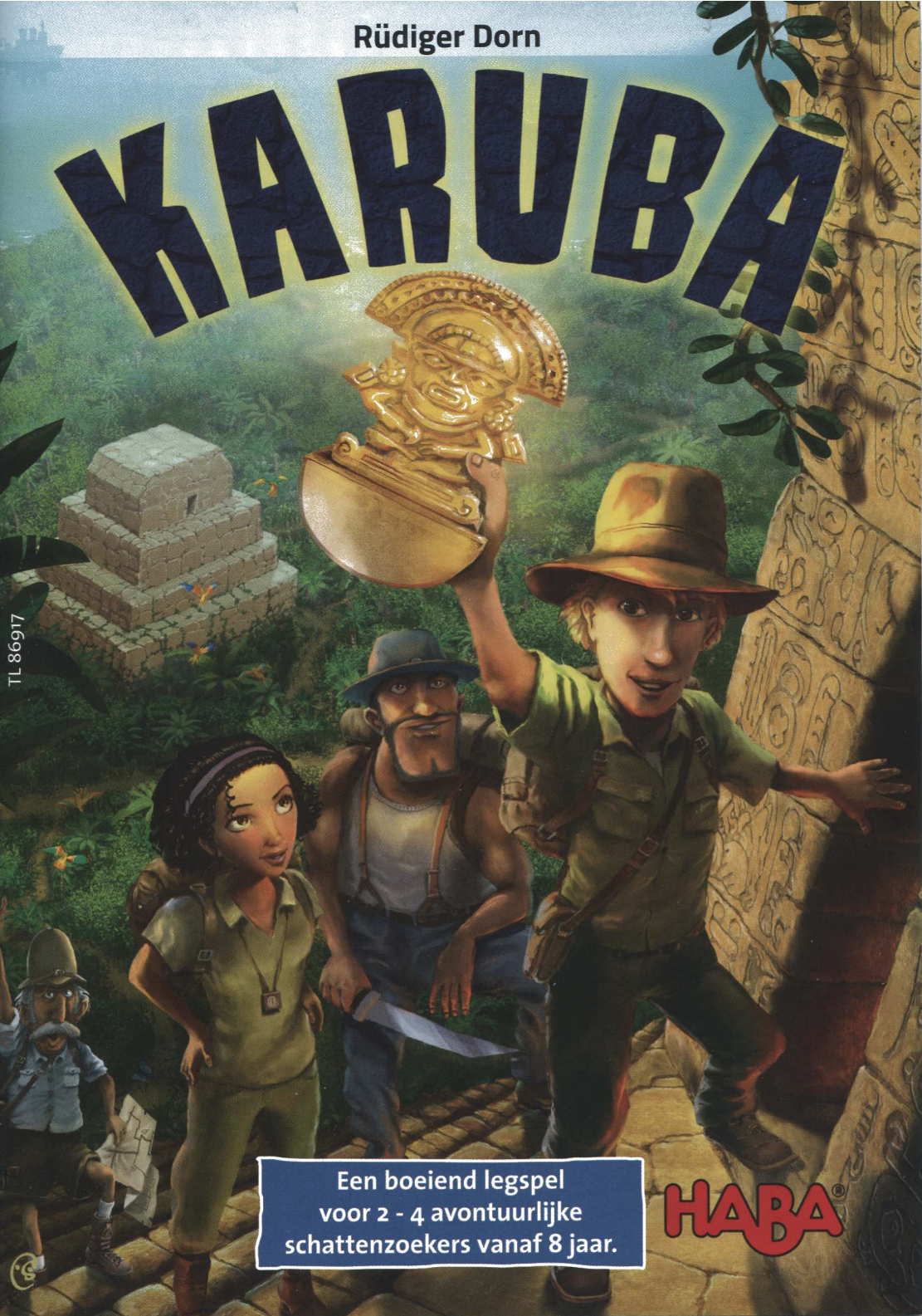


Rüdiger Dorn

KARUBA



TL 86917



Een boeiend legspel
voor 2 - 4 avontuurlijke
schattenzoekers vanaf 8 jaar.

