



## KARUBA junior

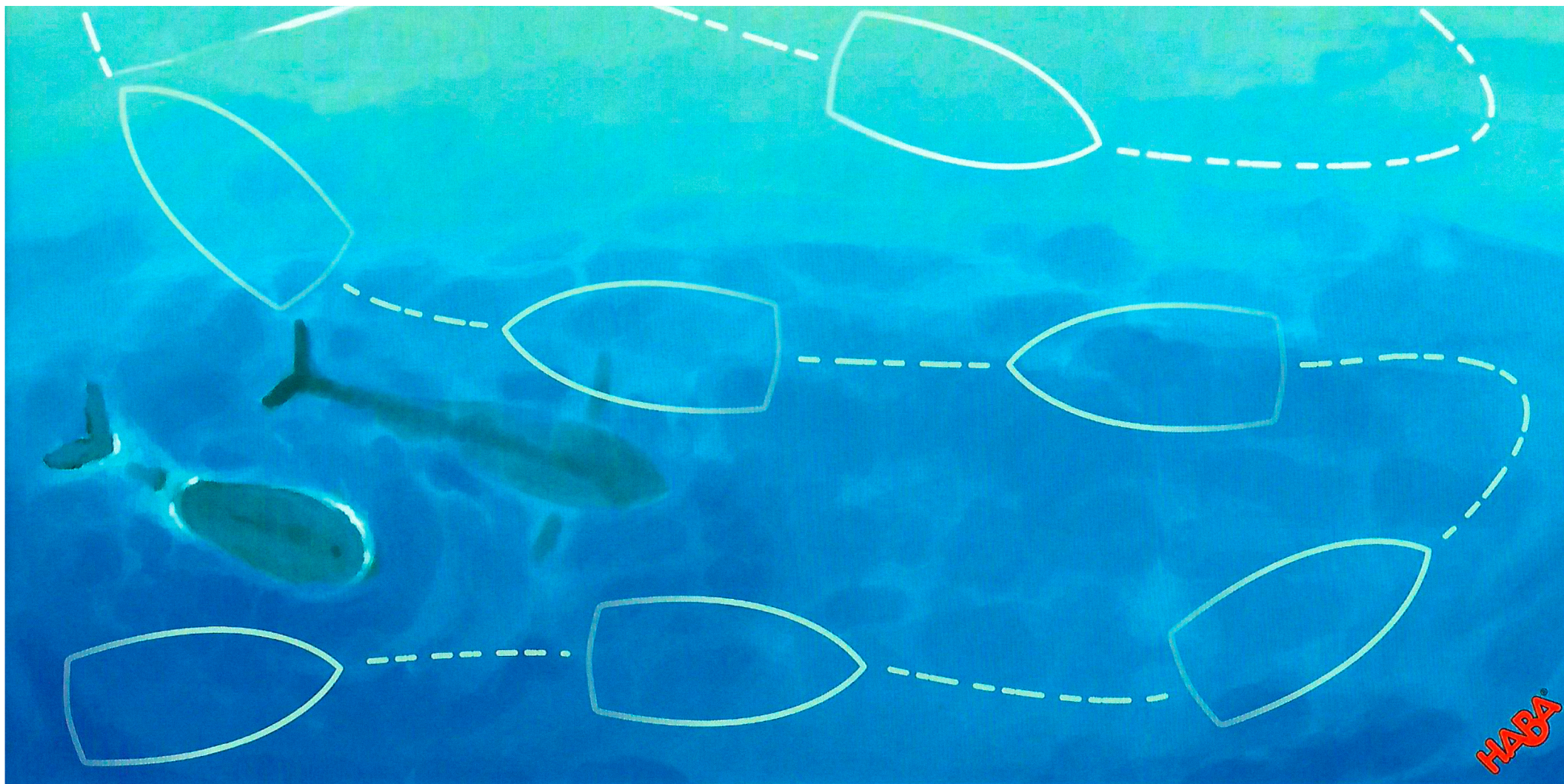
Возраст: от 4 до 8 лет

Количество игроков: 1 - 4

Продолжительность игры: 5 - 10 минут

