



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



BENJAMIN SCHWER

DIE HELDEN VON KASKARIA



The Heroes of Kaskaria • Les héros de Kaskaria • De helden van Kaskaria
Los héroes de Kaskaria • Gli eroi di Kaskaria

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2016

Die Helden von Kaskaria

Ein erstes taktisches Fantasy-Abenteuer für 2 - 4 Helden von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Benjamin Schwer

Illustration: Jann Kerntke

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Das fantastische Land Kaskaria ist in heller Aufregung. Finstere Trolle haben den Schatz der Urahnen und das magische Amulett des Stammes geraubt. Ohne den Schatz und das Amulett fürchten die Kaskarier den Zorn ihrer Vorfahren. Sofort brechen mutige Helden auf ihren fliegenden Schuppengreifern und ihren schnellen Klippenläufern auf, um den Schatz und das Amulett zurückzuholen. Dabei führt sie ihr Weg tief in den Vulkankrater hinein, denn dort liegt das Versteck der gefährlichen Trolle.

Rettet so viel wie möglich vom Schatz der Urahnen und entreißt den finsternen Trollen das magische Amulett. Wer mit dem größten Teil des Schatzes zurückkommt, erlangt höchstes Ansehen und gilt als größter Held von Kaskaria!

Spielmaterial

1 Spielplan, 4 Schuppengreife (in 4 Farben), 4 Klippenläufer (in 4 Farben), 55 Spielkarten (18 x Gold-Karte, 9 x Schuppengreif-Karte, 18 x Klippenläufer-Karte, 9 x „+2“-Karte, 1 x Wasserfall-Karte), 80 Goldstücke, 1 magisches Amulett, 1 Spielanleitung



Gold-Karte



Schuppengreif-Karte



Klippenläufer-Karte



+2 Karte



Wasserfallkarte



1. Dorf am Klippenweg: Startpunkt der Klippenläufer
2. Dorf am Wasserfall: Startpunkt der Schuppengreife
3. Kartenauslage
4. Nachziehstapel
5. Ablagestapel
6. Vulkankrater: Versteck der Trolle

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die Goldstücke legt ihr als Schatz neben den Spielplan. Das magische Amulett kommt auf das Vulkanfeld in der Mitte des Spielplans. Wählt eine Spielfarbe aus und nehmt die beiden entsprechenden Spielfiguren. Stellt die Schuppengreife auf das Startfeld rechts beim Dorf am Wasserfall. Die Klippenläufer starten links beim Dorf am Klippenweg. Nicht verwendete Figuren legt ihr in die Schachtel zurück. Sucht die Wasserfall-Karte und legt sie beiseite. Mischt die restlichen Karten und legt sie als Nachziehstapel auf das entsprechende Feld des Spielplans. Jeder Spieler zieht abwechselnd so lange Karten vom Nachziehstapel, bis er 5 Karten auf der Hand hat. Dann werden 3 Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt und offen auf die Auslage gelegt. Steckt nun die Wasserfall-Karte irgendwo in die untere Hälfte des Nachziehstapels.

Jetzt kann euer Abenteuer beginnen!

Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Held beginnt und kann zwischen zwei Aktionsmöglichkeiten wählen:

- **eine Karte ziehen**

Ziehe eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel oder von der offenen Auslage und nimm sie auf die Hand. Wird eine Karte von der Auslage gezogen, wird sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt und auf die Auslage gelegt. Nach dem Ziehen einer Karte ist der nächste Held an der Reihe.

ODER

- **ein Kartenset ausspielen und Aktionen ausführen**

Hast du **2 oder mehr** Karten **derselben Farbe** auf der Hand, kannst du diese zusammen als Kartenset ausspielen. Dabei kann das Kartenset unterschiedliche Motive zeigen – wichtig ist nur dieselbe Farbe. Pro Zug darf aber immer nur ein Kartenset ausgespielt werden!

Die Karten des ausgespielten Kartensets führen je nach Motiv zu folgenden Aktionen, die sofort ausgeführt werden:

- **Klippenläufer** oder **Schuppengreife**: Du darfst pro ausgespielte Karte mit der entsprechenden Figur ein Feld auf dem jeweiligen Weg vorwärtsgehen.
- **Gold**: Du findest ein Goldstück auf dem Weg. Für jede ausgespielte Gold-Karte nimmst du ein Goldstück von dem Schatz und legst es vor dir ab.
- **„+2“-Karte**: Bei dieser Karte darfst du 2 Karten ziehen – entweder von der offenen Auslage oder vom verdeckten Nachziehstapel. Du darfst auch eine Karte von der Auslage und eine vom Nachziehstapel nehmen. Nimmst du eine Karte von der Auslage wird diese **SOFORT** durch eine vom Nachziehstapel ersetzt.

