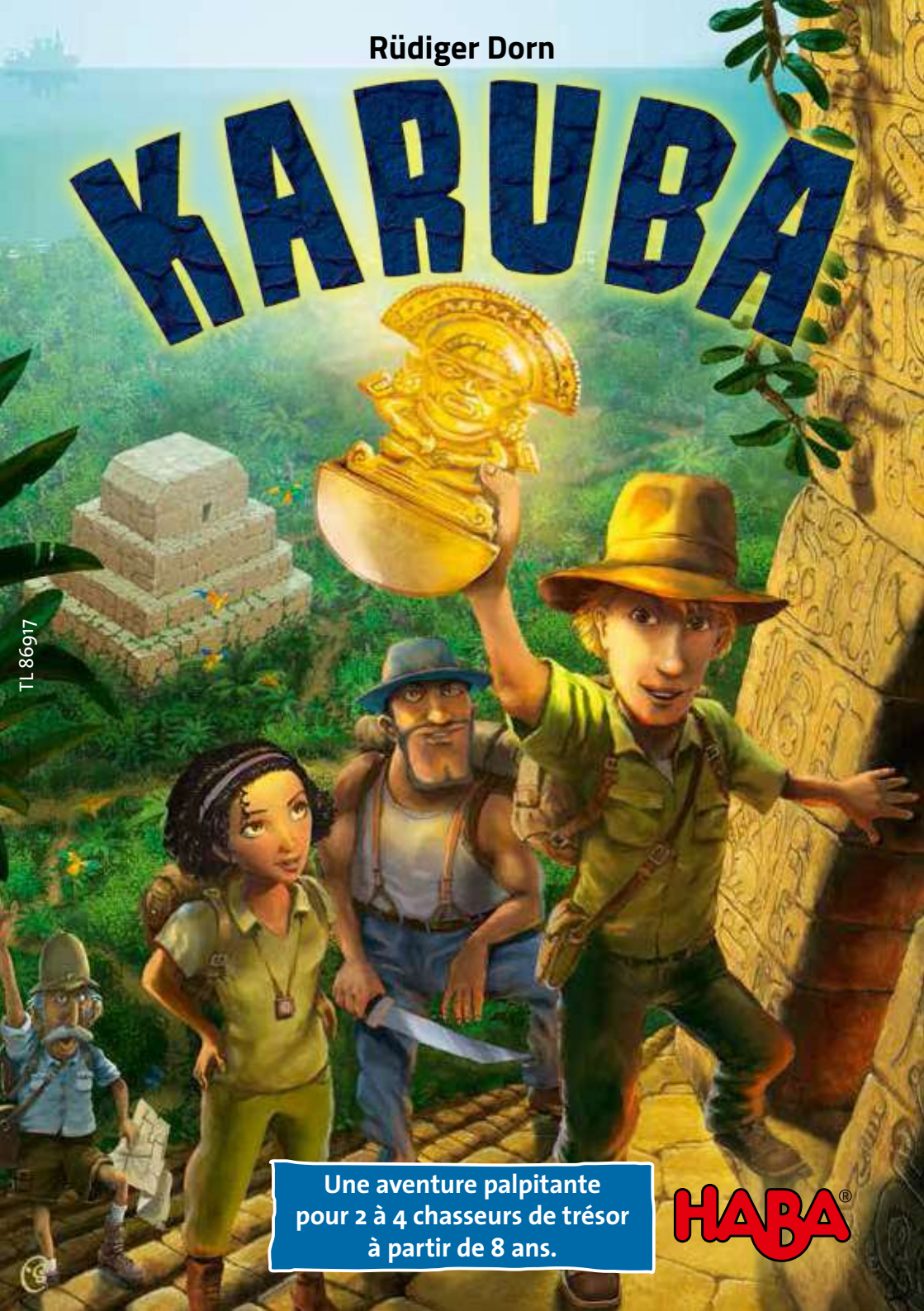
Rüdiger Dorn

# KARUBA



TL 86917

Une aventure palpitante
pour 2 à 4 chasseurs de trésor
à partir de 8 ans.

