

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Rüdiger Dorn

KARUBA

Jeu de cartes

Le passionnant jeu de cartes
d'aventure Karuba pour
2 à 6 chasseurs de trésor
à partir de 8 ans.

TLA 105215 1/17



HABA®

Sur la légendaire île de Karuba, des temples imposants et de précieux trésors sont dissimulés au plus profond de la jungle. Vous êtes à la tête de l'expédition et devez baliser astucieusement le sentier que vos aventuriers emprunteront. Il vous faudra veiller à ce que vos aventuriers ne se bloquent pas

les uns les autres et à vous imposer face aux autres chefs d'expédition pour récupérer tous les trésors enfouis dans la jungle et accéder aux temples.

Le jeu de cartes Karuba est une variante passionnante du célèbre Jeu Juniors & Famille !

CONTENU DU JEU

1 règle du jeu



96 cartes à jouer
(16 cartes par joueur)



1 plaque « Aperçu »

Versos des cartes



PRÉPARATIFS

Chacun d'entre vous prend un lot de cartes de la couleur de son choix (verso des cartes). Chaque lot de cartes se compose de 16 cartes numérotées. Mélangez bien vos cartes et posez-les faces cachées devant vous. Ces cartes forment votre pioche personnelle. La plaque « Aperçu » vous montre quelles cartes composent chaque lot. Placez-la au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent bien la voir. Rangez dans la boîte le matériel de jeu dont vous ne vous servez pas.

Chaque joueur tire 3 cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun d'entre vous pose ses cartes pour former sa propre île au trésor et tente d'y trouver les précieux trésors du temple. À l'aide des cartes de sentier que vous tirez, vous tentez de relier vos aventuriers aux temples de la même couleur. En chemin, vous pouvez ramasser des cristaux et des pépites d'or qui s'ajouteront aux trésors en fin de partie.

La partie se déroule en huit manches. Chaque manche se déroule en trois étapes :

- Sélectionner des cartes
- Poser des cartes
- Piocher des cartes

SÉLECTIONNER DES CARTES

Chacun d'entre vous en choisit deux qui seront des cartes à jouer et qu'il pose faces cachées devant lui sur la table. La troisième carte reste dans votre main. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné les deux cartes à jouer, retournez-les simultanément.

Puis, chacun additionne les valeurs de ces cartes. Le joueur qui obtient la valeur la plus faible doit se débarrasser d'une de ses deux cartes à jouer dans sa pile de défausse. En cas d'égalité, chaque joueur concerné doit se débarrasser d'une carte dans sa pile de défausse.

Exemple :

En additionnant les valeurs de ses cartes à jouer, Claudia obtient un total de 16 points et Tina de 20 points.



Tina peut poser ses deux cartes à jouer. En revanche, Claudia doit se débarrasser d'une carte à jouer.



POSER DES CARTES

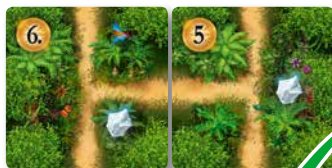
Posez maintenant votre ou vos cartes à jouer (mais pas la carte que vous avez en main !) devant vous pour former votre île au trésor personnelle.

Les règles suivantes s'appliquent :

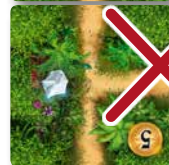
- Votre île personnelle est toujours formée d'un carré de 4 x 4 cartes au maximum. Vous ne pouvez poser de cartes que dans ce cadre, mais pas en dehors. Il vous appartient de choisir la direction dans laquelle vous posez les cartes suivantes, tant que vous respectez ce cadre.



- Vous n'avez pas le droit de faire pivoter la carte. Vous devez toujours placer les cartes de façon à ce que le chiffre soit lisible à la verticale.



OUI



NON

- A partir de la deuxième carte, toutes les cartes doivent toucher le bord d'une carte déjà posée. Une connexion en diagonale « en angle » est interdite.



OUI



NON



- Les sentiers des cartes que vous posez ne doivent pas forcément être reliés. Vous pouvez aussi poser des impasses.



PIOCHER DES CARTES

Tirez maintenant des cartes pour que chacun d'entre vous ait à nouveau trois cartes en main.

Exception : à la huitième manche, vous ne complétez votre main que jusqu'à 2 cartes.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève à la fin de la huitième manche, lorsque vous ne pouvez plus tirer de cartes. Chacun d'entre vous compte les points que lui rapporte son île au trésor.

Calcul des points

- Chaque aventurier qui atteint le temple de sa couleur par un sentier ininterrompu rapporte 3 points de victoire au joueur. L'aventurier concerné doit toujours prendre le chemin le plus court vers son temple et ne peut utiliser aucune des cartes plusieurs fois.
- Si une carte avec un aventurier d'une autre couleur se trouve sur le sentier entre un aventurier et le temple qui lui correspond, on considère qu'il coupe le sentier. Il empêche ainsi l'aventurier d'atteindre son temple. Il ne bénéficie donc pas des points de victoire de ce sentier.
- Si des cartes avec un cristal ou une pépite d'or se trouvent sur le sentier ininterrompu entre un aventurier et le temple de sa couleur, le joueur obtient les points supplémentaires de ces cristaux et pépites d'or. Chaque cristal lui rapporte 1 point de victoire et chaque pépite d'or 2 points de victoire.
- Les pépites d'or et les cristaux se trouvant sur des cartes formant un sentier interrompu ou ne faisant pas partie d'un sentier entre un aventurier et le temple de sa couleur ne rapportent aucun point de victoire.

- Plusieurs aventuriers peuvent partager le même sentier. Les cristaux et les pépites d'or qui se trouvent sur ce sentier rapportent des points à chaque aventurier qui emprunte ce sentier.

Le gagnant est le joueur qui marque le plus grand nombre total de points. S'il y a égalité, ces joueurs gagnent ensemble.

Exemple :

Louis a formé un sentier ininterrompu entre son aventurier bleu et son temple bleu et obtient donc 3 points de victoire. Sur ce sentier se trouvent également une pépite d'or et deux cristaux, qui lui rapportent respectivement deux points de victoire (cristaux) et deux points de victoire (pépite d'or) supplémentaires. Il a aussi formé un sentier ininterrompu entre son aventurier orange et son tem-

ple orange et obtient 6 points de victoire supplémentaires (2+1+3). Le sentier qui mène l'aventurier vert au temple vert est coupé par l'aventurier bleu. Le joueur n'obtient donc aucun point pour ce sentier. Il n'y a pas de connexion entre l'aventurier violet et le temple violet. Le joueur n'obtient donc aucun point pour cet aventurier. Au total, Louis a obtenu 13 points de victoire dans cette partie.

Auteur : Rüdiger Dorn
Illustration : Claus Stephan



Joué le :
Gespeeld op

Joueurs :
Medespelers

Points de victoire :
Overwinnings-
punten

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....