



Karuba

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Karuba ist ein Legespiel für 2 bis 4 Personen, bei dem alle gleichzeitig auf einer eigenen Inseltafel spielen. Jede Runde wird dieselbe Plättchennummer aufgerufen, und jeder entscheidet für sich, ob er damit einen Dschungelpfad baut oder stattdessen einen Abenteurer laufen lässt. Ziel ist es, die vier Abenteurer möglichst früh zu ihren Tempeln zu bringen und unterwegs Kristalle und Gold aufzusammeln.

Spielziel

Bringt eure 4 Abenteurer zu den gleichfarbigen Tempeln und sammelt unterwegs Wertsachen ein. Wer am Ende die meisten Punkte aus Tempelschätzen, Kristallen und Goldnuggets hat, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder nimmt eine Insel, 4 Abenteurer, 4 Tempel und 36 Dschungelplättchen. Gemeinsam legt ihr fest, auf welchen Gradzahlen Abenteurer am Strand und Tempel im Dschungel stehen – bei allen gleich. Die Tempelschätze kommen je nach Spielerzahl als vier offene Stapel in die Tischmitte, Kristalle und Gold daneben.

So spielt ihr

- 1 Der ausgeloste Expeditionsleiter deckt ein Plättchen von seinem gemischten Stapel auf und sagt die Nummer laut an.
- 2 Alle suchen dieses Plättchen aus ihrem eigenen Vorrat heraus.
- 3 Jeder entscheidet selbst: Plättchen auf ein freies Feld der Insel legen (Zahl aufrecht) ...
- 4 ... oder das Plättchen abwerfen und dafür einen Abenteurer so viele Schritte ziehen, wie Pfade an den Plättchenrand stoßen.
- 5 Endet ein Zug auf Gold oder einem Kristall, kommt der Fund auf euer Abenteurer-Feld. Endet er auf dem passenden Tempel, nehmt ihr den obersten Schatz dieser Farbe.
- 6 Danach deckt der Expeditionsleiter das nächste Plättchen auf.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet nach dem 36. Plättchen oder sobald jemand alle 4 Abenteurer in ihren Tempeln hat. Tempelschätze plus 2 Punkte je Goldnugget und 1 Punkt je Kristall ergeben das Ergebnis, der höchste Wert gewinnt.

Spielziel

Jede Person führt ein Expeditionsteam aus 4 Abenteurern über eine Dschungelinsel. Die Abenteurer sollen zu den Tempeln in ihrer eigenen Farbe gelangen, denn wer früher ankommt, bekommt den wertvolleren Tempelschatz. Zusätzlich lassen sich unterwegs Kristalle und Goldnuggets aufsammeln, die ebenfalls Punkte bringen. Gewonnen hat das Team mit dem höchsten Gesamtwert an Schätzen.

Spielmaterial

4 Inseln

144 Dschungelplättchen

16 Abenteurer

16 Tempel

16 Tempelschätze

64 Kristalle

16 Goldnuggets

Spielaufbau

- Jeder legt eine Insel vor sich ab.
- Jeder erhält 4 Abenteurer, 4 Tempel (je einer pro Farbe) und 36 Dschungelplättchen mit gleicher Rückseite; welche Plättchenfarbe jemand bekommt, ist egal.
- Von jeder Tempelfarbe nehmt ihr so viele Schätze, wie Personen mitspielen: zu zweit die Werte 5 und 3, zu dritt 5, 3 und 2, zu viert 5, 4, 3 und 2.
- Bildet daraus 4 offene Stapel in der Tischmitte, jeweils mit dem höchsten Wert obenauf. Alle übrigen Schätze wandern zurück in die Schachtel.
- Legt Kristalle und Goldnuggets griffbereit dazu.
- Legt gemeinsam das Startbild fest: Reihum wählt jemand einen Abenteurer und stellt ihn auf eine Gradzahl am Strand, danach den gleichfarbigen Tempel auf eine Zahl im Dschungel. Zwischen beiden müssen mindestens 3 Zahlen Abstand liegen.
- Alle anderen übernehmen diese Positionen unverändert auf ihre eigene Insel. Am Ende sehen alle Inseln identisch aus.
- Bei 2 oder 3 Mitspielern bestimmt jeder mehrere Farben, bis alle 4 Abenteurer und Tempel stehen.

Spielbeginn

Lost eine Person als Expeditionsleiter für die Partie aus. Sie mischt ihre 36 Dschungelplättchen und legt sie verdeckt als Stapel vor ihre Insel, alle anderen sortieren ihre Plättchen nach Zahlen offen rund um die eigene Insel. Dann deckt der Expeditionsleiter das erste Plättchen auf und nennt die Nummer.

