

Rüdiger Dorn

KARUBA

TL 86912

Spil til að spila aftur og aftur
fyrir 2 til 4 fjársjóðsleitendur,
8 ára og eldri

HABA[®]

Langt er um liðið síðan skipin lögðu upp í ferðina til Karúba. Þegar þau loksins leggjast við festar við eyjuna þarf hver leikmaður að stýra könnunarleiðangri með fjórum leiðangursmönnum. Þá er bara að rata réttu leiðina í gegnum þéttan frumskóginn að hofunum. Reyndar er það ekkert „bara“, því til þess þarf fyrst að finna og ryðja hina fornu frumskógarstiga! Það er eins gott fyrir þá að flýta sér, sem vilja verða fyrstir að hofunum og ná verðmætustu fjársjóðunum. Margir stígar enda í blindgötu og það þarf þolinmæði til að finna réttu (og bestu) leiðina í gegnum frumskóginn. Nei sko! Gullmoli! Þeim má safna, líkt og glitrandi kristöllum sem leynast meðfram stígnum.

MARKMIÐ SPILSINS

Sá leiðangur sigrar sem finnur verðmætustu fjársjóðina.

INNIHALD SPILSINS

4 eyjar



64 kristallar (gefa 1 stig)



12 gullmolar (gefa 2 stig)



16 fjársjóðir úr hofunum (brúnir, bláir, fjólubláir og gulir og gefa 2, 3, 4 eða 5 stig)



16 leiðangursmenn (4 í hverjum lit, brúnir, bláir, fjólubláir og gulir)



16 hof (4 í hverjum lit: brún, blá, fjólublá og gul)



144 frumskógarspjöld (36 í hverjum lit: rauð, grá, græn og ljósbrún og númeruð 1-36)



UNDIRBÚNINGUR

Leikmenn taka sér eina eyju hver og leggja fyrir framan sig.
Að auki fær hver leikmaður eftirfarandi:



- 4 leiðangursmenn í fjórum mismunandi litum
- 4 hof í fjórum mismunandi litum
- 36 frumskógarspjöld með bakhlíð í sama lit (skiptir ekki máli hvaða lit)



Fyrir framan hvert hof eiga að liggja jafn margir fjársjóðir úr hofunum og leikmennirnir eru margir. Notið fjársjóði með eftirfarandi tölum, eftir því hve margir spila:

Ef 2 leikmenn spila: 5, 3

Ef 3 leikmenn spila: 5, 3, 2

Ef 4 leikmenn spila: 5, 4, 3, 2



Stafið fjársjóðunum í 4 stafla eftir litum á mitt borðið, í lakkandi röð eftir því hversu mörg stig þeir gefa. Setjið afganginn af fjársjóðunum aftur í kassann.

Dæmi:

Ef þrír leikmenn spila eru notaðir fjársjóðirnir þrír sem gefa 5, 3 og 2 stig í brúnu, bláu, gulu og fjólubláu. Stafið þeim í 4 stafla og hafið fjársjóðina sem gefa 2 stig neðst og þá sem gefa 5 stig efst í staflanum.

Leggið kristalana og gullmolana í hrúgur innan seilingar á miðju borðsins.



LEIÐANGURSMENN OG HOFIN

Áður en hvert spil hefst ákveða leikmennirnir í sameiningu hvar þeir staðsetja leiðangursmennina sína og hofin.

Á hverri eyju eiga allir leiðangursmenn og öll hof að vera staðsett á nákvæmlega sama stað. Með öðrum orðum ættu allar eyjarnar að líta eins út áður en spilið hefst. Leiðangursmennirnir eru settir á tölurnar á ströndinni en hofin á tölurnar á frumskóginum.

Hver leikmaður velur sér leiðangursmann og setur hann á tölu á ströndinni. Því næst setur hann hof í sama lit á tölu í frumskóginum (það verða að vera minnst 3 tölur á milli leiðangursmanns og hofs í sama lit). Allir hinir leikmennirnir setja síðan leiðangursmenn sína og hof í sama lit á þessar sömu tölur. (Öllum leiðangursmönnum og hofum er stillt upp á sama hátt, þannig að þegar þrír spila ákveður einn þeirra staðsetningu tveggja leiðangursmanna og tveggja hofa en í tveggja manna spili fá

Dæmi:

Hanna velur bláa leiðangursmanninn og setur hann á 20° á ströndinni. Hún setur bláa hofið á 100° í frumskóginum. **María**, **Kristín** og **Lárus** staðsetja þá líka bláa leiðangursmennina sína á 20° á ströndinni og bláa hofið á 100° í frumskóginum á sínum eyjum.

María setur gula leiðangursmanninn á 90° á ströndinni og gula hofið á 10° í frumskóginum. Félagar hennar gera eins.