Nach dem Ausführen der Aktion werden die Karten offen auf den Ablagestapel gelegt. Danach ist der nächste Held an der Reihe.

Beispiele:



Mia spielt 4 blaue Karten aus. Sie fliegt mit ihrem Schuppengreif auf das nächste Feld, bekommt zwei Goldstücke aus dem Vorrat und darf noch 2 Karten ziehen. Sie nimmt die erste Karte aus der Auslage, diese wird sofort wieder auf 3 Karten aufgefüllt und Mia zieht die zweite Karte vom Nachziehstapel. Anschließend werden die ausgespielten Karten offen auf den Ablagestapel gelegt.



Peter spielt 3 orangefarbene Karten aus. Er läuft 2 Felder mit seinem Klippenläufer und bekommt ein Goldstück aus dem Vorrat. Anschließend werden auch seine ausgespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt.

Wasserfall-Karte

Der wilde Wasserfall bringt die Kartenstapel durcheinander. Zieht ein Held die Wasserfall-Karte oder wird sie zum Auffüllen der Auslage aufgedeckt, wird das Spiel sofort unterbrochen. Legt die Wasserfall-Karte, den Ablagestapel und den Nachziehstapel aufeinander, mischt alle Karten gut durch und legt sie als neuen Nachziehstapel auf das entsprechende Feld. Danach geht das Spiel an der Stelle weiter, an der gestoppt wurde.

Wichtige Heldenregeln:

- **Ein Held darf nicht zu vorsichtig sein!**
Ihr dürft maximal 10 Karten auf der Hand sammeln, spätestens dann müsst ihr beim nächsten Zug ein Kartenset ausspielen.
- **Ein Held geht mit Gefährten!**
Auf einem Feld dürfen auch mehrere Figuren stehen.
- **Ein Held lässt sich nicht verwirren!**
Achtung! Die Farbe der Kartensets hat nichts mit der Farbe deiner Spielfiguren zu tun.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Klippenläufer oder ein Schuppengreif das Versteck der Trolle im Vulkan erreicht und ihnen das magische Amulett entreißt. Wer mit einer Figur auf den Vulkan zieht, darf das goldene Amulett bei seinen Goldstücken ablegen. Die übrigen Aktionen seiner ausgespielten Karten werden noch ausgeführt.

Schlusswertung

Die Helden erhalten entsprechend der Position ihrer Schuppengreife und Klippenläufer zusätzliche Goldstücke. Wer dem Vulkan näher gekommen ist, hat mehr Mut bewiesen und bekommt einen größeren Teil des Schatzes. Bei gleicher Platzierung erhalten die Helden die gleiche Anzahl Goldstücke.

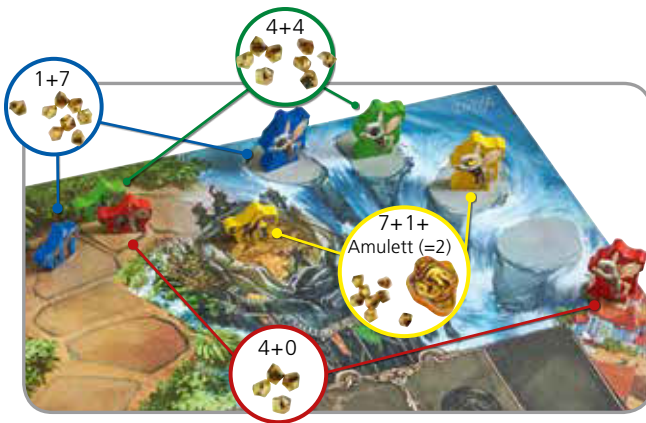
Bei der Wertung wird kein Platz übersprungen: Wenn es zweimal einen ersten Platz gibt, bekommt der nächste Held die Goldstücke für den zweiten Platz.

Die Goldverteilung bei der Schlusswertung ist zur **Übersicht auch auf dem Spielplan** abgebildet:



- Die Helden mit einem Klippenläufer/Schuppengreif an erster Position bekommen jeweils **sieben** Goldstücke.
- Die Helden mit einem Klippenläufer/Schuppengreif an zweiter Position bekommen jeweils **vier** Goldstücke.
- Die Helden mit einem Klippenläufer/Schuppengreif an dritter Position bekommen jeweils **ein** Goldstück.
- Die Helden mit einem Klippenläufer/Schuppengreif an vierter Position gehen jeweils leer aus.
- Das Amulett zählt so viel wie **zwei** Goldstücke.

