

Karuba

Mise en place

- À portée :
 - Les cristaux + les pépites d'or.
 - Les jetons trésor triés par couleur (**marron**, **violet**, **bleu**, **jaune**).
À 2 joueurs, retirer du jeu les trésors de valeur 2 et 4.
À 3 joueurs, retirer du jeu les trésors de valeur 4.
- Chacun prend :
 - Un plateau île.
 - Un pion aventurier et un temple de chaque couleur    .
 - Les 36 tuiles au dos de même couleur.
- Chacun son tour :
 - Pose un pion sur un **nombre** côté plage.
 - Pose le temple associé sur un **nombre** côté jungle.
 - Annonce les *nombre*s choisis ⇒ Les autres joueurs posent les mêmes pièces sur les mêmes *nombre*s.

À 2 et 3 joueurs, répéter jusqu'à poser toutes les pièces.
- Le chef d'expédition empile ses tuiles face cachée.
Les autres joueurs ordonnent leurs tuiles face visible autour de leur île.

Il faut au moins 3 *nombre*s entre 2 pièces de même couleur

Tour de jeu : Le chef pioche une tuile et annonce son numéro. Les autres joueurs prennent la même tuile.
Puis tous font 1 action au choix.

Action	Effet
Poser la tuile	Poser la tuile sur une case vide quelconque. Le numéro sur la tuile doit être face au joueur. Les chemins entre tuiles voisines peuvent ne pas correspondre. Ajouter un cristal ou un or sur la tuile, si indiqué dessus.
Défausser la tuile	Déplacer un pion de N tuiles max, N = nombre de points d'entrée sur la tuile défaussée (2, 3 ou 4). Chaque pion suit un chemin continu vers le temple à sa couleur. Un pion ne peut pas traverser ou s'arrêter sur une tuile avec un autre pion. Si le pion s'arrête sur une tuile avec un cristal ou un or ⇒ Poser le cristal ou l'or sur la case du pion, à gauche sur son plateau. Si le pion s'arrête sur le temple à sa couleur ⇒ Poser devant soi le trésor associé le + fort disponible. Retirer le pion de son plateau. Si plusieurs joueurs arrivent ensemble au même temple, chacun prend un trésor du temple, puis compléter avec des cristaux pour que tous aient la valeur la + forte disponible.

Fin du jeu : Si toutes les tuiles sont jouées, ou si un joueur a atteint les 4 temples.

+1 / cristal

+2 / or

+2 à 5 / trésor

Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, départager par le + de tuiles posées.