

2012208001
TL A170920

2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 1 09.07.25 11:49

KARUBA

SINCE 2015



Ein fesselndes Lege-Abenteuer für 2–6 Personen ab 8 Jahren.



Autor:	Rüdiger Dorn
Illustration:	Stephan Lorenz
Redaktion:	Patrick Tonn
Spieldauer:	ca. 40 Minuten

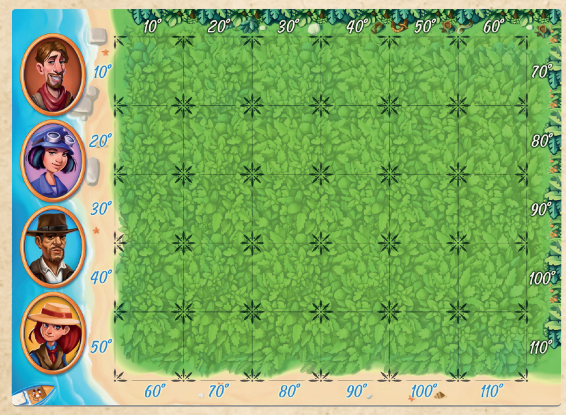
Willkommen zurück auf Karuba! Nach monatelanger Vorbereitung startet eure Expedition – tief hinein in das Dschungel-Labyrinth der abgelegenen Insel. Auf der Suche nach den vergessenen Tempeln gilt es, verschlungene Pfade freizulegen und die uralten Ruinen vor den anderen Teams zu erreichen. Doch der Dschungel ist unberechenbar und stellt jedes Expeditionsmitglied immer wieder vor die Wahl: den nächsten Schritt wagen – oder vorausschauen und taktieren? Nur mit Weitsicht und kluger Planung lassen sich die Tempelschätze retten und bewahren.

Wer die wertvollsten Schätze bergen kann, gewinnt diesen spannenden Expeditionswettlauf.



DAS IST DRIN:

6 Inseln (1 pro Person)



6 Stoffbeutel (1 pro Person)



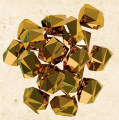
216 Dschungelplättchen (36 pro Person)



60 Kristalle



64 Goldnuggets



24 Tempelschätze



24 Expeditionsmitglieder (4 pro Person)



24 Tempel (4 pro Person)



2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 2 09.07.25 11:49

ERWEITERUNGSMODULE:



12 Missionsziele



24 Missionsmarker
(4 pro Person)



24 Aktionsplättchen
(4 pro Person)



6 Fluchplättchen
(1 pro Person)

BEVOR ES LOSGEHT:

Nehmt euch jeweils eine Insel und legt sie vor euch ab. Außerdem erhaltet ihr alle ein Set mit:

- 4 Expeditionsmitgliedern in den 4 verschiedenen Farben



- 4 Tempeln in den 4 verschiedenen Farben



- 1 Stoffbeutel mit 36 Dschungelplättchen einer Farbe (6 zur Auswahl)



Von jedem Tempel benötigt ihr so viele Tempelschätze wie Personen mitspielen. Nehmt dafür je nach Personenzahl die Tempelschätze mit den folgenden Werten:

2 Personen:	5, 3
3 Personen:	5, 3, 2
4 Personen:	5, 4, 3, 2
5 Personen:	5, 4, 3, 2, 2
6 Personen:	5, 4, 3, 3, 2, 2

Hinweis: Auf den Rückseiten der Tempelschätze verraten euch die Striche, welche ihr für die jeweilige Personenzahl braucht.





2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 3 09.07.25 11:49

Bildet für jede Schatzfarbe einen offenen Stapel (insgesamt 4 Stapel), und legt die Stapel jeweils absteigend nach Wert sortiert (die 5 ist also immer oben) in die Tischmitte. Übrige Tempelschätze kommen zurück in die Schachtel.

Legt alle Kristalle und Goldnuggets griffbereit in die Tischmitte.