Beispiel:



Der Held mit dem gelben Klippenläufer, der den Vulkan erreicht hat, bekommt 7 Goldstücke und zusätzlich das magische Amulett, das 2 Goldstücke zählt.

Die Helden mit dem grünen und dem roten Klippenläufer, die gemeinsam auf zweiter Position stehen, bekommen jeweils 4 Goldstücke. Der Held mit dem blauen Klippenläufer an dritter Position bekommt 1 Goldstück.

Der Held mit dem blauen Schuppengreif bekommt 7 Goldstücke, weil er an erster Position steht. Für den grünen Schuppengreif an zweiter Position bekommt der Held 4 Goldstücke und der Held mit dem gelben Schuppengreif an dritter Position bekommt 1 Goldstück. Für den roten Schuppengreif an vierter Position geht der Held leider leer aus.

Anschließend zählen alle Helden ihre Goldstücke von der Schlusswertung und die zuvor eingesammelten Goldstücke zusammen. Der Held mit den meisten Goldstücken gewinnt und erlangt für seinen Mut das Ansehen des ganzen Volkes von Kaskaria. Bei Gleichstand gewinnt der Held, der das Amulett retten konnte.

Variante für besonders mutige Kaskarier

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderung beim Ausspielen der Karten und ihren Aktionen:

- **Ein Held muss schnell sein!**
Spielt ein Held 2 gleichfarbige Klippenläufer aus, so darf er mit seinem Klippenläufer 3 Felder statt 2 gehen.
- **Ein mutiger Held wird belohnt!**
Wer 2 gleichfarbige Gold-Karten ausspielt, bekommt 5 anstatt 2 Goldstücke aus dem Vorrat.

Wer mehr riskiert und auf lukrative Karten warten kann, wird bei dieser Variante belohnt.

The Heroes of Kaskaria

ENGLISH

A beginner's tactical fantasy adventure for 2-4 heroes ages 6-99 years.

Author: Benjamin Schwer

Illustrator: Jann Kerntke

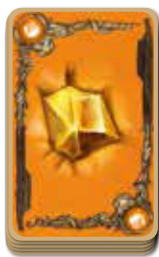
Length of the game: approx. 20 minutes

There is a flurry of activity in the fantasy land of Kaskaria. Evil trolls have stolen the treasure of the ancestors and the magical tribal amulet. Without their treasure and the amulet the Kaskarians fear the wrath of their ancestors. Brave heroes immediately set out on their flying scaled griffins and their fast cliff runners to seize back the treasure and the amulet. The path leads deep into the volcanic crater, where the lair of the dangerous trolls awaits.

Rescue as much of the ancestor's treasure as possible and retrieve the magical amulet from the evil trolls. The hero who returns with the most treasure becomes the hero of Kaskaria and receives the adoration of the people!

Game material

1 game board, 4 scaled griffins (in 4 colors), 4 cliff runners (in 4 colors), 55 playing cards (18 x gold cards, 9 x scaled griffin cards, 18 x cliff runner cards, 9 x „+2“ cards, 1 x waterfall card), 80 pieces of gold, 1 magic amulet, 1 set of instructions



Gold cards



scaled griffin cards



cliff runner cards



+2 cards



waterfall card

Game setup



1. Village on the cliff path: starting point for the cliff runners
2. Village at the waterfall: starting point for the scaled griffins
3. Card arrangement
4. Draw pile
5. Discard pile
6. Volcanic crater: trolls' lair

Setup the game board in the center of the table and place the gold treasure pieces next to the board. Place the magic amulet on the volcano field in the middle of the game board. Choose a color and take the two corresponding playing pieces. Place the scaled griffins on the starting field to the right, in the village at the waterfall. The cliff runners start on the left, in the village on the cliff path. Place the unused figures back in the box. Take out the waterfall card and put it to the side. Shuffle the remaining cards and create a draw pile on the appropriate field of the game board. Each player takes turns drawing cards from the draw pile until they have five cards in their hand. Then take three cards from the draw pile and place them face up on the display fields. Insert the waterfall card somewhere in the bottom half of the draw pile.

Now the adventure can begin!

How to play

Players take turns in a clockwise direction. The youngest hero begins, and has two possible actions:

- **draw a card**

Draw a card from the covered draw pile **or** from the face-up cards. If a card is taken from face-up cards, a new card is immediately uncovered from the draw pile and placed on the display field. Once a card is drawn it is the next hero's turn.

