sk