HABA

Na een lange boottocht hebben jullie eindelijk Karuba bereikt. Eenmaal op het eiland aangekomen, vormt ieder van jullie een expeditieteam bestaande uit vier avonturiers. Nu moeten jullie je enkel een weg banen naar de tempels door de dichte jungle. 'Enkel' klinkt misschien wat te eenvoudig: de oeroude paden door de jungle moeten eerst ontdekt en vrijgemaakt worden. Haast jullie, zodat jullie als eersten de tempels bereiken en zo de kostbare schatten kunnen bemachtigen. Heel wat paden lopen dood. Er is een boel geduld nodig om de juiste weg te vinden. Kijk daar! Een schat vol goud! Die kunnen jullie natuurlijk meenemen en ook de kristallen kunnen jullie niet laten liggen.

DOEL VAN HET SPEL

Het expeditieteam met de waardevolste schatten wint.

INHOUD VAN HET SPEL

4 eilanden



64 kristallen (waarde 1)



12 goudklompjes (waarde 2)



16 tempelschatten (4 bruine, 4 blauwe, 4 paarse en 4 gele, elk met waarde 2, 3, 4 en 5)



16 avonturiers (4 bruine, 4 blauwe, 4 paarse en 4 gele)



16 tempels (4 bruine, 4 blauwe, 4 paarse en 4 gele)



144 junglekaartjes (4 x 36 rode, grijze, groene en lichtblauwe kaartjes, genummerd van 1 t/m 36)



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Iedere speler neemt een eiland en legt het voor zich. Daarnaast krijgt iedere speler een set met:

- ◆ 4 avonturiers in de vier verschillende kleuren
- ◆ 4 tempels in de vier verschillende kleuren
- ◆ 36 junglekaartjes met identieke achterkant (welke kleur is niet belangrijk).



Voor elke tempel heb je evenveel tempelschatten nodig als er spelers zijn. Afhankelijk van het aantal spelers neem je de schatten met de volgende waarden:

- 2 spelers: 5, 3
- 3 spelers: 5, 3, 2
- 4 spelers: 5, 4, 3, 2



Maak voor elke schatkleur een open stapel (in totaal 4 stapels), leg de stapels, elk gesorteerd in dalende waarde, in het midden van de tafel. De overige tempelschatten leg je terug in de doos.

Voorbeeld:

Voor een spel met drie spelers neem je de drie tempelschatten met de waarden 5, 3 en 2 in de kleuren bruin, blauw, geel en paars. Je maakt vier stapels, waarin telkens de schat met waarde 2 onderop ligt en de schat met waarde 5 bovenop.

Leg de kristallen en goudklompjes binnen handbereik in het midden van de tafel.



AVONTURIERS EN TEMPELS

Voor elk spel beslissen jullie samen van waaruit de avonturiers vertrekken en waar de tempels staan.

Alle spelers zetten hun avonturiers en tempels op precies dezelfde plek op hun eiland, zodat alle eilanden er vanaf het begin van het spel hetzelfde uitzien en alle spelers dezelfde beginsituatie hebben.

Avonturiers zet je alleen op de cijfers op het strand, tempels alleen op de cijfers in de jungle.

Daarvoor kies je om de beurt een avonturier die je op een willekeurig cijferveld op het strand zet. Daarna zet je de tempel met dezelfde kleur op een cijferveld in de jungle, (houd altijd minstens 3 cijfers afstand tussen avonturier en tempel). Alle andere spelers zetten vervolgens hun avonturiers en tempels met dezelfde kleur op deze velden. (Plaats altijd alle avonturiers en tempels, d.w.z. in een spel met drie spelers bepaalt één speler tweemaal de positie van een avonturier en tempel, in een spel met twee spelers, bepalen beide spelers tweemaal de posities.)

Voorbeeld:

Nina kiest de blauwe avonturier en zet deze op 20° op het strand. De blauwe tempel zet ze op 100° in de jungle. **Miriam**, **Christina** en **Tim** zetten hun blauwe avonturiers op hun eilanden ook op 20° op het strand en de blauwe tempels op 100° in de jungle.

Miriam zet de gele avonturier op 90° op het strand en de gele tempel op 10° in de jungle. Haar medespelers doen hetzelfde.

Christina zet de paarse avonturier op 110° op het strand en de paarse tempel op 60° in de jungle. Haar medespelers doen hetzelfde.

Voor **Tim** blijft de bruine avonturier over, hij zet deze op 60° op het strand. Als positie voor de bruine tempel kiest hij 70° in de jungle. Zijn medespelers doen hetzelfde.