OR

• **play a card and perform an action**

If a player has **2 or more** cards **of the same color** in their hand then these can be played together as a card set. The card set can have different motifs – only the color is important. However, only one card set may be played per turn!

The cards in the card set played cause the following actions, depending on their motifs. These actions are carried out immediately:

- **Cliff runner** or **scaled griffin**: per card played the associated figure may be moved forward by one field on the respective path.
- **Gold**: a piece of gold is found on the path. For each gold card played the player may take one piece of gold from the treasure and place it in front of them.
- **“+2” card**: With this card the player may draw 2 cards – either from the face-up display or from the covered draw pile. They may also take one card from the display and one from the draw pile. If a card is taken from the display then this is IMMEDIATELY replaced by one from the draw pile.

After actions have been carried out the cards are placed face up on the discard pile. Then the next hero takes their turn.

ENGLISH

Examples:



Mia plays 4 blue cards. She flies with her scaled griffin to the next field, receives two pieces of gold from the stockpile, and may also draw 2 cards. She takes the first card from the display field, which is immediately replenished to fill the 3 spaces, and then takes the second card from the draw pile. Then the cards played are placed face up on the discard pile.



Peter plays 3 orange cards. He moves 2 fields with his cliff runner, and receives one piece of gold from the stockpile. Then the cards he played are also placed on the discard pile.

Waterfall card



The wild waterfall jumbles the card stacks. If a hero draws the waterfall card, or it is uncovered while filling the display fields, the game is immediately interrupted. Place the waterfall card, the discard pile and the draw pile on top of each other, shuffle all of the cards and place them as a new draw pile on the appropriate fields. Then the game continues at the point it was interrupted.



Important hero rules:

- **A hero may not be too careful!**

A maximum of 10 cards is allowed in a player's hand; at the latest during their next turn they must play a card set.

- **A hero may have companions!**

Multiple figures may stand on the same field.

- **A hero doesn't let themselves get confused!**

Watch out! The color of the card set has nothing to do with the color of the playing figures.

End of the game

The game ends as soon as a cliff runner or scaled griffin reaches the trolls' lair in the volcano and snatches the magic amulet back. The player whose figure reaches the volcano may place the magic amulet with their pieces of gold. The remaining actions of their played cards are then carried out.

Final scoring

The heroes receive additional pieces of gold based on the position of their scaled griffin and cliff runner. The players who made it closest to the volcano displayed more courage, and therefore receive a greater portion of the treasure. If two or more heroes are on the same field they receive the same number of gold pieces.

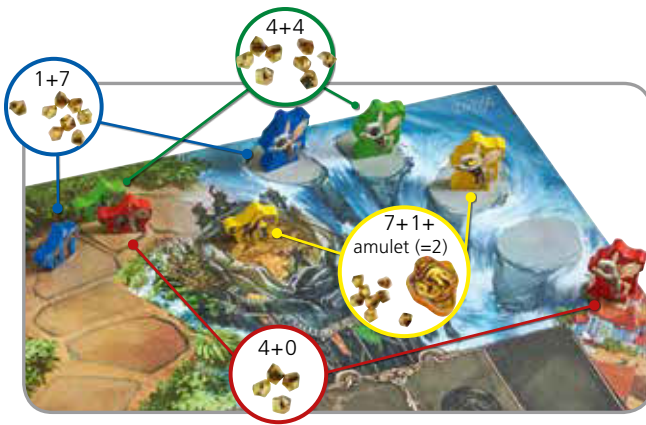
No position is skipped in the scoring: even if there are two or more heroes in first place, the next hero receives the gold pieces for second place.

To make things easier, an overview of the gold distribution for final scoring is **illustrated on the game board:**



- Any heroes with a cliff runner/scaled griffin in first place each receive **seven** pieces of gold.
- Any heroes with a cliff runner/scaled griffin in second place each receive **four** pieces of gold.
- Any heroes with a cliff runner/scaled griffin in **third** place each receive **one** piece of gold.
- The heroes with a cliff runner/scaled griffin in **fourth** place go home empty-handed.
- The amulet counts as **two** gold pieces.

Example:



The hero with the yellow cliff runner, who reached the volcano, receives 7 pieces of gold and also the magic amulet, which counts as two pieces of gold.

The heroes with the green and red cliff runners, who are both in second place, each receive 4 pieces of gold. The hero with the blue cliff runner, in third place, receives 1 piece of gold.

