



# POKLAD KARUBA [SK]

Vek: 8 – 99

Počet hráčov: 2 - 4

Séria: Rodinné Hry



NÁVOD ONLINE  
Kód:1300932007

## Cieľ hry

Musíte prejsť džungľou, nájsť cestu ku 4 chrámom ako prvý. Mnoho ciest sú slepé uličky, ktoré nikam nevedú. Musíte nájsť tú správnu cestu skrz džungľu. Po ceste zbierate zlaté hrudy a kryštály.

## Hra rozvíja

Logické myslenie, strategické myslenie a súťaživosť.

## Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje 4 hracie dosky - ostrovy, 64 bielych kryštálov (každý v hodnote 1 bod), 16 kusov zlatých nugetov (každé v hodnote 2 body), 16 kartičiek chrámových pokladov s číslami (v hodnotách 2, 3, 4, alebo 5 bodov / v hnedej, modrej, fialovej a žltej farbe), 16 drevených figúrok dobrodruhov (hnedý, modrý, fialový a žltý, každý po štyroch), 16 drevených chrámov (hnedý, modrý, fialový a žltý, každý po štyroch), 144 kartičiek ciest (z každého druhu 36, očíslované od 1 do 36 / červená, šedá, zelená a svetlo hnedá farba).

Každý hráč si vezme hraciu dosku - ostrov a položí ho pred seba. Každý hráč tiež obdrží:

- 4 dobrodruhov v štyroch rôznych farbách
- 4 chrámy v štyroch rôznych farbách
- 36 kartičiek ciest rovnakej farby na zadnej strane (výber farby nie je podstatný).

Do stredu stola rozložte kartičky s chrámovým pokladom každej farby. Utvorte balíček pre každý poklad podľa farby (celkom 4 balíky), čísla smerujú nahor. Zoradte balíčky s chrámovým pokladom podľa hodnoty od najnižšej na spodu po najvyššiu na vrchu.

V hre použijete chrámový poklad v hodnotách podľa počtu hráčov:

- 2 hráči: 5, 3
- 3 hráči: 5, 3, 2
- 4 hráči: 5, 4, 3, 2.

Zostávajúce poklady vráťte do krabice od hry.

### Príklad

Hru hrajú 3 hráči. Vezmite si tri chrámové poklady s hodnotou 5, 3 a 2 vo farbách hnedá, modrá, žltá a fialová. Vytvorte 4 balíčky, v každom bude poklad v hodnote 2 na spodku a poklad v hodnote 5 bodov na vrchu balíčka. Kryštály a zlaté nugety odložte bokom na kôpky, ale tak, aby boli ľahko dostupné.

### Dobrodruhovia a chrám

Pred každou hrou sa hráči spoločne dohodnú, kde budú stáť ich dobrodruhovia a chrámy. Na všetkých ostrovoch budú umiestnení dobrodruhovia aj chrámy na rovnakých miestach, to znamená že všetky ostrovy hráčov budú pred začiatkom hry vyzeráť rovnako. Postavte dobrodruhov na čísla na pobreží a chrámy na čísla v džungli.

Každý hráč si zvolí dobrodruha a postaví ho na akékoľvek číslo na okraj políčok pobreží. Potom postaví chrám rovnakej farby na akékoľvek číslo na okraji políčok džungle (vo vzdialenosti minimálne 3 čísel medzi dobrodruhom a chrámom rovnakej farby). Všetci ostatní hráči potom tiež umiestnia svojich dobrodruhov a chrámy rovnakej farby na tieto čísla (takto sa pripraví všetci dobrodruhovia a všetky chrámy, takže ak hrajú traja hráči, jeden z hráčov určí pozíciu dvoch dobrodruhov a dvoch chrámov, ak hrajú dvaja hráči, obaja sa rozhodujú o umiestnení dobrodruhov a chrámov dvakrát).