Expeditionsmitglieder und Tempel

Ihr entscheidet gemeinsam vor jeder Partie neu, von wo aus eure Expeditionsmitglieder starten und wo die Tempel stehen.
Zu Spielbeginn habt ihr also alle die gleiche Ausgangssituation, weil ihr eure Expeditionsmitglieder und Tempel genau identisch auf eure Inseln setzt.
Expeditionsmitglieder kommen ausschließlich auf die Gradzahlen am Strand, Tempel nur auf die Gradzahlen im Dschungel.
Wichtig: Zwischen Expeditionsmitglied und gleichfarbigem Tempel müssen immer mindestens 3 Gradzahlen Abstand liegen – sonst ist der erforderliche Pfad zu kurz.

Einigt euch darauf, wo ihr eure Expeditionsmitglieder und Tempel zu Beginn platziert. Ihr könnt euch dafür abwechseln und nacheinander 2 gleichfarbige Figuren bestimmen oder ihr überlasst die Platzierung einer einzigen Person.
Doch denkt daran: *Mit großer Macht kommt große Verantwortung!*

Lost eine Person unter euch aus, die für diese Partie die Expeditionsleitung übernimmt. Diese lässt ihre Dschungelplättchen im Beutel und mischt sie gut durch. Alle anderen legen ihre Dschungelplättchen offen als Vorrat um ihre Insel herum ab. Wer sie aufsteigend sortiert, wird während des Spiels schneller fündig.

Spielaufbau für 3 Personen



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt jeweils auf euren eigenen Inseln und versucht, beim Wettlauf um die wertvollsten Schätze schneller zu sein als die anderen. Dafür baut ihr mit den Dschungelplättchen Pfade, auf denen ihr dann eure Expeditionsmitglieder zu den gleichfarbigen Tempeln zieht. Auf dem Weg können eure Expeditionsmitglieder Kristalle und Goldnuggets einsammeln, die euch am Ende der Partie ebenfalls Siegpunkte einbringen.

Die Expeditionsleitung zieht ein Dschungelplättchen aus ihrem Beutel und sagt die Zahl deutlich an. Alle anderen suchen das angesagte Dschungelplättchen in ihrem Vorrat. Ihr habt nun 2 Möglichkeiten, was ihr mit diesem Dschungelplättchen tut (A oder B – siehe Seite 5). Nachdem ihr alle Möglichkeit A oder B ausgeführt habt, zieht die Expeditionsleitung ein weiteres Dschungelplättchen aus ihrem Beutel. So setzt sich das Spiel fort.

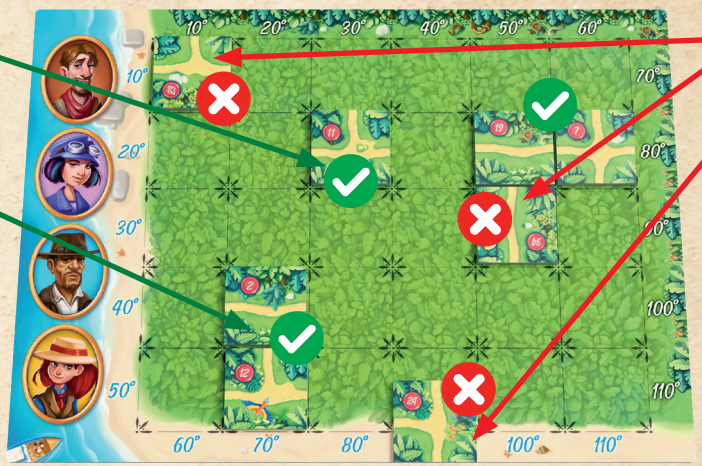
2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 4 09.07.25 11:49

A. Dschungelplättchen auf die Insel legen

- Ihr dürft Dschungelplättchen nur auf freie Felder legen.
- Ihr müsst die Dschungelplättchen so ablegen, dass die Zahl aufrecht zu lesen ist.
- Dschungelplättchen müssen nicht benachbart zu anderen Dschungelplättchen angelegt werden, sondern dürfen auf einem beliebigen Feld des Insel-Rasters liegen.
- Ihr dürft Pfade so legen, dass sie an Dschungelplättchen ohne Pfad an der Stelle grenzen und dadurch in einer Sackgasse enden (siehe Dschungelplättchen 12 in der Abbildung).
- Wer ein Dschungelplättchen mit einem Kristall oder Goldnugget auf die Insel legt, nimmt sich das entsprechende Fundstück aus der Tischmitte und legt es auf das soeben gelegte Dschungelplättchen.

