



HELTENE FRA KASKARIA

Et taktisk, fantasy-eventyr for 2-4 helte i alderen 6-99 år.

Spilidé: Benjamin Schwer

Illustration: Jann Kerntke

Spilvarighed: ca. 20 minutter

Der er et virvar af aktivitet i fantasilandet, Kaskarien. Onde trolde har stjålet forfædrenes skat og den magiske stammeamulet. Uden deres skat og amulet frygter kaskarianerne forfædrenes vrede. Modige helte melder sig med det samme til at bringe skatten og amuletten tilbage og flyver af sted på deres flyvende, skællede griffer og hurtige klippeløbere. Deres færd bringer dem dybt ind i det vulkanske krater, hvor troldenes hule venter dem.

Du skal redde så meget som muligt af forfædrenes skat og få den magiske amulet tilbage fra de onde trolde. Den helt, som vender hjem med den største del af skatten bliver Kaskariens store helt og modtager folkets beundring!

Materiale

1 spillebræt, 4 skællede griffer (i fire farver), 4 klippeløbere (i fire farver), 55 spillekort (18 guld-kort, 9 skællet grif-kort, 18 klippeløber-kort, 9 stk "+2"-kort, 1 vandfalds-kort), 80 stykker guld, 1 magisk amulet, 1 sæt spilleregler.



guld-kort



skællet grif-kort



klippeløber-kort



"+2"-kort



vandfalds-kort



1. Landsby på kanten af klippen: startposition for klippeløberne
2. Landsby ved vandfaldet: startposition for de skællede griffer
3. Opstilling af kort
4. Bunke, der trækkes fra
5. Bunke, hvor brugte kort lægges
6. Vulkansk krater: troldenes hule

Læg spillebrættet på midten af bordet og guldstykkerne ved siden af brættet. Placer den magiske amulet på vulkanfeltet på midten af brættet.

Hver spiller vælger en farve og tager de dertilhørende spillebrikker. Sæt de skællede griffer på startfeltet til højre, i landsbyen ved vandfaldet. Klippeløberne starter til venstre, i landsbyen på kanten af klippen. Læg de ubenyttede spillefigurer tilbage i æsken.

Tag vandfaldskortet fra, og læg det til side. Bland de resterende kort og læg dem i en bunke, der kan trækkes fra på det angivne felt på spillepladen.

Hver spiller tager nu tur til at trække kort fra bunken, indtil de har hver fem kort på hånden.

Tag dernæst tre kort fra bunken og placer dem med forsiden op på de tre felter på brættet.

Læg vandfaldskortet ind et sted i nederste halvdel af kortbunken.

Eventyret kan nu begynde!

Spillets gang

Spillerne skiftes til have tur i urets retning. Den yngste helt starter og har to muligheder:

- **Træk et kort**

Træk et kort fra kortbunken eller et af de tre kort, der ligger med forsiden op. Hvis et af de tre kort med forsiden op vælges, erstattes den tomme plads øjeblikkeligt med et nyt kort fra kortbunken. Når et kort er trukket, går turen videre til den næste helt.

ELLER

- **Spil et kort og foretag en handling**

Hvis en spiller har to eller flere kort af samme farve på hånden, kan disse spilles som et 'sæt'. Kortene må gerne have forskellige motiver, kun farven er relevant. Kun ét sæt må spilles per tur.

Et sæts betydning afhænger af kortenes motiver. Sættets konsekvens udføres med det samme.

- **Klippeløber** eller **skællet grif**: for hvert kort, der spilles, må spilleren rykke et felt frem på den respektive sti.
- **Guld**: et stykke guld er fundet på stien! For hvert guld-kort der spilles, må spilleren tage et guldstykke fra skatten og placere det foran sig.
- **"+2"-kort**: med dette kort må spilleren trække to ekstra kort – enten fra de tre kort med forsiden op eller fra kortbunken. Spilleren kan også vælge at trække ét kort der ligger med forsiden op, og ét kort fra bunken. Hvis der trækkes et af kortene, der ligger med forsiden op erstattes den tomme plads øjeblikkeligt med et nyt kort fra bunken.

Efter en handling er udført placeres de 'brugte' kort med fronten op, på feltet ved siden af kortbunken. Dernæst er det næste helts tur.

Eksempler:



Mia spiller fire blå kort. Hun flyver til det næste felt på sin skællede grif, modtager to stykker guld fra bunken og må også trække to nye kort. Hun trækker det første kort fra de tre opadvendte kort, og den tomme plads erstattes øjeblikkeligt af et nyt kort. Hun trækker det andet kort fra kortbunken. De fire blå kort, hun spillede, placeres med forsiden op i bunken med de brugte kort.



Peter spiller tre orange kort. Han flytter to felter med sin klippeløber og modtager et stykke guld fra bunken. Derefter placeres de orange kort i bunken med brugte kort.



Vandfaldskortet

Det vilde vandfald blander rundt i kortbunkerne! Hvis en helt trækker vandfaldskort, eller det kommer frem når et tomt kortfelt på brættet skal udfyldes bliver spillet øjeblikkeligt forstyrret. Læg vandfaldskortet, kortbunken og bunken med de brugte kort sammen, bland dem godt og placer stakken som den nye kortbunke, der trækkes fra. Dernæst fortsætter spillet hvor det slap.