### Príklad

Henriette si vybrala modrého dobrodruha a postavila ho na pobreží na číslo 20. Modrý chrám umiestnila do džungle na číslo 100. Miriam, Christina a Luis tiež postavili svojich modrých dobrodruhov na svoje ostrovy na pobreží na číslo 20 a modré chrámy na číslo 100 do džungle. Miriam postaví žltého dobrodruha na 90 na pobreží a žltý chrám na 10 do džungle. Spoluhráči urobia to isté. Christina postaví fialového dobrodruha na pobreží na číslo 110 a fialový chrám na číslo 60 v džungli. Spoluhráči urobia to isté. Na Luise zostal hnedý dobrodruh a zvolil si, že ho postaví na pobreží na číslo 60 a hnedý chrám do džungle na číslo 70. Ostatní spoluhráči spravujú to isté. Takto by mal ostrov vyzeráť.

## Pravidlá hry

Každý hráč hrá len na svojom ostrove a snaží sa poraziť svojich spoluhráčov pri honbe za najcennejším chrámovým pokladom. Kartičky vytvára cestičky, po ktorých sa dobrodruhovia pohybujú, aby sa dostali do chrámu rovnakej farby. Cestou môžu dobrodruhovia zbierať kryštály a zlaté nugety, ktoré budú na konci hry tiež započítané do pokladu. Vedúci expedície otočí vrchnú kartičku cesty vo svojom balíčku a nahlas povie číslo tejto kartičky. Ostatní hráči hľadajú súčasne vo svojich balíčkoch kartičku s rovnakým číslom. Teraz všetci hráči súčasne môžu umiestniť kartičku na svoj herný plán. Hráči sa snažia pomocou skladania kartičiek ciest vytvoriť cestu džungľou tak, aby dobrodruh došiel k správne chrámu príslušnej farby. Máte dve možnosti, čo s kartičkou robíte (možnosti A a B sú popísané nižšie). Akonáhle každý hráč vykoná možnosť A alebo B, vedúci expedície otočí ďalšiu náhodnú kartičku z balíčka a proces sa opakuje.

### A. Položenie kartičky na ostrov

- Kartičky môžete ukladať iba na prázdne políčka.
- Kartičky pokladajte tak, aby číslo bolo v hornom ľavom hornom rohu dielika.
- Kartičky nemusia byť poukladané vedľa seba, ale kdekoľvek na ostrove.
- Môžete ukladať kartičky ciest vedľa kartičiek, na ktorých je slepá ulička.
- Ak je odkrytá kartička s kryštálom alebo zlatým nugetom, každý hráč vezme zodpovedajúcu vec a položí ju na túto kartičku. Na konci hry dostanete body za kryštály a zlaté nugety, ktoré ste pozbierali počas vašej expedície.

Je dovolené: samostatné kartičky na doske, ktoré nesusedia s inou cestou

Je dovolené: kartičky s cestou ukladať vedľa kartičiek, na ktorých je slepá cesta

Nie je dovolené: kartičky, na ktorých nie je číslo v hornom ľavom rohu

Nie je dovolené: kartičky položené mimo herné pole alebo neúplne položené na mriežke



## B. Odloženie kartičky a pohyb dobrodruha

Ak odložíte svoju kartičku (vzdáte sa kartičky), môžete pohybovať dobrodruhom. Týmto spôsobom zbierate zlato a kryštály a dôjdete do chrámu rovnakej farby.

- Za každú odloženú kartičku môžete posunúť dobrodruhom o toľko políčok (v akomkoľvek smere), koľko je na nej ciest vedúcich k okraju (môžete sa posunúť o 2, 3 alebo 4 kroky, podľa odloženej kartičky). Toľko krokov môže hráč svojou figúrkou urobiť.
- Krok znamená pohyb na jednu kartičku.
- Dobrodruhovia sa môžu pohybovať len po cestách.
- Na jednej kartičke môže stáť iba jeden dobrodruh a nie je možné ho preskočiť.
- Na križovatke je možné si vybrať smer, kadiaľ pôjdete.
- Jednotlivé pohyby nie je možné rozdeliť medzi viacerými dobrodruhmi.
- Nevyužitie pohyby prepadajú.

