

## Karuba - KSR

**Sinnvolle Maßnahme\*:** Da die Spielregel keine Spielerreihenfolge vorsieht, solltet Ihr das selber tun. Lasst einfach immer eine Figur herumgehen, die nach jedem gezogenen Plättchen nach links weiterwechselt. So gibt es immer einen Startspieler und eine klare Reihenfolge. In dieser Reihenfolge solltet Ihr die Plättchen platzieren. Das erspart taktisches Abwarten auf das, was denn die Mitspieler machen.

- ◆ Der Expeditionsleiter (einer der Spieler) deckt das oberste Plättchen seines Stapels auf und nennt die Zahl deutlich.
- ◆ Alle Mitspieler suchen nun dieses Plättchen in ihrem Vorrat.
- ◆ In Spielerreihenfolge hat man nun die Wahl zwischen A oder B:

### A - Plättchen auf die eigene Insel legen:

... nur auf freie Felder der Insel an völlig beliebiger Stelle im Raster  
... die Plättchen-Zahl muss aufrecht zu lesen sein.  
... Pfade dürfen in Sackgassen enden.  
... Wird ein Plättchen mit Kristall/Goldnugget aufgedeckt, legt aus der Tischmitte das passende Material auf das Plättchen.

### B - Plättchen abwerfen und Abenteurer bewegen:

... Genau einen Abenteurer max. über so viele Plättchen auf Pfaden ziehen, wie das Abwurf-Plättchen Rand-Pfade hat (2, 3 oder 4).  
... An Kreuzungen darf man jede Richtung einschlagen.  
... Genau 1 Abenteurer darf auf jedem Plättchen stehen; kein Überspringen!

### Goldnuggets/Kristalle:

- ◆ Beendet Dein Abenteurer seinen Zug auf Plättchen mit Nugget/Kristall, nimmst Du den Fund und legst ihn links auf Deinen Inselplan.

### Erreichen eines Tempels:

- ◆ Zieht ein Abenteurer auf einen passenden Tempel, verbleibt er dort.
- ◆ Der Spieler nimmt den wertvollsten Schatz dieser Tempelfarbe aus der Tischmitte und legt ihn vor sich ab.
- ◆ Haben in einer Runde mehrere Spieler Anspruch auf den selben Schatz, erhalten alle volle Punkte (nehmt andere Schätze dieser Farbe, Kristalle).

### Spielende:

- ◆ Wurde das letzte Dschungel-Plättchen aufgedeckt ODER ein Spieler hat seine 4 Abenteurer zu ihren Tempeln gezogen, ENDET die Partie nach Ausführung des aktuellen Zuges durch alle Spieler.

### Wertung:

- ➡ Tempelschätze zählen mit aufgedrucktem Wert (2 - 5)
- ➡ Goldnuggets = je 2 Punkte, Kristalle = je 1 Punkt

Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt. Patt: Beteiligter mit meisten Plättchen auf seiner Insel siegt. Andernfalls gibt es mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.06.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*Rat von  
Roland