Erlaubt:
Dschungelplättchen berührt kein anderes Dschungelplättchen

Erlaubt:
Dschungelplättchen mit Pfad grenzt an Dschungelplättchen ohne Pfad



Nicht erlaubt:
Dschungelplättchen mit liegender oder auf dem Kopf stehender der Zahl

Nicht erlaubt:
Dschungelplättchen außerhalb des Insel-Rasters

Tipp: Achtet immer darauf, dass ihr im Eifer des Spiels nicht aus Versehen ein Expeditionsmitglied oder einen Tempel „zubaut“, sodass ihr es/ihn nicht mehr bewegen bzw. erreichen könnt.

B. Dschungelplättchen abwerfen und Expeditionsmitglied bewegen

Wenn ihr das Dschungelplättchen abwerft, könnt ihr ein Expeditionsmitglied bewegen.
So können sie Gold und Kristalle einsammeln sowie zu ihren gleichfarbigen Tempeln gelangen.

- Ihr dürft mit einem eurer Expeditionsmitglieder so viele Schritte gehen, wie das abgeworfene Dschungelplättchen offene Pfade an seinem Rand aufweist – also 2, 3 oder 4 Schritte.
- Ein Schritt geht immer ein Dschungelplättchen weit (oder auf die Gradzahl, auf der ein Tempel steht).
- Expeditionsmitglieder dürft ihr nur entlang verbundener Pfade ziehen.
- Auf keinem Dschungelplättchen darf mehr als ein Expeditionsmitglied stehen. Überspringen ist nicht erlaubt.
- An Kreuzungen dürfen Expeditionsmitglieder jede beliebige Richtung einschlagen.
- Ihr dürft Schritte nicht auf mehrere Expeditionsmitglieder aufteilen.
- Ihr dürft Schritte verfallen lassen.

2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 5 09.07.25 11:49



Beispiel:
Dieses Dschungelplättchen hat 3 offene Pfade an seinem Rand. Wer es abwirft, darf dafür bis zu 3 Schritte mit einem beliebigen Expeditionsmitglied gehen.



Goldnuggets und Kristalle einsammeln

Um Goldnuggets oder Kristalle einzusammeln, muss dein Expeditionsmitglied seine Bewegung auf einem Dschungelplättchen mit einem solchen Fundstück beenden und ggf. Schritte verfallen lassen.
Nimm das Fundstück vom Dschungelplättchen herunter und lege es auf das Feld des Expeditionsmitglieds links auf deiner Insel.
Dort bleiben Kristalle und Goldnuggets bis zum Ende der Partie liegen. Bei der Schlusswertung bringen Kristalle je 1 und Goldnuggets je 2 Siegpunkte.
Du darfst Goldnuggets und Kristalle aber auch liegen lassen. Das kann vor allem dann sinnvoll sein, wenn du einen Tempel schnellstmöglich erreichen willst oder wenn ihr mit Erweiterungsmodulen spielt.

Erreichen eines Tempels

Zieht ein Expeditionsmitglied zu seinem Tempel (also auf die Gradzahl, auf der der Tempel steht), bleibt es dort bis zum Ende der Partie stehen.
Nimm dir aus der Tischmitte den wertvollsten, noch verfügbaren Tempelschatz der passenden Farbe und lege ihn vor dir ab.
Erreichen mehrere von euch im selben Zug einen Tempel der gleichen Farbe, erhaltet ihr alle gleich viele Siegpunkte. Dazu nimmt sich eine Person den wertvollsten Tempelschatz. Alle anderen nehmen sich dann die weniger wertvollen Tempelschätze und außerdem noch die Punktedifferenz in Form von Kristallen und/oder Goldnuggets aus der Tischmitte. Legt diese auf den Tempelschatz.