### Príklad

Kartička má tri cesty vedúce k okraju kartičky. Hráč, ktorý odložil túto kartičku, môže posunúť dobrodruha svojej voľby po svojich cestičkách o maximálne 3 kroky.

### Zber zlatých nugetov a kryštálov

Ak je na kartičke zobrazený symbol zlatej nugety alebo kryštálu, vezme si hráč žetón zlata alebo kryštálu zo zásob a umiestni ho na túto kartičku cesty. Aby mohol zobrať poklad, musí sa so svojim dobrodruhom zastaviť na tejto kartičke. V tom prípade odoberie poklad z kartičky a položí ho na obrázok dobrodruha na ľavej strane mapy ostrova. Kryštály a zlato tu zostanú až do konca hry a započítajú sa do víťazných bodov pri záverečnom sčítaní bodov. Hráč už v tomto kole nesmie pokračovať v ďalších krokoch. Zvyšok bodov (pohybov) prepadá. Nie je povinnosť zbierať zlaté nugety a kryštály, môžete ich míňať bez povšimnutia, to znamená že hráč odovzdá kartu, na ktorej je poklad, a môže posunúť svojho dobrodruha po ceste o toľko políčok, koľko bolo na odovzdanej kartičke ciest vedúcich k okraju.

### Chrámy

Akonáhle sa dobrodruh dostane k chrámu svojej farby, hráč si vezme zo zásoby najcennejší poklad farby tohto chrámu (žetón s najvyšším počtom bodov) a položí si ho pred seba. Prvý hráč tak získava najväčšiu odmenu. Dobrodruh teraz zostáva v chráme až do konca hry. Ak sa k chrámu rovnakej farby dostanú dvaja hráči v rovnakom ťahu, každý z nich dostane rovnaký počet víťazných bodov: jeden hráč si vezme z balíčka najcennejší poklad tohto chrámu. Druhý hráč si vezme z balíčka poklad nižšie hodnoty a rozdiel vyrovná kryštálmi zo zásob kryštálov.

### Príklad

Luis došiel k hnedému chrámu svojim hnedým dobrodruhom a vzal si hnedý poklad v hodnote 5 bodov. Miriam a Christina došli svojim hnedým dobrodruhom k hnedému chrámu v ďalšom kole hry. Miriam si vezme poklad v hodnote 4 bodov. Christina si vezme poklad v hodnote 3 bodov a jeden kryštál zo zásob. To znamená že Miriam a Christina dostane 4 body (každá) za to, že došli k hnedému chrámu.

## Záver hry

Hra končí vo chvíli, keď:

- vedúci expedície otočil poslednú zo 36 kartičiek ciest
- jeden z hráčov dovedie všetkých 4 svojich dobrodruhov k chrámu rovnakej farby,

Víťazom sa stáva hráč, ktorý získal najviac bodov podľa nasledujúceho:

- poklad v chráme - hodnota je uvedená na poklade
- zlatý nuget - jeden kúsok má hodnotu 2 bodov
- kryštály - jeden kryštál má hodnotu 1 bodu
- 

Zlaté nugety a kryštály, ktoré zostali na kartičkách na ostrove sa nezapočítavajú do víťazných bodov. Víťazi hráč s najväčším počtom bodov. V prípade nerozhodného výsledku sa víťazom stáva hráč majúci na svojom ostrove viac kartičiek ciest. Ak je výsledok aj napriek tomu nerozhodný, obaja hráči sa stávajú víťazmi. Ak v priebehu hry nastane situácia, že sa hráči nemôžu rozhodnúť, ako pokračovať v hre, pretože ich rozhodnutie závisí od toho, čo urobí spoluhráč - prednosť má hráč, ktorý doteraz získal viac bodov.