The hero with the blue scaled griffin receives 7 pieces of gold because they are in first place. For the green scaled griffin in second place the hero receives 4 pieces of gold, and the hero with the yellow scaled griffin in third place receives 1 piece of gold. The hero whose red scaled griffin is in fourth place receives nothing.

Then all heroes add up the gold pieces they received in the final scoring and those they received previously. The hero with the most gold pieces wins, and receives the adoration of the entire population of Kaskaria. If the scores are equal, the hero who rescued the amulet wins.

Versions for particularly brave Kaskarians

The basic rules of the game apply, but with the following changes in how to play cards, and their actions:

- **A hero must be fast!**

If a hero plays two cliff runner cards of the same color then they may move their cliff runner 3 fields instead of 2.

- **A brave hero is rewarded!**

A player who plays 2 gold cards of the same color receives 5 gold pieces from the stockpile instead of 2.

In this version, players who risk more and wait for lucrative cards are rewarded.

Les héros de Kaskaria



Une première aventure tactique et fantastique pour 2 à 4 héros de 6 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer
Illustration : Jann Kerntke
Durée du jeu : env. 20 minutes

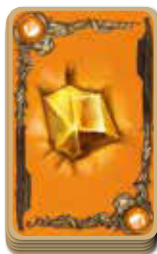
Le pays fantasmagorique de Kaskaria est en pleine effervescence. De sinistres trolls ont dérobé le trésor des ancêtres et l'amulette magique de la tribu. Dépossédés de ce trésor et de leur amulette, les habitants de Kaskaria redoutent la colère de leurs aïeux. Sans plus attendre, de courageux héros enfourchent leur griffon reptilien volant et leur « arpenteur des crêtes » super rapide pour reprendre le trésor et l'amulette. Leur quête les mènera dans les profondeurs du cratère volcanique, où se terrent les redoutables trolls.

Récupérez la plus grande part possible du trésor des ancêtres et reprenez l'amulette magique aux sinistres trolls. Celui qui repartira les bras les plus chargés de trésors jouira d'une estime illimitée de la part des habitants et sera sacré « super héros » de Kaskaria !

FRANÇAIS

Matériel du jeu

1 plateau de jeu, 4 griffons reptiliens (de 4 couleurs différentes), 4 arpenteurs des crêtes (de 4 couleurs différentes), 55 cartes (18 cartes « or », 9 cartes « griffon reptilien », 18 cartes « arpenteur des crêtes », 9 cartes « + 2 », 1 carte « cascade »), 80 pépites d'or, 1 amulette magique, 1 règle du jeu



cartes « or »



cartes
« griffon reptilien »



cartes
« arpenteur des crêtes »

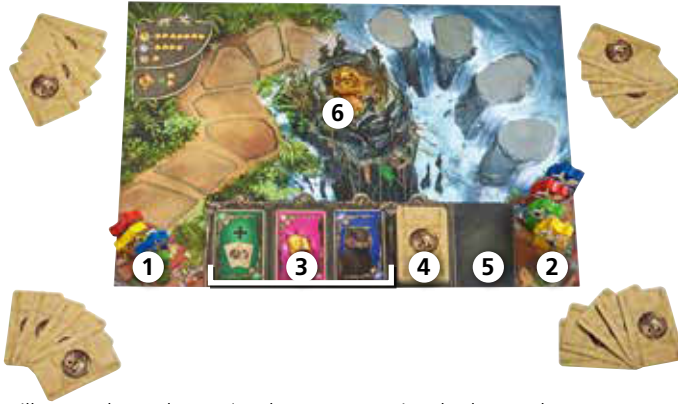


cartes « + 2 »



carte « cascade »

Déroulement du jeu



FRANÇAIS

1. Village au bout du sentier des crêtes : point de départ des arpenteurs des crêtes
2. Village au bord de la cascade : point de départ des griffons reptiliens
3. Présentoir à cartes
4. Pile de pioche
5. Pile de défausse
6. Cratère du volcan : cachette des trolls

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Les pépites d'or forment le trésor et sont placées à côté du plateau de jeu. L'amulette magique se place sur la case du volcan située au milieu du plateau de jeu.

Choisissez les deux figurines de jeu de la couleur de votre choix. Placez le griffon reptilien sur la case départ de droite (= village de la cascade). Les arpenteurs des crêtes prennent le départ à gauche (= village situé au bout du sentier des crêtes). Rangez dans la boîte les figurines dont vous ne vous servez pas.

Trouvez la carte cascade et mettez-la de côté. Mélangez les cartes restantes et formez avec la pile de pioche à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu.

