

Karuba Das Kartenspiel - KSR

Jeder Spieler nimmt sich einen Kartensatz genau einer Farbe und mischt diesen gut durch. Sein Kartenstapel liegt jeweils verdeckt vor dem Spieler. Jeder Spieler zieht 3 Karten vom Stapel. Die Übersicht zeigt alle Abbildungen der 16 Karten. Man spielt 8 Runden. Siegpunkte = SP.

Ablauf einer Runde:

- 1) Karten auswählen:**
 - ◆ Jeder Spieler wählt 2 seiner Handkarten verdeckt vor sich aus.
 - ◆ Haben das alle Spieler gemacht, decken alle ihre Karten auf und zählen jeweils ihre Zahlenwerte zusammen.
 - ◆ Wer die niedrigste Summe hat, legt 1 seiner aufgedeckten Karten auf seinen Ablagestapel und hat nun nur 1 Karte für Phase 2).
Patt: Jeder Betroffene verfährt wie zuvor beschrieben.
 - 2) Karten auslegen:**
 - ◆ Jetzt legen die Spieler ihre 1 - 2 ausgespielten Karten in ein fiktives 4 x 4-Raster vor sich aus. Die Zahlen darin müssen immer aufrecht zu lesen sein.
 - ◆ Ab der 2. Karte im Raster müssen alle Karten mit einer Kante an einer schon ausliegenden Karte anliegen. Diagonale Verbindung ist nicht erlaubt.
 - ◆ Pfade müssen nicht zwingend verbunden sein.
 - 3) Karten nachziehen:**
 - ◆ Jeder Spieler füllt seine Hand auf 3 Karten auf (8. Runde: auf 2 Karten).
- Spielende:**
- ◆ Nach 8 Runden wertet jeder Spieler seine Insel aus:
 - ⇒ Jeder der 4 Abenteurer, der seinen farblich passenden Tempel auf einem nicht unterbrochenen Pfad erreicht, bringt 3 SP.
Es muss der kürzeste Weg gewählt werden und es darf keine Karte von dem selben Abenteurer mehrfach durchlaufen werden.
Ein Abenteurer anderer Farbe zwischen einem Abenteurer und dessen Tempel unterbricht den Pfad.
 - ⇒ Kristalle oder Goldnuggets auf ununterbrochenem Pfad bringen 1 bzw. 2 SP.
Es dürfen mehrere Abenteurer den selben Pfad nutzen UND Kristalle bzw. Gold dort zählen für jeden Abenteurer, der seinen Tempel erreicht.

Wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Partie.

Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.11.17