# POKLAD KARUBA [CZ]

Věk: 8 - 99

Počet hráčů: 2 - 4

Séria: Rodinné hry



NÁVOD ONLINE  
Kód:1300932007

## Cíl hry

Musíte projít džunglí, najít cestu ke 4 chrámům jako první. Mnoho cest jsou slepé uličky, které nikam nevedou. Musíte najít tu správnou cestu skrz džungli. Po cestě sbíráte zlaté hroudy a krystaly.

## Hra rozvíjí

Logické myšlení, strategické myšlení a soutěživost.

## Obsah balení a příprava

Hra obsahuje 4 ostrovy, 64 krystalů (každý v hodnotě 1 bodu), 16 zlatých nugetů (každý v hodnotě 2 bodů), 16 chrámových pokladů (v hodnotách 2, 3, 4 nebo 5 bodů a v hnědé, modré, fialové a žluté barvě), 16 dobrodruhů (hnědý, modrý, fialový a žlutý, každý po čtyřech), 16 chrámů (hnědý, modrý, fialový a žlutý, každý po čtyřech), 144 kartiček silnic (z každého druhu 36, očíslováno od 1 do 3 červené, šedé, zelené a světle hnědé barvě).

Každý hráč si vezme herní plán – ostrov a položí ho před sebe. Každý hráč také obdrží:

- 4 dobrodruhy ve čtyřech různých barvách
- 4 chrámy ve čtyřech různých barvách
- 36 kartiček cest stejné barvy na zadní straně (výběr barvy není podstatný).

Ke každému chrámu patří poklady, v hodnotách podle počtu hráčů:

- 2 hráči: 5, 3
- 3 hráči: 5, 3, 2
- 4 hráči: 5, 4, 3, 2.

Utvořte balíček pro každý poklad (podle barvy, celkem 4 balíky), obrázky směřují vzhůru. Položte balíčky doprostřed stolu a seřaďte v nich poklad podle hodnoty od nejvyšší po nejnižší. Zbývající poklady vraťte do krabice od hry.

## Příklad

Hru hrají 3 hráči. Vezměte si tři chrámové poklady o hodnotě 5, 3 a 2 v barvách hnědá, modrá, žlutá a fialová. Vytvořte 4 balíčky, v každém bude poklad v hodnotě 2 body vespod a poklad v hodnotě 5 bodů nahoře balíčku. Krystaly a zlaté nugety odložte stranou na hromádky, ale tak, aby byly snadno dostupné.

Dobrodruzi a chrám

Před každou hrou se hráči společně dohodnou, kde budou stát jejich dobrodruzi a chrámy. Na všech ostrovech budou umístění dobrodruzi i chrámy na stejných místech, to znamená, že všechny ostrovy hráčů budou před začátkem hry vypadat stejně. Postavte dobrodruhy na čísla na pobřeží a chrámy na čísla v džungli.

Každý hráč si zvolí dobrodruha a postaví ho na jakékoli číslo na okraj políček pobřeží. Potom postaví chrám stejné barvy na jakékoli číslo na okraji políček džungle (ve vzdálenosti minimálně 3 čísel mezi dobrodruhem a chrámem stejné barvy). Všichni ostatní hráči pak také umístí své dobrodruhy a chrámy stejné barvy na tato čísla (takto se připraví všichni dobrodruzi a všechny chrámy, takže pokud hrají tři hráči, jeden z hráčů určí pozici dvou dobrodruhů a dvou chrámů, pokud hrají dva hráči, oba se rozhodují o umístění dobrodruhů a chrámů dvakrát).