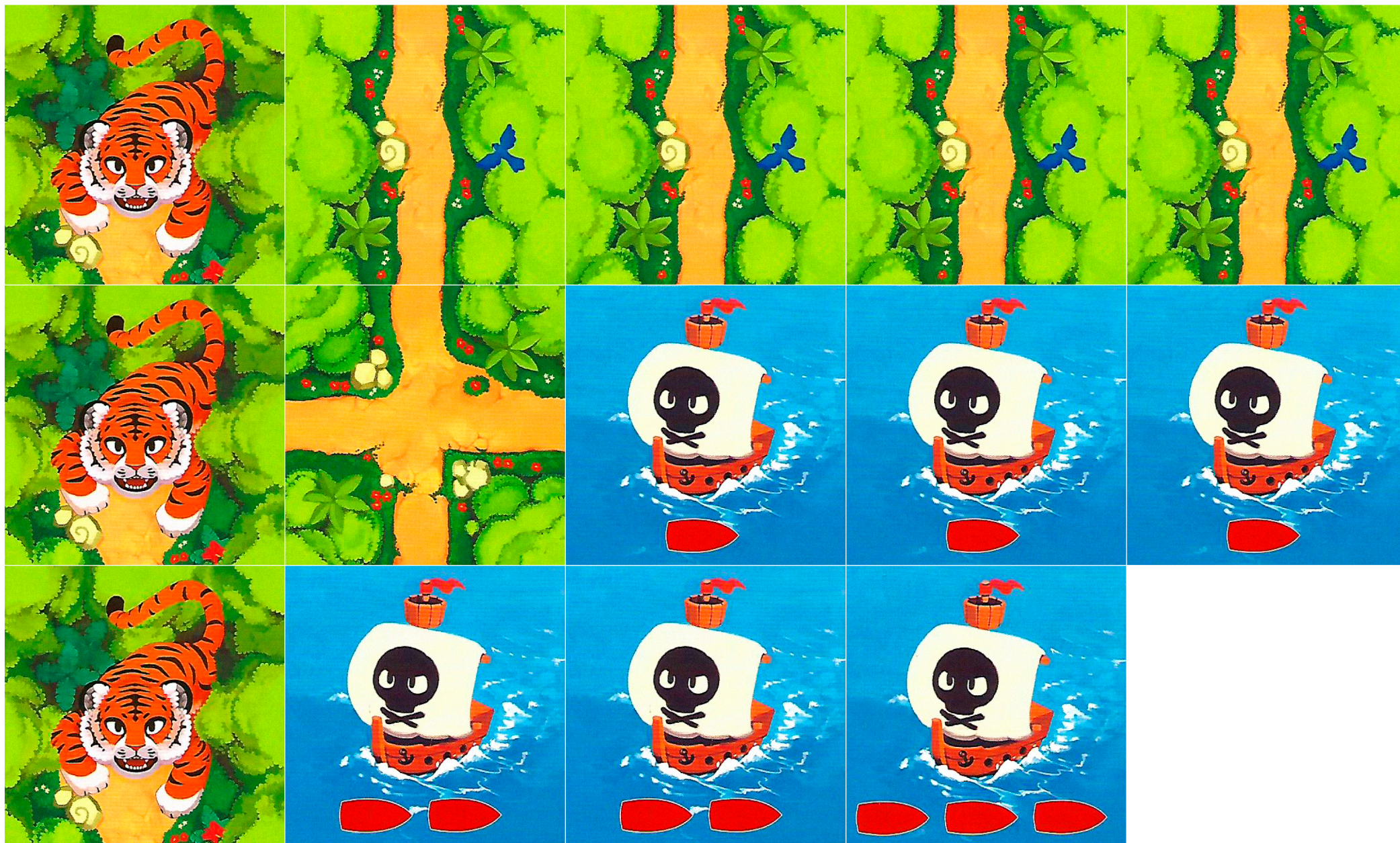
Особенности: коллективная игра



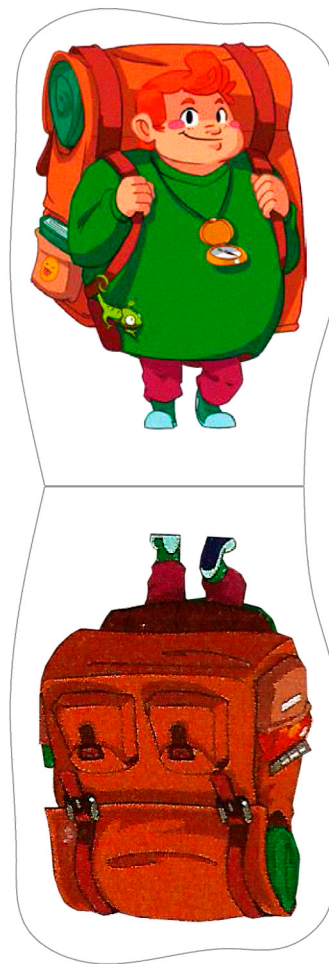
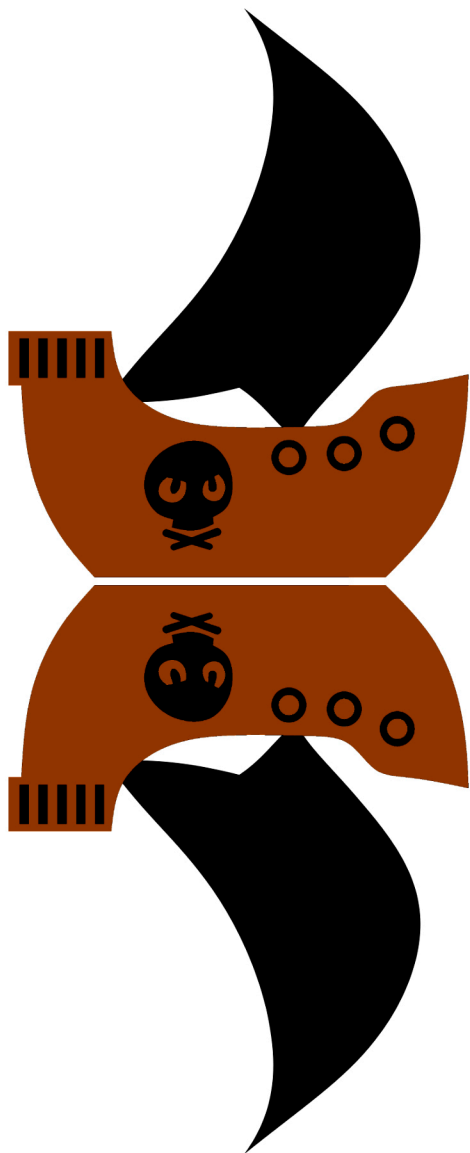