Zo zouden jullie eilanden er aan het begin van het spel uit kunnen zien

Loot wie van jullie in dit spel de expeditieleider is. Deze schudt zijn 36 junglekaartjes en legt deze op een stapel met de afbeelding naar beneden vóór

zijn eiland. De overige spelers sorteren hun 36 kaartjes in stijgende volgorde en leggen deze open rond hun eiland.



VERLOOP VAN HET SPEL

Ieder van jullie speelt op zijn eigen eiland en probeert zijn medespelers voor te zijn bij de jacht op de waardevolste tempelschatten. Daarvoor bouw je met de kaartjes weggetjes, waarlangs je met de **avonturiers de tempels in dezelfde kleur** bereikt. Op hun weg kunnen de avonturiers kristallen en goudklompjes verzamelen; aan het einde van het spel tellen die ook mee als schatten.

De expeditieleider draait het bovenste kaartje van zijn stapel om en vermeldt duidelijk het cijfer op het kaartje. Alle andere spelers zoeken tegelijkertijd dit kaartje uit hun voorraad. Je kunt nu twee dingen doen met dit kaartje (A of B, zie pag. 5). Als iedereen mogelijkheid A of B uitgevoerd heeft, draait de expeditieleider een volgend kaartje om, enz.

A. KAARTJE OP HET EILAND LEGGEN

- ◆ Je mag kaartjes alleen op vrije velden leggen.
- ◆ Leg de kaartjes zo neer, dat het cijfer rechtop staat (ten opzichte van het bord).
- ◆ Kaartjes moeten niet naast andere kaartjes gelegd worden, maar kunnen op een willekeurig veld van het eilandrooster liggen.
- ◆ Je mag paden zo leggen dat ze aan kaartjes zonder pad grenzen en dus doodlopen (zie afbeelding).
- ◆ Als een kaartje met een kristal of goudklompje wordt omgedraaid, neemt iedereen het desbetreffende materiaal uit het midden van de tafel en legt dit op dat kaartje. Aan het einde van het spel krijg je punten voor kristallen en goudklompjes, die je tijdens het spel met je avonturiers verzamelt.



Toegestaan:

kaartje vrij op het spelbord, zonder aangrenzende kaartjes

Toegestaan:

kaartje met een pad ligt naast kaartje zonder pad



Niet toegestaan:

kaartje met liggend of omgekeerd cijfer

Niet toegestaan:

kaartje buiten het spelbord

Tip: zorg er altijd voor dat je tijdens de spanning van het spel niet per vergissing een avonturier of tempel, dichtbouwt, zodat je die niet meer kunt verplaatsen of bereiken.

B. KAARTJE WEGLEGGEN EN AVONTURIER VERPLAATSEN



Als je het kaartje weglegt en dus niet gebruikt op het spelbord, mag je een avonturier verplaatsen. Zo verzamel je goud en kristallen en komen de avonturiers terecht bij de tempel met dezelfde kleur.

- ◆ Voor elk neergelegd kaartje mag je met een avonturier in een willekeurige richting evenveel stappen zetten als er op het weggelegde kaartje paden aan de rand ervan grenzen (dus 2, 3 of 4 stappen).
- ◆ Op het spelbord is één stap één kaartje.
- ◆ Je mag avonturiers alleen langs de paden verplaatsen.
- ◆ Op een kaartje mag niet meer dan één avonturier staan. Je mag niet over een andere avonturier springen.
- ◆ Op kruispunten mogen avonturiers elke gewenste richting inslaan.
- ◆ Bewegingspunten mogen niet over meerdere avonturiers verdeeld worden.
- ◆ Je mag bewegingspunten laten vervallen.



Voorbeeld:

Dit kaartje heeft 3 paden, die aan de rand van het kaartje grenzen. De speler die het neerlegt, mag daarvoor maximaal 3 stappen met een willekeurige avonturier over zijn paden gaan.

Goudklompjes en kristallen verzamelen

Om goudklompjes of kristallen te verzamelen, moet een avonturier zijn zet op dat kaartje eindigen en eventueel bewegingspunten laten vallen. Je neemt de schat van het kaartje en legt die op het veld van de avonturier, links op het spelbord van je eiland. Daar laat je kristallen en goudklompjes tot het einde van het spel liggen. Bij de puntentelling leveren ze overwinningpunten op. Je mag kristallen en goudklompjes ook laten liggen en voorbijtrekken.