HABA®

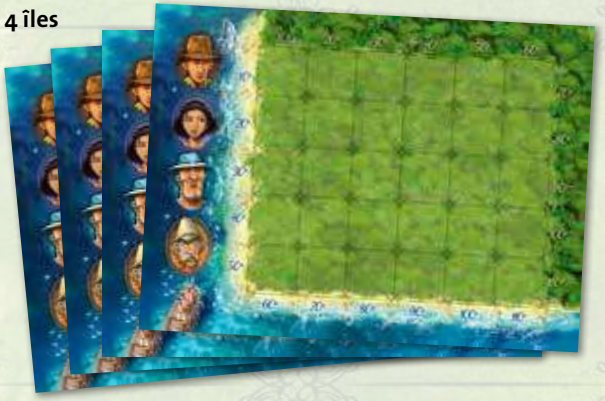
Quel long voyage en bateau avant d'arriver sur l'île de Karuba... Une fois arrivés, chacun d'entre vous forme une équipe d'expédition composée de quatre aventuriers. Il ne vous reste plus qu'à traverser l'épaisse jungle pour rejoindre les temples... « Plus qu'à » ? Facile à dire ! Il vous faudra trouver les chemins ancestraux de la jungle, puis les dégager. Mais dépêchez-vous ! Le but est d'arriver le premier aux temples et de s'approprier les trésors les plus précieux ! Attention : beaucoup de chemins débouchent sur une impasse et vous devrez faire preuve de patience pour trouver le bon... Si vous trouvez de l'or, vous pouvez évidemment le prendre. N'oubliez pas de ramasser les cristaux, ils vous seront très utiles !

## OBJECTIF DU JEU

L'équipe d'expédition gagnante est celle qui réussit à récupérer les trésors les plus précieux.

## CONTENU DU JEU

**4 îles**



**64 cristaux**
(valeur : 1 point)

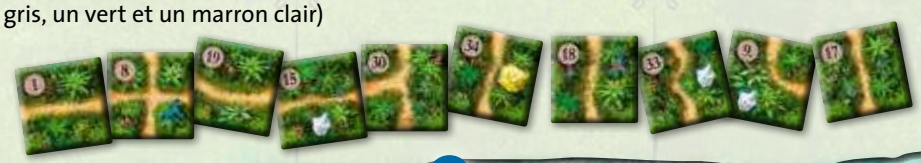
**12 pépites d'or**
(valeur : 2 points)

**16 trésors de temple** (valeur : 2, 3, 4 ou 5 points ; couleurs : marron, bleu, violet et orange)

**16 aventuriers** (4 de chaque couleur : marron, bleu, violet et orange)

**16 temples** (4 de chaque couleur : marron, bleu, violet et orange)

**144 plaquettes « jungle »** (4 jeux de 36 plaquettes numérotées de 1 à 36, un rouge, un gris, un vert et un marron clair)





## PRÉPARATION DU JEU

Chacun d'entre vous choisit une île et la pose devant lui.
Chaque joueur reçoit également un jeu de :

- 4 aventuriers de quatre couleurs différentes

- 4 temples de quatre couleurs différentes et

- 36 plaquettes « jungle » au verso identique (les couleurs sont sans importance).

Pour chaque temple, il faut autant de trésors que de joueurs. Prenez les trésors correspondant aux valeurs suivantes selon le nombre de joueurs :

2 joueurs : 5, 3
3 joueurs : 5, 3, 2
4 joueurs : 5, 4, 3, 2

Pour chaque couleur de trésor, faites une pile face visible (4 au total). Placez ensuite les piles au centre de la table. Les trésors étant empilés par valeur dans l'ordre décroissant. Remettez les trésors de temple restants dans la boîte.

***Exemple :***
*Pour jouer à trois, vous prenez trois trésors de temple valant 5, 3 et 2 points dans chacune des quatre couleurs disponibles (marron, bleu, orange et violet). Faites quatre piles, les trésors valant 2 points se trouvant en bas et les trèsors valant 5 points en haut de chaque pile.*

Placez les cristaux et les pépites d'or à portée de main au milieu de la table.

### AVENTURIERS ET TEMPLES

Avant chaque partie, choisissez ensemble le point de départ de vos aventuriers et l'emplacement des temples.

Tous les joueurs placent leurs aventuriers et leurs temples de façon identique sur leur île. En début de partie, toutes les îles se présentent donc de la même façon et tous les joueurs partent du même endroit.
Les aventuriers sont placés uniquement sur les chiffres côté plage, les temples sur les chiffres côté jungle. Pour cela, chacun choisit un aventurier à tour de rôle et le place sur n'importe quelle case numérotée de la plage. Il pose ensuite le temple de la même couleur sur une case numérotée côté jungle. Il faut respecter au moins 3 cases de distance entre l'aventurier et le temple de la même couleur. Tous les autres joueurs mettent ensuite leur aventurier et leur temple de couleurs identiques sur ces mêmes cases.
(Tous les aventuriers et tous les temples sont placés sur le plateau, quel que soit le nombre de joueurs : si vous jouez à trois, l'un d'entre vous choisit la position de deux aventuriers et de deux temples ; à deux, chaque joueur décide deux fois. )

***Exemple :***
***Sarah*** *choisit l'aventurier bleu et le place à 20° sur la plage. Elle place le temple bleu à 100° dans la jungle. Myriam, Nathalie et Louis mettent alors eux aussi leur aventurier bleu à 20° sur la plage et leur temple bleu à 100° côté jungle.*