## Příklad

Henriette si vybrala modrého dobrodruha a postavila ho na pobřeží na číslo 20. Modrý chrám umístila do džungle na číslo 100. Miriam, Christina a Luis také postaví své modré dobrodruhy na své ostrovy na pobřeží na číslo 20 a modré chrámy na číslo 100 do džungle. Miriam postaví žlutého dobrodruha na 90 na pobřeží a žlutý chrám na 10 do džungle. Spoluhráči udělají totéž. Christina postaví fialového dobrodruha na pobřeží na číslo 110 a fialový chrám na číslo 60 v džungli. Spoluhráči udělají totéž. Na Luise zůstal hnědý dobrodruh a zvolil si, že ho postaví na pobřeží na číslo 60 a hnědý chrám do džungle na číslo 70. Ostatní spoluhráči udělají totéž. Takto by měl ostrov vypadat.

## Pravidla hry

Každý hráč hraje pouze na svém ostrově a snaží se porazit své spoluhráče při honbě za nejcennějším chrámovým pokladem. Kartičky vytváří cestičky, po kterých se dobrodruzi pohybují, aby se dostali do chrámu stejné barvy. Cestou mohou dobrodruzi sbírat krystaly a zlaté nugety, které budou na konci hry také započítány do pokladu. Vedoucí expedice otočí vrchní kartičku cesty ve svém balíčku a nahlas řekne číslo této kartičky. Ostatní hráči hledají současně ve svých balíčcích kartičku se stejným číslem. Nyní všichni hráči současně mohou umístit kartičku na svůj herní plán. Hráči se snaží pomocí skládání kartiček cest vytvořit cestu džunglí tak, aby dobrodruh došel ke správnému chrámu příslušné barvy. Máte dvě možnosti, co s kartičkou dělat (možnosti A a B jsou popsány níže). Jakmile každý hráč provedl možnost A nebo B, vedoucí expedice otočí další náhodnou kartičku z balíčku a proces se opakuje.

### A. Položení kartičky na ostrov

- Kartičky můžete pokládat pouze na prázdná políčka.
- Kartičky pokládejte tak, aby číslo bylo v horním levém horním rohu dílku.
- Kartičky nemusí být pokládány vedle sebe, ale kdekoliv na ostrově.
- Můžete pokládat kartičky cest vedle kartiček, na kterých je slepá ulička (viz. obrázek).
- Pokud je odkryta kartička s krystalem nebo zlatým nugetem, každý hráč vezme odpovídající věc a položí ji na tuto kartičku. Na konci hry obdržíte body za krystaly a zlaté nugety, které jste posbírali během vaší expedice.

*Je dovoleno:* samostatné kartičky na desce, které nesousedí s jinou cestou

*Je dovoleno:* kartičky s cestou pokládat vedle kartiček, na kterých je slepá cesta

*Není dovoleno:* kartičky, na kterých není číslo v horním levém rohu

*Není dovoleno:* kartičky položené mimo herní pole nebo neúplně položené na mřížce

### B. Odložení kartičky a pohyb dobrodruha

Pokud odložíte svou kartičku (vzdáří se kartičky), můžete pohybovat dobrodruhem. Tímto způsobem sbíráte zlato a krystaly a dojdete do chrámu stejné barvy.

[www.playatelier.eu](http://www.playatelier.eu) | Distribútor pre Česko a Slovensko

LUSIO s.r.o. | Zuzany Chalupovej 10B | 851 07 Bratislava | SR

© Preklad návodu je duševným vlastníctvom firmy LUSIO s.r.o. a nie je dovolené jeho kopírovanie a šírenie bez jej súhlasu.



Instagram: [haba\\_cesko\\_slovensko](https://www.instagram.com/haba_cesko_slovensko)

Facebook: [HabaCeskoSlovensko](https://www.facebook.com/HabaCeskoSlovensko)

YouTube: [PLAYATELIER](https://www.youtube.com/PLAYATELIER)

- Za každou odloženou kartičku můžete posunout dobrodruhem o tolik políček, kolik je na ní cest vedoucích k okraji (můžete se posunout o 2, 3 nebo 4 kroky, podle odložené kartičky). Tolik kroků může hráč svoji figurkou udělat.
- Krok znamená pohyb na jednu kartičku.
- Dobrodruzi se mohou pohybovat pouze po cestách.
- Na jedné kartičce může stát pouze jeden dobrodruh a není možné ho přeskočit.
- Na křižovatce je možné si vybrat směr, kudy půjdete.
- Jednotlivé pohyby není možné rozdělovat mezi více dobrodruhy.
- Nevyužité pohyby propadají.