Een tempel bereiken

Als een avonturier bij een tempel aankomt (op het cijfer waarop de tempel staat), blijft hij daar staan tot het spel afgelopen is. De speler neemt de waardevolste schat van deze tempelkleur uit het midden van de tafel en legt deze voor zich. Als meerdere spelers in dezelfde beurt een tempel van dezelfde kleur bereiken, krijgt iedereen hetzelfde aantal overwinningpunten. Daarvoor neemt een speler de waardevolste schat van deze tempel van de stapel. De anderen nemen minder waardevolle schatten van dezelfde stapel en het verschil in de vorm van kristallen uit de voorraad.



Voorbeeld:

Tim heeft met zijn bruine avonturier de bruine tempel bereikt en de bruine schat met waarde 5 genomen. Een ronde later bereiken Miriam en Christina allebei met hun bruine avonturier de bruine tempel. **Miriam** neemt de schat met waarde 4. **Christina** krijgt de schat met waarde 3 en neemt bovendien een kristal uit de voorraad. Zo krijgen Miriam en Christina ieder 4 overwinningpunten door de bruine tempel te bereiken.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als:

- ◆ de expeditieleider het laatste van de 36 junglekaartjes heeft omgedraaid, of
- ◆ één van jullie met zijn vier avonturiers de tempels bereikt heeft, afhankelijk van wat eerst gebeurt.

Wie bij de volgende beoordeling de meeste punten heeft, wint het spel:

tempelschatten (vermelde waarde)	goudklompjes (elk 2 punten)	kristallen (elk 1 punt)
-------------------------------------	--------------------------------	----------------------------



+



+



Niet opgeraapte goudklompjes en kristallen op de kaartjes van jullie eilanden worden niet als overwinningpunten meegeteld.

De speler met het hoogste totaal wint. Bij gelijkspel wint de speler met de minste junglekaartjes op zijn eiland. Als ook hier de stand gelijk is, winnen beide spelers.

Auteur: Rüdiger Dorn
Illustraties: Claus Stephan
Redactie: Jürgen Valentiner-Branth

© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300934



KORTE INSTRUCTIE

DOEL

Avonturiers naar de tempels van dezelfde kleur brengen en goud, kristallen en tempelschatten verzamelen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- ◆ Elke speler neemt:
een eiland, 4 avonturiers, 4 tempels, 36 junglekaartjes met dezelfde achterkant.
- ◆ Tempelschatten in 4 stapels in het midden van de tafel, hoogste waarde boven (bij 2 spelers 5/3, bij 3 spelers 5/3/2, bij 4 spelers 5/4/3/2), goud/kristallen klaarleggen.
- ◆ Scenario bepalen: elke speler plaatst een avonturier op een cijfer op het strand en de tempel met dezelfde kleur op een cijfer in de jungle.
Spelopbouw voor begin bij alle spelers identiek.
- ◆ Expeditieleider: eigen stapel met gemengde junglekaartjes voor zich leggen.
- ◆ Andere spelers: eigen junglekaartjes volgens cijfer sorteren.

VERLOOP VAN HET SPEL

- ◆ Expeditieleider draait junglekaartje om en noemt het cijfer.
- ◆ Alle medespelers zoeken hetzelfde junglekaartje.
 - ◆ Mogelijkheid A: junglekaartje op eiland leggen.
 - ◆ Mogelijkheid B: junglekaartje weglekken en avonturier verplaatsen (één stap per pad dat aan de rand van het kaartje grenst).
- ◆ Zet op kaartje met goud/kristal eindigen: goud/kristal nemen.
- ◆ Zet op tempel eindigen: waardevolste overgebleven schat van de tempelkleur nemen.

EINDE VAN HET SPEL

- ◆ Laatste junglekaartje van de expeditieleider omgedraaid of
- ◆ een speler heeft alle avonturiers naar hun tempels gebracht.