Beispiel (Spiel zu viert):

Indiana hat mit seinem braunen Expeditionsmitglied bereits den braunen Tempel erreicht und sich den braunen 5er-Schatz genommen. Lara und Dora erreichen beide in einer späteren Runde gleichzeitig den braunen Tempel mit ihren braunen Expeditionsmitgliedern. Lara bekommt den 4er-Schatz. Dora nimmt sich den 3er-Schatz und legt außerdem noch einen Kristall aus dem Vorrat darauf. So erhalten Lara und Dora jeweils 4 Siegpunkte durch das gleichzeitige Erreichen des braunen Tempels.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet,

- wenn das letzte Dschungelplättchen gespielt wurde oder
- wenn jemand von euch alle 4 Expeditionsmitglieder zu den Tempeln gezogen hat,

je nachdem, welches Ereignis zuerst eintritt.

Für die Schlusswertung zählt ihr folgende Siegpunkte (SP) zusammen:

Tempelschätze (aufgedruckter Wert) + Goldnuggets (je 2 SP) + Kristalle (je 1 SP)









Nicht eingesammelte Goldnuggets und Kristalle auf den Dschungelplättchen eurer Inseln bringen keine Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer unter den Beteiligten die meisten Dschungelplättchen auf der eigenen Insel hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 6 09.07.25 11:49

FAQ: Wer entscheidet zuerst?

Was passiert, wenn sich 2 oder mehr Personen nicht entscheiden können, was sie mit ihren Dschungelplättchen tun sollen, weil ihre Entscheidung davon abhängt, was die anderen machen? In diesem Fall muss sich die Person zuerst entscheiden, die aktuell mehr Siegpunkte hat. Gibt es hier einen Gleichstand, muss sich von den Beteiligten die ältere Person zuerst entscheiden.

Variante: Schicksalspfade

Die enthaltenen Stoffbeutel dienen nicht nur zum Verstauen eurer Plättchen- und Figuren-Sets. Sie schalten außerdem die Variante „Schicksalspfade" frei, die eure Partien mit mehr Glück (oder Schicksal?) für ein asymmetrisches Spielgefühl ausstattet. Die Regeln entsprechen denen des Grundspiels – mit einem Unterschied: Es gibt keine Expeditionsleitung und ihr startet stattdessen alle mit euren Dschungelplättchen in euren Beuteln. Zieht immer gleichzeitig ein Dschungelplättchen heraus und entscheidet ebenfalls simultan, was ihr jeweils damit tun wollt. Sobald alle fertig sind, zieht ihr das nächste Dschungelplättchen usw.

„Möge die Mondgöttin von Karuba mit euch sein!"

Die Erweiterungsmodule

Seid ihr auf der Suche nach neuen Herausforderungen? Dann wählt 1 der 3 Erweiterungsmodule und entdeckt Karuba auf ganz neue Weise! Mehr Taktik, Spannung und Interaktion erwarten euch. Doch Vorsicht: Das Spiel mit mehr als nur einem Modul empfehlen wir euch nur dann, wenn ihr zu jenen gehört, die am liebsten mit verbundenen Augen auf der Spitze eines Tempels balancieren, während sie gleichzeitig mit Boas ringen!

Erweiterungsmodul 1: Aktionsplättchen

„Jetzt zeigen wir der Insel, welche Superkräfte in uns schlummern!"



Zu Beginn des Spiels erhalten alle ein Set aus den 4 unterschiedlichen Aktionsplättchen. Jedes Set ist auf der Rückseite mit Symbolen gekennzeichnet. Die Regeln des Grundspiels bleiben gleich, nur habt ihr jetzt die Möglichkeit, mit einem Aktionsplättchen einen Bonus zu erhalten. Pro Zug dürft ihr nur ein Aktionsplättchen einsetzen.

Dreht das entsprechende Aktionsplättchen anschließend auf die dunkle Rückseite, um anzuzeigen, dass es für diese Partie nicht mehr zur Verfügung steht.

