

# Siegpunkt★ smmmler

Der sympathische Spieleshop

## Karuba – Kurzspielregel

### Grundregeln:

- Plättchen dürfen nicht gedreht werden.

### Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält einen Spielplan, 4 Figuren in 4 Farben, Plättchen in seiner Farbe
- Die Tempelschätze werden gestapelt so, dass der größte Schatz oben liegt 5+3 (2 Spieler), 5+3+2 (3 Spieler), 5+4+3+2 (4 Spieler)
- Ein Ziehspieler mischt seine Plättchen verdeckt, die anderen sortieren ihre offen
- Ihr legt fest wo welcher Abenteurer (am Strand) und wo der dazu passende Tempel (im Dschungel) hinkommt

### Spielablauf:

- Der Ziehspieler zieht ein Plättchen und nennt laut die Zahl darauf
- Alle Spieler entscheiden sich
  - entweder sie legen das Plättchen auf ihren Spielplan (ggfs. mit Kristall / Gold)
  - oder sie legen das Plättchen ab und ziehen mit einem Abenteurer maximal so weit, wie Pfade auf dem Plättchen sind

### Schätze sammeln:

- Betritt ein Abenteurer ein Plättchen mit einem Kristall oder Goldnugget, dann wird dieser auf den Abenteurer gelegt
- Erreicht ein Abenteurer einen Tempel, so wird der oberste Schatz des Tempels auf den Abenteurer gelegt. (Wenn Spieler gleichzeitig einen Tempel erreichen, erhalten alle ein Schatzplättchen, die Differenz zum besten wird mit Kristallen ausgeglichen)

### Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn:

- das letzte Plättchen gelegt wurde
- der vierte Abenteurer eines Spielers seinen Tempel erreicht.

Jeder Spieler zählt seine Punkte: Schätze + 1 Punkte / Kristall + 2 Punkte / Gold, der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

# Siegpunkt★ smmmler

Der sympathische Spielshop

## Karuba – Spielhilfe

### Grundregeln:

- Plättchen dürfen nicht gedreht werden.

### Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: 1 Spielplan, 4 Figuren, Plättchen in seiner Farbe
- Tempelschätze werden gestapelt 5+3 (2 Sp.), 5+3+2 (3 Sp.), 5+4+3+2 (4 Sp.)
- Ziehspieler mischt seine Plättchen verdeckt, die anderen sortieren ihre
- Abenteurer (am Strand) und passende Tempel (im Dschungel) aufstellen

### Spielablauf:

- Ziehspieler zieht Plättchen und nennt Zahl
- Spieler entscheiden sich
  - entweder Plättchen legen (ggfs. mit Kristall / Gold)
  - oder Plättchen ablegen und Abenteurer bewegen (entspr. Anzahl Pfade)

### Schätze sammeln:

- Abenteurer sammeln Kristalle / Gold auf Plättchen ein
- Abenteurer nehmen wertvollsten Schatz wenn sie Tempel erreichen (bei gleichzeitigem Erreichen, Ausgleich durch Kristalle)

### Spielende:

- Spielende nach letztem Plättchen oder wenn alle Abenteurer eines Spielers da
- Punkte = Schätze + 1 Punkte / Kristall + 2 Punkte / Gold