***Myriam*** *place son aventurier et son temple oranges à 90° sur la plage et à 10° dans la jungle, respectivement. Les autres joueurs font la même chose.*

***Nathalie*** *met son aventurier et son temple violets à 110° sur la plage et à 60° côté jungle. Les autres joueurs font la même chose.*

*Il ne reste plus que l'aventurier marron, que* ***Louis*** *choisit de positionner à 60° sur la plage. Il décide ensuite de placer son temple marron à 70° côté jungle, ce que les autres joueurs font également.*

*Exemple de configuration des îles au début de la partie*

Tirez au sort celui d'entre vous qui sera le chef d'expédition de la partie. Le joueur désigné mélange alors ses 36 plaquettes « jungle » et les empile faces cachées devant son île. Les autres joueurs rangent leurs 36 plaquettes dans l'ordre croissant et les posent faces visibles autour de leur île.

## DÉROULEMENT DU JEU

Chacun d'entre vous joue sur son île et s'efforce d'être le premier à récupérer les trésors de temple les plus précieux. Pour cela, à l'aide des plaquettes, vous créez des chemins qui mèneront progressivement vos aventuriers aux temples de la couleur correspondante. Sur le parcours, les aventuriers ramassent des cristaux et des pépites d'or qui s'ajouteront aux trésors récupérés en fin de partie.

Le chef d'expédition retourne la première plaquette de sa pile et annonce le chiffre correspondant. Les autres joueurs cherchent alors la plaquette portant le même chiffre dans leur réserve. Deux actions sont alors possibles pour cette plaquette (voir variantes A et B ci-dessous). Lorsque tous les joueurs ont effectué l'une des deux options, le chef d'expédition retourne une autre plaquette.



### A. LE JOUEUR CHOISIT DE PLACER LA PLAQUETTE SUR L'ÎLE

- Les plaquettes ne peuvent être placées que sur des cases inoccupées.
- Elles doivent toujours être placées de façon à ce que le chiffre soit visible.
- Elles ne sont pas forcément juxtaposées, mais peuvent être placées sur n'importe quelle case de l'île.
- Vous pouvez faire déboucher un chemin sur une impasse en juxtaposant deux plaquettes dont les tracés ne correspondent pas (voir l'illustration).
- Si la plaquette retournée porte un cristal ou une pépite d'or, chaque joueur prend l'objet correspondant au milieu de la table et le dépose sur celle-ci. A la fin de la partie, vous comptabiliserez les points accumulés grâce aux cristaux et pépites d'or ramassés au cours du jeu par vos aventuriers.

***Autorisé :***
*Une plaquette isolée sur le plateau qui n'en côtoie aucune autre*

***Autorisé :***
*Juxtaposition de deux plaquettes dont les tracés ne correspondent pas*

***Interdit :***
*Positionnement de la plaquette chiffre à l'envers ou dans le mauvais sens*

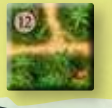
***Interdit :***
*Plaquette hors des cases de la grille de jeu*

***Conseil : prenez garde à ne pas « coincer » un aventurier ou boucher l'accès à un temple dans le feu de l'action.***

### B. LE JOUEUR CHOISIT DE NE PAS UTILISER LA PLAQUETTE ET DE DÉPLACER UN AVENTURIER

Si vous décidez de ne pas utiliser la plaquette, vous pouvez alors déplacer un aventurier. Cela vous permet de ramasser de l'or et des cristaux et de faire progresser chaque aventurier vers le temple de sa couleur.

- Pour chaque plaquette non utilisée, vous pouvez avancer un aventurier. Le nombre de chemins qui partent de la plaquette en question indique le nombre de cases que peut parcourir votre aventurier dans la direction de votre choix, mais toujours vers le temple de sa couleur (2, 3 ou 4 cases).
- Une case correspond toujours à une plaquette.
- Les aventuriers doivent rester sur les chemins.
- Les plaquettes ne peuvent accueillir plus d'un aventurier ; il est interdit de sauter une plaquette.
- Aux intersections, les aventuriers peuvent prendre n'importe quelle direction.
- Vous ne pouvez pas déplacer plusieurs aventuriers à la fois.
- Vous avez le droit de ne pas déplacer votre aventurier du nombre maximal de cases autorisé.



