

Правила игры

ЖАРУБА

КАРТОЧНАЯ ВЕРСИЯ



настольные игры
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Автор: Рюдигер Дорн
Иллюстратор : Клаус Штефан

НАВА[®]

На знаменитом острове Каруба высятся колоссальные древние храмы с несметными богатствами. Неудивительно, что джунгли полны авантюристов, жаждущих поскорее их отыскать. А вы всё ещё не отправились в путь?! Собирайте свою команду – и скорее на поиски сокровищ!

Создайте свою карту острова и помогите искателям сокровищ найти дорогу к храмам. Много ли алмазов вам удастся собрать в джунглях? Сколько храмов получится отыскать? Сможете ли вы обогнать соперников? Удачи вам и рюкзаков, полных золота и драгоценностей!

КОМПОНЕНТЫ:

Правила игры

96 игровых карт (6 наборов по 16 карт)

1 памятка



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает набор карт с рубашкой одного цвета на выбор. Каждый набор состоит из 16 пронумерованных по порядку карт. Остальные карты уберите обратно в коробку. Тщательно перемешайте свои карты и положите их в виде стопки рубашкой вверх перед собой. В ходе игры вы можете брать карты только из своей стопки. На памятке можно посмотреть, из каких карт состоит ваша стопка. Положите памятку в центр стола, чтобы её видели все игроки.

Каждый игрок берёт из своей стопки по 3 карты в руку, никому их не показывая.

ХОД ИГРЫ

Выкладывая карты из руки, каждый игрок создаёт свой остров и соединяет тропинками своих искателей сокровищ с храмами соответствующего цвета. По пути к своему храму искатели будут собирать алмазы и золотые самородки, которые в конце игры принесут игрокам дополнительные очки.

Игра состоит из 8 раундов. Каждый раунд включает 3 действия:

- Выбор карт
- Создание острова
- Набор новых карт из стопки

ВЫБОР КАРТ

Игроки одновременно выбирают по 2 карты из руки и кладут их на стол рубашкой вверх. После того, как все игроки сделали свой выбор, они открывают свои карты на столе. Игрок с наименьшей суммой чисел на своих картах должен сбросить одну из них по своему выбору: эта карта больше не участвует в игре. Если у двух или более игроков равная наименьшая сумма чисел, каждый из них сбрасывает по одной карте.

Пример:

Сумма чисел на картах Кати – 16,
а на картах Тани – 20.
Катя теряет одну из своих карт.



Создание острова

Теперь все игроки присоединяют одну или обе оставшиеся перед ними карты к своему острову, обязательно соблюдая следующие правила:

- Самую первую карту просто положите перед собой на стол. Начиная со второй карты все карты выкладываются таким образом, чтобы как минимум одна

из сторон карты
соприкасалась со стороной
уже выложенной карты.
Выкладывать карты по
диагонали «углом к углу»
нельзя.

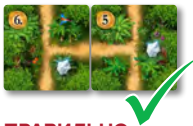


ПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО

- Запрещается вращать карты. Числа на картах острова всегда должны располагаться в левом верхнем углу.

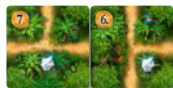


ПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО

- Тропинки на картах необязательно соединять друг с другом. Они могут заканчиваться тупиком.



- Каждый остров занимает пространство размером 4x4 карты. Карты нужно выкладывать только в пределах этого пространства.



Набор новых карт из стопки

В конце раунда все игроки собирают по 2 карты из своей стопки так, чтобы у каждого игрока на руках вновь было по 3 карты.

Исключение: в 8-м раунде у игроков на руках остаётся только по 2 карты (вы собираете 1 карту).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после 8-го раунда, когда в стопках игроков заканчиваются карты. Каждый игрок подсчитывает очки, заработанные им на получившемся острове.

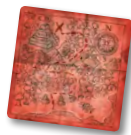
Подсчёт очков:

- Если искатель сокровищ соединён непрерывной тропинкой с храмом своего цвета, он приносит игроку 3 победных очка. Для каждого искателя считается только кратчайший путь к храму, каждую карту с тропинкой можно использовать только один раз.
- Если на пути между искателем сокровищ и его храмом находится карта с другим искателем, то он преграждает путь первому искателю. В этом случае искатель не может пройти к храму и не приносит игроку победных очков.
- Если на непрерывном пути к храму своего цвета искателю сокровищ встречаются алмазы (белого цвета) или золотые самородки (жёлтого цвета), игрок получает по 1 очку за каждый алмаз и по 2 очка за каждый самородок.
- Если тропинка с самородком или алмазом не является частью непрерывного пути от искателя к своему храму, эти алмазы и самородки не приносят игроку победных очков.
- Разные искатели могут пользоваться одними и теми же участками дороги. Алмазы и самородки на таких участках приносят дополнительные очки за каждого искателя, использующего данную тропинку.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре. Если несколько игроков набирают одинаковое количество очков, каждый из них считается победителем.

Пример:

У Льва синий искатель сокровищ соединён непрерывной тропинкой с храмом синего цвета. За это Лев получает 3 победных очка. На той же тропинке расположены два алмаза и один золотой самородок, за которые Лев получает дополнительные очки: 2 за алмазы и 2 за самородок. Кроме того, непрерывная тропинка соединяет его оранжевого искателя с оранжевым храмом, принося Льву ещё 6 победных очков (3 за тропу + 2 за самородок + 1 за алмаз). Путь от зелёного искателя к зелёному храму преграждён синим искателем, поэтому за зелёного искателя Лев очков не получает. Фиолетового искателя с фиолетовым храмом не соединяет ни одна тропа. За этого искателя Лев также не получает победных очков. Всего Лев заработал 13 победных очков.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!