Les joueurs tirent une carte de la pioche à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils en aient 5 en main.

Retournez ensuite 3 cartes de la pile de pioche et posez-les faces visibles sur le présentoir.

Ensuite, glissez la carte « cascade » dans la moitié inférieure de la pile de pioche.

L'aventure peut maintenant commencer !

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le héros le plus jeune commence et choisit d'effectuer l'une des deux actions suivantes :

- **tirer une carte**

Tire une carte de la pile de pioche face cachée ou prends-en une face visible dans un emplacement du présentoir. Ajoute ta nouvelle carte à ta main. Lorsque la carte est prise dans le présentoir, une nouvelle carte de la pile de pioche est aussitôt retournée et posée sur l'emplacement vide. Une fois qu'une carte est tirée, c'est au tour du héros suivant.

OU

• **jouer un ensemble de cartes pour exécuter des actions**

Si tu as **2 cartes ou plus de la même couleur** en main, tu peux les abattre ensemble. Ces cartes peuvent présenter différents motifs, l'important étant uniquement leur couleur. Il n'est possible de jouer qu'un seul ensemble de cartes par tour !

En fonction de leur motif, les cartes abattues ensemble entraînent les actions suivantes, qui sont aussitôt exécutées :

- **Arpenteurs des crêtes** ou **griffons reptiliens** : chaque carte abattue te permet d'avancer la figurine correspondante d'une case vers l'avant sur le parcours.
- **Or** : tu trouves une pépite d'or en chemin. Pour chaque carte « or » abattue, tu reçois une pépite d'or du trésor, que tu poses devant toi.
- **Carte « + 2 »** : cette carte te permet de tirer 2 cartes : soit des cartes faces visibles du présentoir, soit des cartes faces cachées tirées de la pioche. Tu peux aussi prendre une carte visible du présentoir et en tirer une autre dans la pioche. Si tu prends une carte visible du présentoir, celle-ci est **IMMÉDIATEMENT** remplacée par une carte tirée de la pile de pioche.

Une fois cette action effectuée, les cartes abattues sont placées faces visibles dans la pile de défausse. C'est ensuite au tour du héros suivant.

Exemple :



Mia joue 4 cartes bleues. Son griffon reptilien vole jusqu'à la prochaine case, elle reçoit 2 pépites d'or de la réserve et peut tirer encore 2 cartes supplémentaires. Elle prend une première carte dans le présentoir, qui est aussitôt remplacée pour que les 3 emplacements soient occupés. Mia tire ensuite une seconde carte de la pile de pioche. Enfin, elle dépose les cartes qu'elle a abattues dans la pile de défausse faces visibles.



Pierre joue 3 cartes de couleur orange. Il avance son arpenteur des crêtes de 2 cases et reçoit 1 pépite d'or de la réserve. Enfin, il dépose lui aussi les cartes qu'il a abattues dans la pile de défausse.

Carte « cascade »



Les eaux de la cascade sont déchaînées et mettent la pile de cartes sens dessus dessous. Lorsqu'un héros tire la carte « cascade » ou si elle est retournée pour couvrir un emplacement inoccupé, le jeu est aussitôt interrompu. Regroupez la carte « cascade », la pile de défausse et la pile de pioche, mélangez bien toutes ces cartes. Elles constituent la nouvelle pile de pioche que vous placez sur l'emplacement prévu à cet effet. Ensuite, la partie reprend là où elle s'était arrêtée.

Règles importantes applicables aux héros :

- **Un héros ne doit pas se montrer trop prudent !**
Vous ne devez pas garder plus de 10 cartes en main. Si vous avez atteint ce nombre, vous serez obligé d'abattre un ensemble de cartes lors de votre prochain tour.
- **Un héros voyage en bonne compagnie !**
Une case peut accueillir plusieurs figurines.
- **Un héros ne se laisse pas déstabiliser !**
Attention ! La couleur des ensembles de cartes n'a rien à voir avec la couleur de tes figurines de jeu.

Fin de la partie

FRANÇAIS

Le jeu s'achève dès qu'un arpenteur des crêtes ou un griffon reptilien a atteint la cachette des trolls dans le volcan et s'est emparé de l'amulette magique. Le héros qui avance une figurine sur la case du volcan peut poser l'amulette dorée avec ses pépites d'or. Il exécute aussi les actions des autres cartes qu'il a abattues.