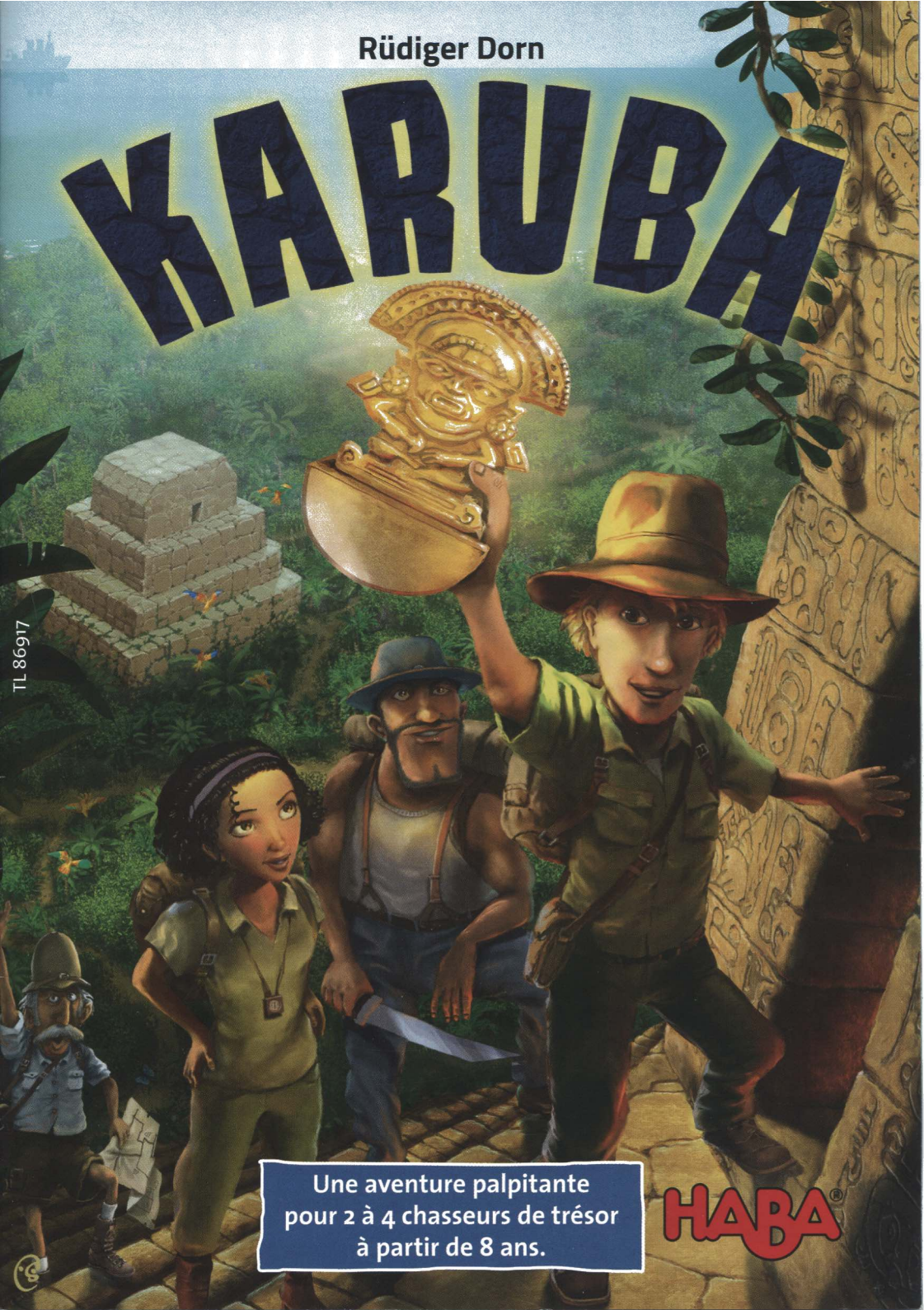
Meeste punten (tempelschatten + 2 punten per goud + 1 punt per kristal)= winnaar

Rüdiger Dorn

KARUBA



TL 86917



Une aventure palpitante
pour 2 à 4 chasseurs de trésor
à partir de 8 ans.