Aktionsplättchen, die ihr am Ende des Spiels noch übrighabt, zählen **1 Siegpunkt zur Schlusswertung.**

Effekte der 4 Aktionsplättchen:



Wenn du dein Dschungelplättchen auf die Insel legst, darfst du es außerdem **auch zur Bewegung** eines Expeditionsmitglieds nutzen.
Die Schritte entsprechen wie immer der Anzahl an offenen Pfaden am Rand des Dschungelplättchens.



Wenn du dein Dschungelplättchen auf die Insel legst, darfst du es vorher beliebig **drehen.**
Die Zahl darf somit auch liegen oder auf dem Kopf stehen.



Wenn du dein Dschungelplättchen zum Bewegen nutzt, darfst du die **Schritte** beliebig auf mehrere Expeditionsmitglieder **aufteilen.**



Wenn du dein Dschungelplättchen auf die Insel legst, darfst du es auf ein **bereits liegendes freies** Dschungelplättchen legen.
Nur Dschungelplättchen, auf denen nichts anderes steht oder liegt, gelten als frei.

2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 7 09.07.25 11:49

Erweiterungsmodul 2: Missionsziele

„Einfach nur den Dschungel bezwingen und die Tempel finden? Es ist Zeit für eine **echte** *Herausforderung!“*

Bevor es losgeht, nehmt ihr euch alle die 4 Missionsmarker eurer Farbe. Mischt außerdem die Missionsziele verdeckt und wählt 4 davon unbesehen aus: Wir empfehlen 1x A, 1x B und 2x C (siehe Rückseite). Platziert zuerst alle Expeditionsmitglieder und Tempel und deckt danach eure 4 Missionsziele für diese Partie auf. Die übrigen 8 werden nicht benötigt.
Spielt nach den Grundregeln, aber behaltet die Missionen im Auge. Denn diese bringen euch am Ende des Spiels jeweils bis zu 5 Siegpunkte ein.
Am Ende jedes Zugs prüft ihr, ob Missionen erfüllt wurden. Ist das der Fall, dreht ihr die entsprechenden Missionsziele um. Alle Personen, die 1 oder mehrere dieser Missionsziele erreicht haben, legen ihre Missionsmarker entsprechend darauf ab. Es ist möglich, im selben Zug mehrere Missionsziele zu erreichen und ebenfalls, das gleichzeitig mit anderen Personen zu tun. Doch einmal umgedreht, kann ein Missionsziel kein weiteres Mal erreicht werden. Wer zuerst kommt, punktet zuerst!
Prüft für die Schlusswertung am Ende des Spiels, wer welche Missionsziele mit einem Missionsmarker markiert hat. Ihr erhaltet **so viele Siegpunkte**, wie auf der Vorderseite des Missionsziels oben rechts angegeben sind.

Hinweis: Da es in diesem Erweiterungsmodul noch mehr als im Grundspiel auf das Timing ankommt, solltet ihr auf jeden Fall gleichzeitig spielen und die Frage „Wer entscheidet zuerst?“ (siehe FAQ) klären.

Bedingungen der 12 Missionsziele:

A) Tempel erreichen



Erreiche mit dem Expeditionsmitglied der dargestellten Farbe den passenden Tempel. (2 SP)

B) Kristalle/Gold sammeln



Sammle mit jedem Expeditionsmitglied mindestens 1 Kristall. (3 SP)

Sammle Kristalle/Gold mit einem Siegpunktwert von insgesamt mindestens 11. (3 SP)

Sammle mit jedem Expeditionsmitglied mindestens 1 Goldnugget. (4 SP)

Sammle mit einem Expeditionsmitglied mindestens 3 Goldnuggets. (5 SP)

2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 8 09.07.25 11:49

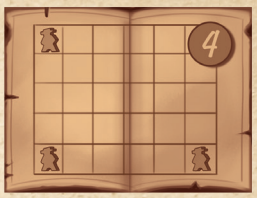
C) Insel erkunden



Bewege jedes Expeditionsmitglied mindestens 1x. (3 SP)



Lege mindestens 4 Dschungelplättchen so auf deine Insel, dass keins davon die Kanten anderer Dschungelplättchen berührt. (4 SP)



Bewege mindestens 3 Expeditionsmitglieder auf beliebige Eckfelder deiner Insel. (4 SP)



Bewege mindestens 3 Expeditionsmitglieder so, dass sie zueinander benachbart stehen. (5 SP)



Erweiterungsmodul 3: Fluch von Karuba

„Ob ich an Flüche glaube? Natürlich nicht … aber spuke bitte trotzdem bei den anderen, liebe Mondgöttin!"