Classement final

Les héros obtiennent des pépites d'or supplémentaires en fonction de la position de leurs figurines. Les griffons reptiliens et les arpenteurs des crêtes font l'objet de classements distincts. Celui qui s'est le plus rapproché du volcan s'est distingué par son courage et reçoit une part plus importante du trésor. Lorsque plusieurs héros ont atteint la même position, ils reçoivent le même nombre de pépites d'or.

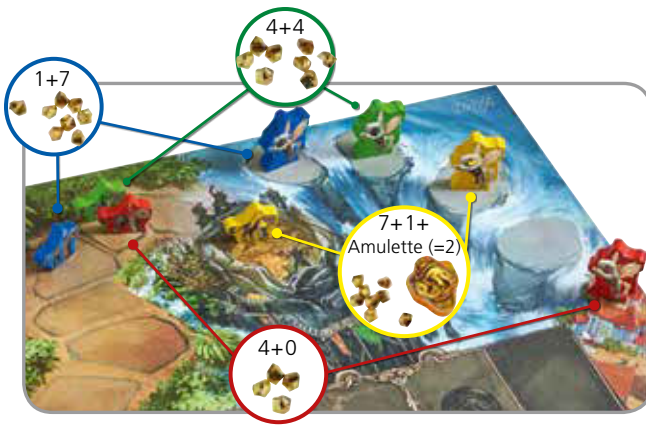
Aucune place du classement ne reste vacante : si deux héros sont ex aequo en première place, le héros suivant reçoit le nombre de pépites d'or correspondant à la deuxième place.

Lors du classement final, l'or est réparti selon **l'aperçu ci-contre, qui figure également sur le plateau de jeu :**



- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en première position reçoivent chacun **7** pépites d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en deuxième position reçoivent chacun **4** pépites d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en troisième position reçoivent chacun **1** pépite d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en quatrième position repartent les mains vides.
- L'amulette compte pour **2** pépites d'or.

Exemple :



Le héros dont l'arpeur des crêtes jaune a atteint le volcan reçoit 7 pépites d'or, mais aussi l'amulette magique qui vaut 2 pépites d'or.

Les héros dont les arpeurs des crêtes vert et rouge sont tous deux en deuxième position reçoivent 4 pépites d'or chacun. Le héros dont l'arpeur des crêtes bleu occupe la troisième position reçoit 1 pépite d'or.

Le héros au griffon reptilien bleu reçoit 7 pépites d'or, car il est en première position. Le héros dont le griffon reptilien vert arrive en deuxième position reçoit 4 pépites d'or, et celui dont le griffon reptilien jaune se trouve en troisième position reçoit 1 pépite d'or. Le griffon reptilien rouge qui occupe la quatrième position ne rapporte aucune pépite à son héros.

Enfin, tous les héros additionnent les pépites d'or qu'ils ont obtenues lors du classement final avec celles collectées durant la partie. Le héros qui a le plus grand nombre de pépites d'or est le gagnant et son courage lui vaut l'estime de tout le peuple de Kaskaria. En cas d'égalité, le héros qui a remporté l'amulette ressort vainqueur.

Variante pour des héros de Kaskaria particulièrement intrépides

Les règles du jeu générales s'appliquent avec la modification suivante, lors de l'abattage des cartes et de l'exécution des actions :

- **Un héros doit faire preuve de rapidité !**

Lorsqu'un héros abat 2 cartes « arpeur des crêtes » de la même couleur, il peut faire avancer cette figurine de 3 cases au lieu de 2.

- **Un héros courageux sera récompensé !**

Celui qui abat 2 cartes « or » de la même couleur reçoit 5 pépites d'or de la réserve au lieu de 2.

Dans cette variante, celui qui prend des risques et attend d'avoir des cartes avantageuses est récompensé pour ses efforts.

De helden van Kaskaria

Een tactisch avontuur vol fantasie voor 2 - 4 helden van 6 - 99 jaar.

Auteur: Benjamin Schwer

Illustraties: Jann Kerntke

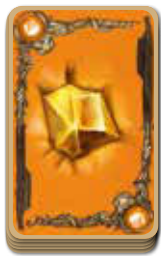
Duur van het spel: ca. 20 minuten

Het fantastische land Kaskaria staat in rep en roer. Vijandige trollen hebben de schat van de voorouders en de magische amulet van de stam gestolen. Zonder de schat en de amulet vrezen de Kaskariërs de toorn van hun voorvaders. Onmiddellijk vertrekken moedige helden op hun vliegende schubbenvlerken en snelle klippenlopers om de schat en de amulet weer in handen te krijgen. De weg leidt hen diep de vulkaankrater in, naar de schuilplaats van de gevaarlijke trollen. Red zoveel mogelijk stukken uit de schat van de voorvaderen en maak de magische amulet afhandig van de vijandige trollen. Wie met het grootste deel van de schat terugkomt, staat in hoog aanzien en wordt onthaald als de dapperste held van Kaskaria!