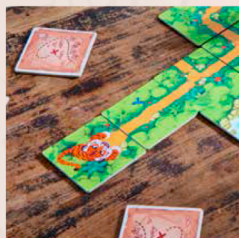




ФИШКИ НА ПОДСТАВКЕ

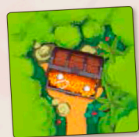
#### Тигр:

Будьте осторожны на вашем пути голодный тигр! Данную карту необходимо разместить возле любого открытого окончания пути. К сожалению дальнейшее передвижение по этой тропинке запрещено.



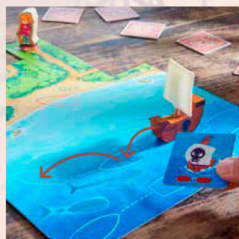
#### Сундук с сокровищем:

Отлично, вы нашли сокровище! Разместите карту возле любого открытого окончания пути и по своему выбору разместите на нем фишку одного из путешественников. Будьте внимательны, перемещение путешественника возможно только в том случае если от пляжа до сундука проложена непрерывная тропинка.



#### Пиратский корабль:

О нет! Морские разбойники подняли паруса и направились к острову! Переместите фишку пиратского корабля по направлению к пляжу на количество мест, указанных в карте. После этого карта из игры удаляется и больше в игре не применяется.



После выполненного действия ход переходит следующему игроку

#### Конец игры

Все участники становятся победителями если найдены все три сундука с сокровищами, и к ним смогли добраться путешественники по проложенным тропинкам.

Все участники проиграли если:

- путешественники заблудились в джунглях.  
Это происходит в тех случаях, когда невозможно больше разместить карту тропинка или все пути блокированы тиграми.
- пираты совершили набег на остров.  
Карамба! Пиратский корабль достиг пляжа острова прежде чем игроки нашли три сундука с сокровищами.

#### Правила игры



Rüdiger Dorn & Tim Rogasch

## Karuba Junior

Коллективная приключенческая игра для 1-4 игроков в возрасте от 4 до 8 лет.

**Авторы:** Rudiger Dorn, Tim Rogasch

**Иллюстрации:** Студия Vieleck

**Продолжительность игры:** 5 - 10 минут

Вы слышали когда-нибудь о таинственном острове Каруба? Говорят, что очень ценное сокровище спрятано где-то глубине его джунглей. Именно поэтому три отважных искателя приключений отправились на поиски этих несметных богатств. Игрокам предстоит помочь наших путешественников добраться до заветной цели. Но, на это у них не так много времени, потому как на горизонте появился пиратский корабль, со своими морскими разбойниками, к тому же, само путешествие по джунглям таит в себе опасность встречи с голодным тигром. Сумеют ли путешественники добраться до трех сундуков с сокровищами, прежде чем корабль пиратов достигнет берега? В процессе игры участникам предстоит помогать друг другу, обсуждать ходы и давать подсказки, потому как в этой игре нет одного победителя, побеждает команда! Ну а если пиратам удалось добраться до берега прежде чем были найдены все три сундука — в этом случае все игроки считаются проигравшими.

### Содержание

- 1 игровое поле
- 28 карт
- 3 фишки путешественников
- 1 пиратский корабль
- Правила игры



### Подготовка к игре

Перед началом игры, участники могут придумать имена трём путешественникам. Разместите игровое поле в центре стола. Фишки путешественников поместите на пляже игрового поля. Фишку пиратского корабля установите в море на начальную клетку. Перетасуйте все карты и разместите их рядом с игровым полем рубашками вверх.



### Как играть

Игра ведется по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке. Активный игрок переворачивает одну любую карту, и в зависимости от того что на ней изображено выполняет определенное действие.

#### Тропинка:

Вы нашли путь через джунгли. Поместите карту рядом с открытым окончанием пути по вашему выбору, так чтобы путь продолжился далее.