Vigtige helteregler:

- **Heltene må være forsigtige!**
en spiller må højst have 10 kort på hånden på samme tid! Hvis man har 10 kort eller derover på hånden, skal der spilles et sæt, senest under næste tur.
- **Heltene må gerne have følgesvende!**
Der må gerne stå flere spillefigurer på samme felt
- **Heltene skal ikke lade sig forvirre!**
Vær forsigtig! Farven på kortene har ikke noget at gøre med farven på spillefigurerne.

Spillets afslutning

Spillet slutter når en klippeløber eller en skællet grif når til troldenes hule i vulkanen og snupper den magiske amulett tilbage. Den spiller, som først når frem til vulkanen må placere amuletten sammen med sine guldstykker. Resterende handlinger som følge af spillede kort udføres derefter.

Endelig scoring

Yderligere modtager alle helte guld afhængigt af placeringen af deres skælledede grif eller klippeløber. De spillere, der kom tættest på vulkanen viste størst mod og modtager derfor ligeledes en større del af skatten. Hvis to eller flere helte er på samme felt modtager de samme antal guldstykker.

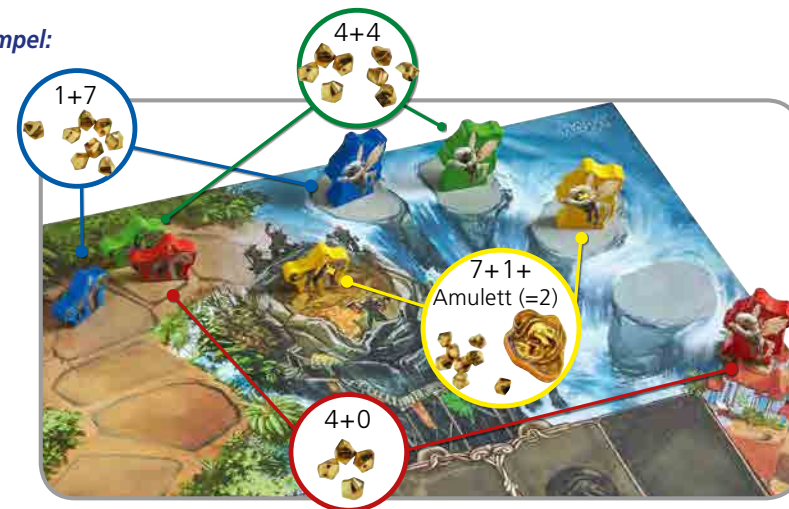
Alle placeringer tæller med ved den sidste pointfordeling: selv hvis der er to eller flere helte på førstepladsen, modtager den næste helt et antal guldstykker svarende til andenpladsen.

For at lette fordelingen af guld, er en **oversigt over fordelingen illustreret nedenfor:**



- En helt med klippeløber/skællet grif på førstepladsen modtager **7** stykker guld
- En helt med klippeløber/skællet grif på andenpladsen modtager **4** stykker guld
- En helt med klippeløber/skællet grif på **tredjepladsen** modtager **1** stykke guld
- Helt med klippeløber/skællet grif på **fjerdepladsen** kommer tomhændet hjem.
- Amuletten tæller for **2** stykker guld

Eksempel:



Helten med den gule klippeløber, som nåede frem til vulkanen, modtager 7 stykker guld samt den magiske amulett, der tæller som yderligere 2 stykker guld.

Helten med de grønne og røde klippeløbere deler andenpladsen, og modtager hver 4 stykker guld. Helten med den blå klippeløber, på tredjepladsen, modtager ét stykke guld.

Helten med den blå skælledede grif modtager 7 stykker guld for at være på førstepladsen. For den grønne skælledede grif på anden pladsen modtager den anden helt 4 stykker guld, mens helten med gule skælledede grif på tredjepladsen modtager ét stykke guld. Helten med den røde skælledede grif på fjerdepladsen, modtager ikke noget.

Dernæst optæller alle helte hver især hvor mange guldstykker, de har i alt efter den sidste fordeling. Helten med flest guldstykker vinder spillet og bliver forgudet af hele Kaskariens befolkning. Hvis to helte har lige mange guldstykker, vinder den helt, der formåede at få amuletten tilbage

Andre versioner af spillet for særligt modige Kaskarianere

Spillereglerne for standardspillet gælder stadig, men med følgende ændring i hvordan kort spilles og kortenes betydning:

- **Heltene må skynde sig!**
Hvis en helt spiller to klippeløberkort i samme farve må de flytte deres klippeløber 3 felter i stedet for 2.
- **Modige helte belønnes!**
En helt der spiller 2 guldkort i samme farve modtager 5 guldstykker fra bunken i stedet for 2.

I denne version belønnes spillere, som tør risikere mere og vente på udbytterige kort.

Opfinder for børn



Baby &
småbørn

Børn forstår verden gennem leg. HABA hjælper dem på vej med leg og egetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantasifulde møbler, tilbehør, smykker, gaver og meget andet. For små opdagere behøver store idéer.



Gaver



Kuglebane



Børneværelse

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de