***Exemple :***
*3 chemins partent de cette plaquette. Si le joueur ne souhaite pas l'utiliser, il peut avancer l'un de ses aventuriers de 3 cases maximum sur ses chemins.*

**Collecte des pépites d'or et des cristaux**

Pour pouvoir ramasser les pépites d'or et les cristaux, l'aventurier doit s'arrêter exactement sur la plaquette en question et renoncer à la possibilité d'avancer du nombre de cases restant.
Il peut alors ramasser son butin et le déposer sur la case de l'aventurier sur la gauche du plateau. Les cristaux et les pépites d'or y restent jusqu'à la fin de la partie et donneront au joueur des points supplémentaires lors de l'établissement du classement final.
L'aventurier peut aussi laisser de côté les pépites d'or et les cristaux en les dépassant

**Arrivée à un temple**

Lorsqu'un aventurier atteint un temple (donc la latitude correspondante), il prend le trésor le plus précieux de la couleur correspondante au milieu de la table et le place devant lui.
Si plusieurs joueurs atteignent un temple de la même couleur simultanément (au cours du même tour), chacun marque le même nombre de points au classement final. Pour cela, l'un des joueurs prend le trésor le plus précieux du temple concerné de la pile au milieu de la table. Les autres prennent des trésors moins précieux de la même pile et complètent la différence sous forme de cristaux pris dans la réserve de cristaux.

***Exemple :***
*Louis a réussi à atteindre le temple marron avec son aventurier de la même couleur et s'est emparé du trésor marron à 5 points. Au tour suivant, Myriam et Nathalie atteignent toutes les deux ce même temple avec leur aventurier marron. Myriam prend le trésor à 4 points, Nathalie celui à 3 points, qu'elle complète avec un cristal prélevé dans la réserve. Ainsi, Myriam et Nathalie marquent toutes les deux 4 points pour avoir atteint en même temps le temple marron.*

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève quand
- la dernière des 36 plaquettes « jungle » est retournée par le chef d'expédition ou
- les 4 aventuriers de l'un des joueurs ont atteint leurs temples.

**Le gagnant est celui qui totalise le plus de points, comptabilisés comme suit :**

| trésors de temple (valeur imprimée) | | pépites d'or (2 points par pépite) | | cristaux (1 point par cristal) |
|---|---|---|---|---|
| | + | | + | |

Les pépites d'or et les cristaux restés sur les plaquettes de vos îles ne sont pas comptabilisés. Le gagnant est le joueur qui marque le plus grand nombre total de points.
En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de plaquettes « jungle » sur son île.
Si les joueurs sont toujours à égalité, ils gagnent ensemble.

Auteur : Rüdiger Dorn
Illustration : Claus Stephan
Rédaction : Jürgen Valentiner-Branth

© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300933



# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## L'OBJECTIF

Avancer les aventuriers jusqu'aux temples de la même couleur et ramasser de l'or, des cristaux et des trésors du temple.

## PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur prend :
  une île, 4 aventuriers, 4 temples, 36 plaquettes « jungle » au verso identique.
- Constituer 4 piles avec les trésors des différents temples et les placer au milieu de la table, le plus précieux en haut (contenu de la pile variable en fonction du nombre de joueurs : 2 joueurs : 5/3, 3 joueurs : 5/3/2, 4 joueurs : 5/4/3/2), préparer les pépites d'or et les cristaux.
- Définir un scénario : chaque joueur place un aventurier sur un nombre côté plage et le temple correspondant sur un nombre côté jungle. Toutes les îles sont identiques en début de partie.
- Le chef d'expédition empile les plaquettes mélangées faces cachées devant lui.
- Les autres joueurs rangent leurs plaquettes « jungle » autour de leur île dans l'ordre croissant.

## DÉROULEMENT DU JEU

- Le chef d'expédition retourne une plaquette « jungle » et annonce le chiffre correspondant.
- Les autres joueurs cherchent la même plaquette « jungle ».
  - Option A : poser la plaquette « jungle »
  - Option B : déplacer un aventurier (et donc ne pas utiliser la plaquette « jungle ») (nombre de cases à marcher correspondant au nombre de chemins qui partent de la plaquette en question)
- Arrêt sur une plaquette avec de l'or ou des cristaux : ramasser l'or ou les cristaux qui s'y trouvent.
- Arrêt sur un temple : prendre le trésor le plus précieux qui reste de la couleur du temple.

## FIN DE LA PARTIE

- Le chef d'expédition retourne sa dernière plaquette « jungle »

ou

- Un joueur a mené tous ses aventuriers aux temples correspondants

Le joueur qui totalise le plus de points (les trésors du temple + 2 points par pépites d'or + 1 point par cristal) = le gagnant

| Joué le : Gespeeld op | Joueurs : Medespelers | Points de victoire : Overwinnings-punten |
|---|---|---|
| ..... | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |



| Joué le : Gespeeld op | Joueurs : Medespelers | Points de victoire : Overwinnings-punten |
|---|---|---|
| ..... | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |
| | ..... | ..... |