Kristín setur fjólubláa leiðangursmanninn á 110° á ströndinni og fjólubláa hofið á 60° í frumskóginum. Félagar hennar gera eins.

Lárus fær brúna leiðangursmanninn og setur hann á 60° á ströndinni. Hann setur brúna hofið á 70° í frumskóginum. Félagar hans gera eins.



Svona ættu eyjarnar að líta út.

Leikmenn draga um það hver verður foringi leiðangursins. Sá stokkar frumskógarspjöldin sín 36 vel og setur þau í stafla á hvolf fyrir framan eyjuna sína. Hinir leikmennirnir raða spjöld-unum sínum 36 í talnaröð í kringum eyjuna sína með framhliðina upp.



GANGUR SPILSINS

Hver leikmaður spilar eingöngu á sinni eyju og keppist við að vera á undan hinum leikmönnum-unum að finna verðmætustu fjársjóðina. Spjöldin eru notuð til að leggja stíga fyrir leiðangursmennina til að þeir komist að hofi í sama lit. Á leiðinni þangað geta þeir safnað kristöllum og gullmolum, sem teljast með fjársjóðunum í lok spilsins.

Foringi leiðangursins snýr við efsta spjaldinu í staflanum sínum og les upp töluna á því skýrum rómi. Allir hinir leikmennirnir leita þá að þessu spjaldi meðal sinna spjalda. Þeir hafa nú tvo valkosti um hvað þeir geta gert með þessu spjaldi (sjá valkosti A og B hér á eftir). Þegar allir leikmennirnir hafa valið annan kostinn, A eða B, snýr leiðangursforinginn við öðru spjaldi o.s.frv.

A. LEGGJA SPJALD Á EYJUNA

- Spjöld má bara leggja á lausa reiti.
- Snúa þarf spjaldinu þannig að talan sé efst í vinstra horni þegar það er lagt niður.
- Spjöld þarf ekki að leggja við hlið annarra spjalda en þau þarf alltaf að leggja á einhvern reit á eyjunni.
- Heimilt er að leggja spjöld hlið við hlið þó að stígarnir á þeim passi ekki saman og blindgata myndist (sjá mynd).
- Ef flett er við spjaldi með mynd af kristal eða gullmola, taka allir þann hlut af miðju borðsins og leggja ofan á viðkomandi spjald. Í lok spilsins fá leikmenn stig fyrir kristala og gullmola sem leiðangursmenn þeirra safna meðan á spilinu stendur.



Leggja má:

stök spjöld á borðið sem liggja ekki við hlið annarra spjalda

Leggja má:

spjöld hlið við hlið þó að stígarnir á þeim passi ekki saman og blindgata myndist



Ekki má leggja:

spjöld sem snúa þannig að talan er ekki efst í vinstra horni

Ekki má leggja:

spjöld sem liggja utan við reitina að öllu leyti eða að hluta til

Gott ráð: Gætið þess vel að leiðangursmaður eða hof lokist ekki óvart af með blindgötu.

B. KASTA SPJALDI OG FÆRA LEIÐANGURSMANN



- Leikmaður má kasta spjaldi og færa í staðinn leiðangursmann. Þannig fara leiðangursmenn að því að safna gulli og kristöllum og fíkra sig nær hofi í sínum lit.
- Fyrir hvert spjald sem kastað er má færa leiðangursmann, í hvaða átt sem er, um jafnmörg skref og stígarnir eru sem liggja út af brún spjaldsins sem kastað er (færa má um 2, 3 eða 4 skref, eftir spjaldinu sem kastað er).
- Eitt skref er alltaf eitt spjald fram á við.
- Leiðangursmennina má aðeins færa eftir stígunum.
- Aðeins einn leiðangursmaður má vera á hverju spjaldi og bannað er að stökka yfir þá.
- Við krossgötur á stígnum má fara í hvaða átt sem er.
- Ekki má skipta skrefum á milli fleiri en eins leiðangursmanns.



Dæmi:

Á þessu spjaldi liggja þrjú stígar út af brún spjaldsins. Leikmaður, sem kastar þessu spjaldi, má færa leiðangursmann að eigin vali um mest 3 skref eftir stígnum.

SAFNIÐ GULLMOLUM OG KRISTÖLLUM

Til að safna gullmolum og kristöllum þarf leiðangursmaður að stoppa á viðkomandi spjaldi þegar hann á leik og sleppa því að nota öll frekari skref.

Hann tekur þá fjársjóðinn af spjaldinu og setur hann á myndina af leiðangursmanninum vinstra megin á eyjarspjaldinu sínu. Kristallar og gullmolar liggja þar uns spilinu er lokið og teljast með þegar stigin eru talin í lokin. Það er ekki skylda að safna gullmolum og kristöllum, það er heimilt að fara framhjá þeim.

