

# Karuba Junior



Une aventure coopérative pour 1 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.

**Auteurs :** Rüdiger Dorn, Tim Rogasch

**Illustration :** Studio Vieleck

**Durée du jeu :** 5 à 10 minutes

FRANÇAIS

Avez-vous déjà entendu parler de la mystérieuse île de Karuba ? On raconte que de précieux trésors y sont cachés au plus profond de la jungle. C'est ce qui pousse trois amis aventuriers intrépides à s'y enfoncer pour trouver les coffres remplis d'or et de pierres précieuses.

Pouvez-vous les aider à trouver tous les trésors ?

Mais vous avez peu de temps... À l'horizon, arrive déjà le bateau des vilains pirates, qui espèrent bien dérober aussi ces trésors ! De plus, la jungle est peuplée de tigres féroces qui vous barrent le passage. Parviendrez-vous à trouver les trois trésors avant que le bateau pirate ne rejoigne l'île ?

Dans ce jeu, vous jouez ensemble ! Si vous gagnez, vous gagnez tous ensemble. Et, malheureusement, si vous perdez, tout le monde perd aussi. Aidez-vous les uns les autres pendant la partie, mettez-vous d'accord et échangez des conseils pour poser les tuiles aux bons emplacements. C'est le meilleur moyen de gagner contre les vilains pirates !

## Contenu du jeu

- 28 tuiles
- 2 pièces de plateau de jeu
- 3 aventuriers
- 1 bateau pirate
- 1 règle du jeu



## Préparatifs

Avant de commencer à jouer, vous pouvez choisir ensemble des noms à chacun des trois aventuriers.

Assemblez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table. Posez les trois aventuriers sur la plage. De là, quatre chemins s'enfonceront ensuite dans la jungle. Placez le bateau pirate sur la première case de bateau (= la plus éloignée de la plage). Mélangez toutes les tuiles et répartissez-les faces cachées autour du plateau de jeu. Laissez suffisamment de place sur la plage pour pouvoir ensuite poser des tuiles.



FRANÇAIS

## Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

Retourne la tuile de ton choix. **Que vois-tu ?**

### Chemin :

Chouette ! Tu as trouvé un sentier qui s'enfonce dans la jungle. Pose la tuile au bout du sentier dégagé de ton choix, de sorte que le chemin se prolonge grâce à la nouvelle tuile pour bien la placer.



Les sentiers peuvent aussi être bloqués suite à la pose.



**Tigre :**

Oh non ! Un tigre féroce ! Tu dois poser la tuile face sentier sur un bout de sentier dégagé. Ce sentier sera bloqué à ce niveau. À partir de ce moment, vous ne pouvez plus prolonger ce sentier.

**Trésor :**

Super, vous avez trouvé un trésor ! Tu poses la tuile face sentier visible sur un bout de sentier dégagé et avances l'aventurier de ton choix jusqu'à ce trésor.



**Mais attention !** Tu ne peux atteindre le trésor que si le sentier menant de la plage au trésor est ininterrompu. Et prenez garde ! Vous ne pouvez plus prolonger ce sentier non plus.

**Bateau pirate :**

Attention aux pirates ! Avance le bateau pirate d'autant de cases en direction de la plage qu'il y a de symboles de bateau sur la tuile. La tuile est ensuite retirée du jeu et reposée dans la boîte.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

**Fin de la partie**

Vous avez gagné cette passionnante chasse aux trésors si...

- **Vous avez trouvé tous les trésors !**

Hourra ! Vous avez posé les trois tuiles « trésor » en créant des sentiers ininterrompus depuis la plage et un aventurier se trouve sur chaque tuile trésor ? Super ! Vous avez sauvé les précieux trésors des griffes des pirates et avez gagné la partie !

Vous avez malheureusement perdu cette passionnante chasse aux trésors si...

- **Vous vous êtes égarés dans la jungle !**

Oh là là ! Il n'y a plus aucun sentier dégagé et vous ne pouvez donc plus poser de tuile ? Vous avez malheureusement perdu ! Vous pouvez aussitôt retenter votre chance !

- **Les pirates accostent sur l'île !**

Zut ! Le bateau pirate a atteint la dernière case bateau sur la plage avant que vous ayez trouvé les trois trésors ? Les pirates ont gagné, et vous avez malheureusement perdu. Mais vous serez certainement plus rapides la prochaine fois !