HABA

Quel long voyage en bateau avant d'arriver sur l'île de Karuba... Une fois arrivés, chacun d'entre vous forme une équipe d'expédition composée de quatre aventuriers. Il ne vous reste plus qu'à traverser l'épaisse jungle pour rejoindre les temples... « Plus qu'à » ? Facile à dire ! Il vous faudra trouver les chemins ancestraux de la jungle, puis les dégager. Mais dépêchez-vous ! Le but est d'arriver le premier aux temples et de s'approprier les trésors les plus précieux ! Attention : beaucoup de chemins débouchent sur une impasse et vous devrez faire preuve de patience pour trouver le bon... Si vous trouvez de l'or, vous pouvez évidemment le prendre. N'oubliez pas de ramasser les cristaux, ils vous seront très utiles !

OBJECTIF DU JEU

L'équipe d'expédition gagnante est celle qui réussit à récupérer les trésors les plus précieux.

CONTENU DU JEU

4 îles



64 cristaux
(valeur : 1 point)



12 pépites d'or
(valeur : 2 points)



16 trésors de temple (valeur : 2, 3, 4 ou 5 points ; couleurs : marron, bleu, violet et orange)



16 aventuriers (4 de chaque couleur : marron, bleu, violet et orange)



16 temples (4 de chaque couleur : marron, bleu, violet et orange)



144 plaquettes « jungle » (4 jeux de 36 plaquettes numérotées de 1 à 36, un rouge, un gris, un vert et un marron clair)



PRÉPARATION DU JEU

Chacun d'entre vous choisit une île et la pose devant lui.
Chaque joueur reçoit également un jeu de :

◆ 4 aventuriers de quatre couleurs différentes



◆ 4 temples de quatre couleurs différentes et



◆ 36 plaquettes « jungle » au verso identique
(les couleurs sont sans importance).



Pour chaque temple, il faut autant de trésors que de joueurs. Prenez les trésors correspondant aux valeurs suivantes selon le nombre de joueurs :

2 joueurs : 5, 3

3 joueurs : 5, 3, 2

4 joueurs : 5, 4, 3, 2



Pour chaque couleur de trésor, faites une pile face visible (4 au total). Placez ensuite les piles au centre de la table. Les trésors étant empilés par valeur dans l'ordre décroissant. Remettez les trésors de temple restants dans la boîte.

Exemple :

Pour jouer à trois, vous prenez trois trésors de temple valant 5, 3 et 2 points dans chacune des quatre couleurs disponibles (marron, bleu, orange et violet). Faites quatre piles, les trésors valant 2 points se trouvant en bas et les trésors valant 5 points en haut de chaque pile.

Placez les cristaux et les pépites d'or à portée de main au milieu de la table.



AVENTURIERS ET TEMPLES

Avant chaque partie, choisissez ensemble le point de départ de vos aventuriers et l'emplacement des temples.

Tous les joueurs placent leurs aventuriers et leurs temples de façon identique sur leur île. En début de partie, toutes les îles se présentent donc de la même façon et tous les joueurs partent du même endroit.

Les aventuriers sont placés uniquement sur les chiffres côté plage, les temples sur les chiffres côté jungle. Pour cela, chacun choisit un aventurier à tour de rôle et le place sur n'importe quelle case numérotée de la plage. Il pose ensuite le temple de la même couleur sur une case numérotée côté jungle. Il faut respecter au moins 3 cases de distance entre l'aventurier et le temple de la même couleur. Tous les autres joueurs mettent ensuite leur aventurier et leur temple de couleurs identiques sur ces mêmes cases. (Tous les aventuriers et tous les temples sont placés sur le plateau, quel que soit le nombre de joueurs : si vous jouez à trois, l'un d'entre vous choisit la position de deux aventuriers et de deux temples ; à deux, chaque joueur décide deux fois.)

Exemple :

Sarah choisit l'aventurier bleu et le place à 20° sur la plage. Elle place le temple bleu à 100° dans la jungle. Myriam, Nathalie et Louis mettent alors eux aussi leur aventurier bleu à 20° sur la plage et leur temple bleu à 100° côté jungle.

Myriam place son aventurier et son temple oranges à 90° sur la plage et à 10° dans la jungle, respectivement. Les autres joueurs font la même chose.

Nathalie met son aventurier et son temple violets à 110° sur la plage et à 60° côté jungle. Les autres joueurs font la même chose.

Il ne reste plus que l'aventurier marron, que **Louis** choisit de positionner à 60° sur la plage. Il décide ensuite de placer son temple marron à 70° côté jungle, ce que les autres joueurs font également.