Spielablauf

Der Grundrhythmus

Alle spielen gleichzeitig, aber jeder nur auf seiner eigenen Insel. Der Expeditionsleiter zieht ein Plättchen von seinem verdeckten Stapel, dreht es um und ruft die Zahl deutlich aus. Alle anderen suchen das Plättchen mit derselben Zahl aus ihrem sortierten Vorrat. Danach entscheidet jeder für sich zwischen zwei Möglichkeiten. Erst wenn alle ihre Wahl umgesetzt haben, folgt das nächste Plättchen.

Möglichkeit A: Plättchen auf die Insel legen

- Das Plättchen kommt auf ein freies Feld des Inselrasters.
- Die Zahl muss aufrecht lesbar sein. Quer oder auf dem Kopf liegende Plättchen sind verboten.
- Ein neues Plättchen muss kein anderes berühren, es darf völlig frei im Raster liegen.
- Außerhalb des Rasters darf nichts abgelegt werden.
- Pfade dürfen an Plättchen ohne Pfad grenzen und dadurch in einer Sackgasse enden.
- Zeigt das Plättchen einen Kristall oder ein Goldnugget, nimmt sich jeder das passende Teil aus der Tischmitte und legt es auf sein eigenes Plättchen.

Möglichkeit B: Plättchen abwerfen und ziehen

Statt zu bauen, könnt ihr das Plättchen abwerfen. Dafür bewegt ihr genau einen Abenteurer.

- 1 Zählt auf dem abgeworfenen Plättchen, wie viele Pfade den Plättchenrand berühren. Das sind 2, 3 oder 4 und ergibt die Anzahl der Schritte.
- 2 Ein Schritt führt immer auf das nächste Plättchen.
- 3 Abenteurer laufen ausschließlich auf Pfaden. An Kreuzungen dürft ihr jede Richtung wählen.
- 4 Auf einem Plättchen darf höchstens ein Abenteurer stehen, und niemand darf übersprungen werden.
- 5 Die Schritte gehören einem einzigen Abenteurer, ihr dürft sie nicht aufteilen. Nicht genutzte Schritte verfallen.

Gold und Kristalle einsammeln

Ein Fund gehört euch nur, wenn der Abenteurer seinen Zug genau auf diesem Plättchen beendet. Notfalls lasst ihr dafür Schritte verfallen. Das Teil kommt auf das Abenteurer-Feld links auf eurer Insel und bleibt dort bis zum Spielende liegen. Ihr dürft Funde auch einfach liegen lassen und vorbeiziehen.

Tempel erreichen

Endet ein Abenteurer auf der Gradzahl seines gleichfarbigen Tempels, bleibt er dort bis zum Spielende stehen. Ihr nehmt euch den obersten, also wertvollsten noch vorhandenen Schatz dieser Tempelfarbe. Erreichen mehrere Personen im selben Zug denselben Tempel, bekommen alle gleich viele Punkte: Einer nimmt den obersten Schatz, die anderen nehmen geringere Schätze desselben Stapels und gleichen die Differenz mit Kristallen aus dem Vorrat aus.

Der Spielzug

- 1 Der Expeditionsleiter deckt das oberste Dschungelplättchen auf und nennt die Zahl.
- 2 Alle anderen suchen dasselbe Plättchen aus ihrem Vorrat.
- 3 Jeder entscheidet sich für Möglichkeit A (legen) oder B (abwerfen und ziehen).
- 4 Bei A: Plättchen aufrecht auf ein freies Feld legen, Kristall oder Gold vom Plättchenbild darauflegen.
- 5 Bei B: Schritte abzählen und einen Abenteurer entlang der Pfade ziehen.
- 6 Endet der Zug auf einem Fund oder dem passenden Tempel, kassiert ihr Kristall, Gold oder Tempelschatz.
- 7 Haben alle ihre Aktion ausgeführt, folgt das nächste Plättchen.