### **Příklad**

Kartička má tři cesty vedoucí k okraji kartičky. Hráč, který odložil tuto kartičku, může posunout dobrodruha své volby po svých cestičkách o maximálně 3 kroky.

### **Sběr zlatých nugetů a krystalů**

Pokud je na kartičce vyobrazen symbol zlatého nugetu nebo krystalu, vezme si hráč žeton zlata nebo krystalu ze zásob a umístí ho na tuto kartičku cesty. Aby mohl sebrat poklad, musí se se svým dobrodruhem zastavit na této kartičce. V tom případě odebere poklad z kartičky a položí ho na obrázek dobrodruha na levé straně mapy ostrova. Krystaly a zlato zde zůstanou až do konce hry a započítají se do vítězných bodů při závěrečném sčítání bodů. Hráč už v tomto kole nesmí pokračovat v dalších krocích. Zbytek bodů (pohybů) propadá. Není povinnost sbírat zlaté nugety a krystaly, můžete je míjet bez povšimnutí, to znamená že hráč odevzdá kartu, na které je poklad, a může posunout svého dobrodruha po cestě o tolik políček, kolik bylo na odevzdané kartičce cest vedoucích k okraji.

### **Chrást**

Jakmile se dobrodruh dostane k chrámu své barvy, hráč si vezme ze zásoby nejcennější poklad barvy tohoto chrámu (žeton s nejvyšším počtem bodů) a položí si ho před sebe. První hráč tak získá největší odměnu. Dobrodruh nyní zůstává v chrámu až do konce hry. Pokud se k chrámu stejné barvy dostanou dva hráči ve stejném tahu, každý z nich dostane stejný počet vítězných bodů: jeden hráč si vezme z balíčku nejcennější poklad tohoto chrámu. Druhý hráč si vezme z balíčku poklad nižší hodnoty a rozdíl vyrovná krystaly ze zásob krystalů.

### **Příklad**

Luis došel k hnědému chrámu svým hnědým dobrodruhem a vzal si hnědý poklad v hodnotě 5 bodů. Miriam a Christina došly svým hnědým dobrodruhem k hnědému chrámu v příštím kole hry. Miriam si vezme poklad v hodnotě 4 bodů. Christina si vezme poklad v hodnotě 3 bodů a jeden krystal ze zásob. To znamená že Miriam a Christina obdrží 4 body (každá) za to, že došly k hnědému chrámu.

## **Závěr hry**

Hra končí ve chvíli, kdy:

- vedoucí expedice otočil poslední ze 36 kartiček cest, nebo
- jeden z hráčů dovede všechny 4 své dobrodruhy k chrámům stejné barvy

Vítězem se stává hráč, který získal nejvíce bodů podle následujícího:

- poklad v chrámu – hodnota je uvedena na pokladu
- zlatý nuget – jeden kousek má hodnotu 2 bodů
- krystaly – jeden krystal má hodnotu 1 bodu

Zlaté nugety a krystaly, které zůstaly na kartičkách na ostrově se nezapočítávají do vítězných bodů. Vítězí hráč s největším počtem bodů. V případě nerozhodného výsledku se vítězem stává hráč mající na svém ostrově více kartiček cest. Pokud je výsledek i přesto nerozhodný, oba hráči se stávají vítězi. Pokud v průběhu hry nastane situace, že se hráči nemohou rozhodnout, jak pokračovat ve hře, protože jejich rozhodnutí závisí na tom, co udělá spoluhráč – přednost má hráč, který dosud získal více bodů.