Exemple de configuration des îles au début de la partie

Tirez au sort celui d'entre vous qui sera le chef d'expédition de la partie. Le joueur désigné mélange alors ses 36 plaquettes

« jungle » et les empile faces cachées devant son île. Les autres joueurs rangent leurs 36 plaquettes dans l'ordre croissant et les posent faces visibles autour de leur île.



DÉROULEMENT DU JEU

Chacun d'entre vous joue sur son île et s'efforce d'être le premier à récupérer les trésors de temple les plus précieux. Pour cela, à l'aide des plaquettes, vous créez des chemins qui mèneront progressivement vos aventuriers aux temples de la couleur correspondante. Sur le parcours, les aventuriers ramassent des cristaux et des pépites d'or qui s'ajouteront aux trésors récupérés en fin de partie.

Le chef d'expédition retourne la première plaquette de sa pile et annonce le chiffre correspondant. Les autres joueurs cherchent alors la plaquette portant le même chiffre dans leur réserve. Deux actions sont alors possibles pour cette plaquette (voir variantes A et B ci-dessous). Lorsque tous les joueurs ont effectué l'une des deux options, le chef d'expédition retourne une autre plaquette.

A. LE JOUEUR CHOISIT DE PLACER LA PLAQUETTE SUR L'ÎLE

- ◆ Les plaquettes ne peuvent être placées que sur des cases inoccupées.
- ◆ Elles doivent toujours être placées de façon à ce que le chiffre soit visible.
- ◆ Elles ne sont pas forcément juxtaposées, mais peuvent être placées sur n'importe quelle case de l'île.
- ◆ Vous pouvez faire déboucher un chemin sur une impasse en juxtaposant deux plaquettes dont les tracés ne correspondent pas (voir l'illustration).
- ◆ Si la plaquette retournée porte un cristal ou une pépite d'or, chaque joueur prend l'objet correspondant au milieu de la table et le dépose sur celle-ci. A la fin de la partie, vous comptabiliserez les points accumulés grâce aux cristaux et pépites d'or ramassés au cours du jeu par vos aventuriers.



Autorisé :

Une plaquette isolée sur le plateau qui n'en côtoie aucune autre

Autorisé :

Juxtaposition de deux plaquettes dont les tracés ne correspondent pas



Interdit :

Positionnement de la plaquette chiffre à l'envers ou dans le mauvais sens

Interdit :

Plaquette hors des cases de la grille de jeu

Conseil : prenez garde à ne pas « coincer » un aventurier ou boucher l'accès à un temple dans le feu de l'action.

B. LE JOUEUR CHOISIT DE NE PAS UTILISER LA PLAQUETTE ET DE DÉPLACER UN AVENTURIER

Si vous décidez de ne pas utiliser la plaquette, vous pouvez alors déplacer un aventurier. Cela vous permet de ramasser de l'or et des cristaux et de faire progresser chaque aventurier vers le temple de sa couleur.

- ◆ Pour chaque plaquette non utilisée, vous pouvez avancer un aventurier. Le nombre de chemins qui partent de la plaquette en question indique le nombre de cases que peut parcourir votre aventurier dans la direction de votre choix, mais toujours vers le temple de sa couleur (2, 3 ou 4 cases).
- ◆ Une case correspond toujours à une plaquette.
- ◆ Les aventuriers doivent rester sur les chemins.
- ◆ Les plaquettes ne peuvent accueillir plus d'un aventurier ; il est interdit de sauter une plaquette.
- ◆ Aux intersections, les aventuriers peuvent prendre n'importe quelle direction.
- ◆ Vous ne pouvez pas déplacer plusieurs aventuriers à la fois.
- ◆ Vous avez le droit de ne pas déplacer votre aventurier du nombre maximal de cases autorisé.



Exemple :

3 chemins partent de cette plaquette. Si le joueur ne souhaite pas l'utiliser, il peut avancer l'un de ses aventuriers de 3 cases maximum sur ses chemins.

Collecte des pépites d'or et des cristaux

Pour pouvoir ramasser les pépites d'or et les cristaux, l'aventurier doit s'arrêter exactement sur la plaquette en question et renoncer à la possibilité d'avancer du nombre de cases restant.