Sonderregeln

- Plättchen mit liegender oder kopfstehender Zahl sind nicht erlaubt.
- Sackgassen sind ausdrücklich zulässig: Ein Pfad darf an ein Plättchen ohne Pfad grenzen.
- Bewegungspunkte lassen sich nicht auf mehrere Abenteurer verteilen, dürfen aber verfallen.
- Zwei Abenteurer können nicht auf demselben Plättchen stehen, und Überspringen ist verboten.
- Ein Abenteurer im Tempel bleibt dort bis zum Spielende stehen.
- Achtet darauf, Abenteurer und Tempel nicht versehentlich mit Plättchen ohne passende Pfade einzuschließen.
- Können sich mehrere Personen nicht entscheiden, weil sie auf die anderen schielen, muss zuerst die Person mit dem aktuell höheren Punktestand festlegen, was sie tut. Bei Gleichstand entscheidet die ältere Person zuerst.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald der Expeditionsleiter das letzte seiner 36 Dschungelplättchen aufgedeckt hat oder sobald jemand alle 4 Abenteurer in ihre Tempel gebracht hat – je nachdem, was zuerst passiert. Gezählt werden die aufgedruckten Werte der Tempelschätze, 2 Punkte je Goldnugget und 1 Punkt je Kristall. Funde, die noch unangetastet auf Plättchen liegen, zählen nicht. Der höchste Gesamtwert gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die größere Zahl an Dschungelplättchen auf der eigenen Insel; bleibt es dabei gleich, gibt es mehrere Siegerinnen und Sieger.

Tipps

- Baut nicht blind: Ein Plättchen, das einen Abenteurer oder Tempel von allen Seiten mit Pfadlosigkeit umschließt, macht das Ziel unerreichbar.
- Plättchen mit 4 Pfadenden sind starke Abwurfkarten, weil sie 4 Schritte bringen. Überlegt, ob ihr sie lieber verbaut oder für eine lange Bewegung nutzt.
- Wer einen Tempel früher erreicht, bekommt den höheren Schatz. Bei knappem Rennen lohnt es sich, Bewegung vor weiteren Bauzügen zu setzen.
- Kristalle und Gold gibt es nur, wenn der Zug genau auf dem Feld endet. Plant die Schrittzahl so, dass ihr punktgenau ankommt, oder lasst bewusst Schritte verfallen.
- Legt Plättchen ruhig frei ins Raster, um später gezielt Lücken zu schließen. Diese Freiheit spart euch Umwege.

Häufige Fragen

Muss ein neues Plättchen an ein bereits liegendes angrenzen?

Nein. Ihr dürft jedes Plättchen auf ein beliebiges freies Feld des Inselrasters legen, auch völlig ohne Berührung zu anderen Plättchen.

Darf ich ein Plättchen gedreht ablegen, damit die Pfade passen?

Ihr dürft es nur so drehen, dass die aufgedruckte Zahl aufrecht lesbar bleibt. Liegend oder kopfstehend ist verboten.

Wie viele Schritte bringt ein abgeworfenes Plättchen?

So viele, wie Pfade auf dem Plättchen an den Rand stoßen, also 2, 3 oder 4 Schritte. Ein Schritt führt immer auf das nächste Plättchen.

Kann ich die Schritte auf zwei Abenteurer aufteilen?

Nein. Die Bewegung gehört genau einem Abenteurer. Übrige Schritte dürft ihr verfallen lassen.

Bekomme ich einen Kristall, wenn ich nur darüber hinwegziehe?

Nein. Der Abenteurer muss seinen Zug auf dem Plättchen mit dem Fund beenden. Notfalls lasst ihr dafür Bewegungspunkte verfallen.

Was passiert, wenn zwei Abenteurer im selben Zug denselben Tempel erreichen?

Alle Beteiligten erhalten gleich viele Punkte. Eine Person nimmt den obersten Schatz, die anderen nehmen geringere Schätze desselben Stapels und gleichen die Differenz mit Kristallen aus dem Vorrat aus.

Darf ein Abenteurer einen anderen überspringen?

Nein. Auf einem Plättchen darf immer nur ein Abenteurer stehen, und Überspringen ist ausdrücklich nicht erlaubt.

Wer entscheidet zuerst, wenn alle zögern?

Zuerst legt sich die Person mit dem aktuell höheren Punktestand fest. Sind mehrere gleichauf, entscheidet die ältere zuerst.

Zählen Gold und Kristalle, die noch auf der Insel liegen?

Nein. Nur eingesammelte Funde auf eurem Abenteurer-Feld bringen Punkte, alles andere bleibt wertlos.

Wie wird ein Gleichstand aufgelöst?

Es gewinnt, wer mehr Dschungelplättchen auf der eigenen Insel liegen hat. Ist auch das gleich, gewinnen die Beteiligten gemeinsam.

Informationen zum Spiel

Autor	Rüdiger Dorn
Erscheinungsjahr	2015
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 29.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/karuba/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/karuba/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026