KOMIST Í HOFIÐ

Þegar leiðangursmaður er kominn að hofi (þ.e. að þeirri breiddargráðu þar sem hofið er staðsett), tekur viðkomandi leikmaður verðmætasta fjársjóðinn, sem eftir er, í sama lit og hofið af miðju borðsins og leggur fyrir framan sig. Leiðangursmaðurinn verður kyrr við hofið til loka spilsins.

Ef fleiri en einn leikmaður kemst að hofi í sama lit í sömu umferð fær hver þeirra sama fjölda stiga. Einn þeirra tekur verðmætasta fjársjóð hofsins úr staflanum. Hinir taka verðminni fjársjóði úr sama stafla en bæta upp mismuninn með kristöllum úr kristallahrúgunni.

Dæmi:

Lárus komst að brúna hofinu með brúna leiðangursmanninn og fékk brúna fjársjóðinn sem gefur 5 stig. María og Kristín komu báðar brúnu leiðangursmönnum sínum að brúna hofinu í síðari umferð. María fær fjársjóðinn sem gildir 4 stig. Kristín fær fjársjóðinn sem gildir 3 stig og tekur einn kristal að auki úr hrúgunni. Það þýðir að María og Kristín fá báðar 4 stig fyrir að ná til brúna hofsins.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur þegar

- foringi leiðangursins hefur snúið við síðasta af spjöldunum sínum 36, eða
- einhverjum leikmanna hefur tekist að koma öllum 4 leiðangursmönnum sínum að réttum hofum, eftir því hvort gerist á undan.

Sá leikmaður sigrar sem fær flest stig, sem eru reiknuð sem hér segir:

Fjársjóðir úr hofinu (talan á þeim sýnir stigin)	gullmolar (2 stig hver)	kristallar (1 stig hver)
---	----------------------------	-----------------------------



Gullmolar og kristallar sem enn liggja á spjöldum á eyjunni gefa ekki stig. Sá sem fær flest stig vinnur. Ef fleiri en einn hafa fengið jafnmörg stig, sigrar sá þeirra sem er með flest frumskógarspjöld á eyjunni sinni. Ef enn er um jafntefli að ræða, deila viðkomandi leikmenn sigrinum.

Höfundur:	Rüdiger Dorn
Myndskreytingar:	Claus Stephan
Ritstjóri:	Jürgen Valentiner-Branth

YFIRLITSSPJALD

MARKMIÐ

Að færa leiðangursmennina sína að hofum í samsvarandi lit og safna gulli, kristöllum og fjársjóðum úr hofunum.

UNDIRBÚNINGUR

- Hver leikmaður fær eftirfarandi:
1 eyju, 4 leiðangursmenn, 4 hof, 36 frumskógarspjöld með bakhlið í sama lit
- Leggið fjársjóði hofanna í 4 stafla á mitt borðið þannig að þeir verðmætustu liggja efst og svo í lækkandi röð, og farið eftir fjölda leikmanna (2 leikmenn: 5/3, 3 leikmenn: 5/3/2, 4 og 5 leikmenn: 5/4/3/2)
- Stillið upp: Hver leikmaður leggur einn leiðangursmann á tölu á ströndinni og hof í sama lit á tölu á frumskóginum. Uppstillingin á öllum eyjunum á að vera eins þegar spilið hefst.
- Foringi leiðangursins: stokkar frumskógarspjöldin sín og setur í stafla á hvolf fyrir framan sig
- Aðrir leikmenn: raða frumskógarspjöldunum sínum í talnaröð í kringum eyjuna sína með framhliðina upp.

GANGUR SPILSINS

- Foringi leiðangursins snýr við einu frumskógarspjaldi og les upp töluna á því
- Allir leikmenn leita að sams konar spjaldi
- Valkostur A: Leggja frumskógarspjaldið á eyjuna
- Valkostur B: Kasta frumskógarspjaldinu og færa leiðangursmann (um eitt skref fyrir hvern stíg sem liggur út af brún spjaldsins)
- Ef leikmaður endar umferð á spjaldi með gulli/kristal má hann taka gullið/kristalinn
- Ef leikmaður nær að hofi við lok umferðar má hann taka þann verðmætasta af fjársjóðunum sem eftir eru í sama lit og hofið

LOK SPILSINS

- Þegar foringi leiðangursins snýr við síðasta frumskógarspjaldinu sínu eða
- einhver leikmanna hefur fært alla leiðangursmenn sína að réttu hofi

Sigurvegari = sá sem fær flest stíg (fjársjóði hofanna + 2 stíg fyrir hvern gullmola + 1 stíg fyrir hvern kristal)



Spilavinir