Il peut alors ramasser son butin et le déposer sur la case de l'aventurier sur la gauche du plateau. Les cristaux et les pépites d'or y restent jusqu'à la fin de la partie et donneront au joueur des points supplémentaires lors de l'établissement du classement final.

L'aventurier peut aussi laisser de côté les pépites d'or et les cristaux en les dépassant

Arrivée à un temple

Lorsqu'un aventurier atteint un temple (donc la latitude correspondante), il prend le trésor le plus précieux de la couleur correspondante au milieu de la table et le place devant lui.

Si plusieurs joueurs atteignent un temple de la même couleur simultanément (au cours du même tour), chacun marque le même nombre de points au classement final. Pour cela, l'un des joueurs prend le trésor le plus précieux du temple concerné de la pile au milieu de la table. Les autres prennent des trésors moins précieux de la même pile et complètent la différence sous forme de cristaux pris dans la réserve de cristaux.

Exemple :

Louis a réussi à atteindre le temple marron avec son aventurier de la même couleur et s'est emparé du trésor marron à 5 points. Au tour suivant, Myriam et Nathalie atteignent toutes les deux ce même temple avec leur aventurier marron. Myriam prend le trésor à 4 points, Nathalie celui à 3 points, qu'elle complète avec un cristal prélevé dans la réserve. Ainsi, Myriam et Nathalie marquent toutes les deux 4 points pour avoir atteint en même temps le temple marron.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève quand

- ♦ la dernière des 36 plaquettes « jungle » est retournée par le chef d'expédition ou
- ♦ les 4 aventuriers de l'un des joueurs ont atteint leurs temples.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points, comptabilisés comme suit :

trésors de temple (valeur imprimée) pépites d'or (2 points par pépite) cristaux (1 point par cristal)



+



+



Les pépites d'or et les cristaux restés sur les plaquettes de vos îles ne sont pas comptabilisés. Le gagnant est le joueur qui marque le plus grand nombre total de points.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de plaquettes « jungle » sur son île.

Si les joueurs sont toujours à égalité, ils gagnent ensemble.

Auteur : Rüdiger Dorn

Illustration : Claus Stephan

Rédaction : Jürgen Valentiner-Branth

© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300933

RÉSUMÉ DES RÈGLES

L'OBJECTIF

Avancer les aventuriers jusqu'aux temples de la même couleur et ramasser de l'or, des cristaux et des trésors du temple.

PRÉPARATION DU JEU

- ◆ Chaque joueur prend :
une île, 4 aventuriers, 4 temples, 36 plaquettes « jungle » au verso identique.
- ◆ Constituer 4 piles avec les trésors des différents temples et les placer au milieu de la table, le plus précieux en haut (contenu de la pile variable en fonction du nombre de joueurs : 2 joueurs : 5/3, 3 joueurs : 5/3/2, 4 joueurs : 5/4/3/2), préparer les pépites d'or et les cristaux.
- ◆ Définir un scénario : chaque joueur place un aventurier sur un nombre côté plage et le temple correspondant sur un nombre côté jungle. Toutes les îles sont identiques en début de partie.
- ◆ Le chef d'expédition empile les plaquettes mélangées faces cachées devant lui.
- ◆ Les autres joueurs rangent leurs plaquettes « jungle » autour de leur île dans l'ordre croissant.

DÉROULEMENT DU JEU

- ◆ Le chef d'expédition retourne une plaquette « jungle » et annonce le chiffre correspondant.
- ◆ Les autres joueurs cherchent la même plaquette « jungle ».
 - ◆ Option A : poser la plaquette « jungle »
 - ◆ Option B : déplacer un aventurier (et donc ne pas utiliser la plaquette « jungle ») (nombre de cases à marcher correspondant au nombre de chemins qui partent de la plaquette en question)
- ◆ Arrêt sur une plaquette avec de l'or ou des cristaux : ramasser l'or ou les cristaux qui s'y trouvent.
- ◆ Arrêt sur un temple : prendre le trésor le plus précieux qui reste de la couleur du temple.

FIN DE LA PARTIE

- ◆ Le chef d'expédition retourne sa dernière plaquette « jungle »
ou
- ◆ Un joueur a mené tous ses aventuriers aux temples correspondants

Le joueur qui totalise le plus de points (les trésors du temple + 2 points par pépites d'or + 1 point par cristal) = le gagnant