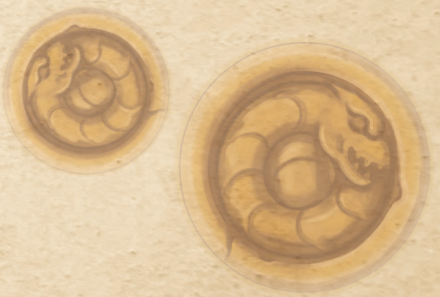
Alle beginnen das Spiel mit einem Fluchplättchen. Legt dieses zu Beginn des Spiels rechts neben eure Insel.
Grundsätzlich spielt ihr das bekannte Spiel, nur sehr viel fieser!

Jedes Mal, wenn eine Person ihren ersten Tempel erreicht, löst sie damit einen Fluch aus. Sie nimmt ihr Fluchplättchen und legt es auf ein beliebiges (nicht bereits verfluchtes) Dschungelplättchen auf der Insel der Person links von ihr.

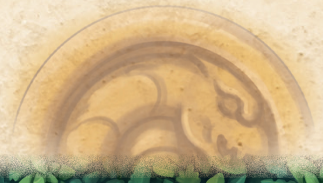


Wichtig: Fluchplättchen werden immer ganz am Ende eines Zugs gelegt, nachdem bereits alles andere abgehandelt wurde! Falls mehrere Fluchplättchen im selben Zug gelegt werden, befolgt die Regel „Wer entscheidet zuerst?" (siehe FAQ).

Betritt ein Expeditionsmitglied ein verfluchtes Dschungelplättchen, muss es seine Bewegung dort beenden.
Wenn es bereits Kristalle oder Goldnuggets gesammelt hat, muss es zusätzlich 1 davon (egal welcher Art) opfern und zurück in die Tischmitte legen. Hat das Expeditionsmitglied hingegen nichts zum Opfern, bleibt es lediglich stehen.
In beiden Fällen ist der Fluch damit gebrochen.
Wer einen Fluch gebrochen hat, legt das Fluchplättchen am Ende des Zugs, wie oben beschrieben, auf ein gegnerisches Dschungelplättchen (nach links).
Auf diese Weise bleiben die Fluchplättchen immer in Bewegung, und es können auch einmal mehrere auf einer einzigen Insel liegen.
Jedes Fluchplättchen, das am Ende des Spiels noch auf einer Insel liegt, **zieht 1 Siegpunkt ab.**







2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 9 09.07.25 11:49

Rüdiger Dorn (Autor)
Rüdiger Dorn lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Mittelfranken. Der Diplom-Handelslehrer hat bereits zahlreiche Spiele entwickelt, darunter auch das preisgekrönte „Istanbul“ sowie die für das Spiel des Jahres nominierten „Las Vegas“, „Luxor“ und „Karuba“. Zum Jubiläum von „Karuba“ hatte er nun nochmals die Gelegenheit, das Spiel zu optimieren und mit neuen Facetten auszustatten.

Stephan Lorenz (Illustration)
Stephan Lorenz illustriert mit großer Leidenschaft Spiele und Wimmelbücher. Besonders angetan haben es ihm schrullige Figuren in skurrilen oder humorvollen Situationen sowie detailverliebte Welten. Mit seiner Familie lebt er in einem kleinen Dörfchen am Niederrhein, wo er auch privat seiner Begeisterung für Brettspiele nachgeht.



*Liebe HABA Spiele-Fans, unter **www.haba-play.com/ersatzteile** könnt ihr ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.*

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

22 PAP
HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

TL A170920
Art. Nr.: 2012208001

© HABA-Spiele Bad Rodach 2025

2012208001-AL-Karuba-Since2015-DEU-DEU-Teil-V1.indd 10 09.07.25 11:49