NEDERLANDS

Spelmateriaal

1 spelbord, 4 schubbenvlerken (in 4 kleuren), 4 klippenlopers (in 4 kleuren), 55 spelkaarten (18 x goudkaart, 9 x kaart met schubbenvlerk, 18 x kaart met klippenloper, 9 x „+2“-kaart, 1 x watervalkaart), 80 goudstukken, 1 magische amulet, 1 handleiding



goudkaart



kaart met schubbenvlerk



kaart met klippenloper



+2"-kaart



watervalkaart

Opbouw van het spel



1. Dorp langs de klippenweg: startpunt van de klippenlopers
2. Dorp aan de waterval: startpunt van de schubbenvlerken
3. Uitlegplaats voor kaarten
4. Afneemstapel
5. Aflegstapel
6. Vulkaankrater: schuilplaats van de trollen

Leg het spelbord in het midden van de tafel. De goudstukken leg je als schat naast het spelbord. De magische amulet leg je op het vulkaanveld in het midden van het spelbord.

Kies een kleur om te spelen en neem beide bijbehorende spelfiguren. Zet de schubbenvlerk op het startveld rechts bij het dorp aan de waterval. De klippenlopers starten links bij het dorp aan de klippenweg. Ongebruikte figuren leg je terug in de doos.

Zoek de watervalkaart en leg die aan de kant. Meng de overige kaarten en leg deze als afneemstapel op het gepaste veld van het spelbord.

Om beurt neemt elke speler een kaart van de afneemstapel tot hij er vijf in zijn hand heeft.

Daarna worden 3 kaarten van de afneemstapel open op de uitlegplaats gelegd.

Steek nu de watervalkaart ergens in de onderste helft van de afneemstapel.

Nu kan het avontuur beginnen!

Verloop van het spel

Er wordt om beurten klokgewijs gespeeld. De jongste held begint en kan kiezen uit twee actiemogelijkheden:

- **Een kaart nemen**

Neem een kaart van de afneemstapel (kaarten met verdeckte afbeelding) **of** van de uitlegplaats en neem deze in de hand. Als een kaart van de uitlegplaats wordt genomen, wordt er meteen een nieuwe kaart van de afneemstapel genomen en op de uitlegplaats gelegd. Na het nemen van een kaart is het de beurt aan de volgende held.

OF

- **Een kaartenset uitspelen en acties uitvoeren**

Als je 2 **of meer** kaarten van **dezelfde kleur** in de hand hebt, mag je deze samen als kaartenset uitspelen. De kaartenset kan verschillende motieven hebben – van belang is enkel dat de kaarten dezelfde kleur hebben. Per beurt mag je telkens slechts één kaartenset uitspelen!

Afhankelijk van het motief onderneem je met de kaarten van de uitgespeelde kaartenset dadelijk de volgende acties:

- **Klippenloper** of **schubbenvlerk**: Per uitgespeelde kaart mag je met de overeenkomstige figuur op de bijbehorende weg een veld vooruitgaan.
- **Goud**: Je vindt een goudstuk op je weg. Voor elke uitgespeelde goudkaart neem je een goudstuk van de schat en leg je het voor je.
- **„+2”-kaart**: Bij deze kaart mag je 2 kaarten nemen – ofwel van de uitlegplaats, ofwel van de afneemstapel. Je mag ook één kaart van de uitlegplaats en één kaart van de afneemstapel nemen. Als je een kaart van de uitlegplaats neemt, vervang je die **METEEN** door een kaart van de afneemstapel.

Na het uitvoeren van de actie leg je de kaarten open op de aflegstapel. Daarna is het de beurt aan de volgende held.

Voorbeelden:

NEDERLANDS



Janne speelt 4 blauwe kaarten uit. Met haar schubbenvlerk vliegt ze naar het volgende veld, ze krijgt twee goudstukken uit de voorraad en mag nog 2 kaarten nemen. Ze neemt de eerste kaart van de uitlegplaats, die meteen weer tot 3 kaarten wordt aangevuld. Janne neemt de tweede kaart van de afneemstapel. Vervolgens legt ze de uitgespeelde kaarten open op de aflegstapel.



Peter speelt 3 oranje kaarten uit. Hij gaat 2 velden vooruit met zijn klippenloper en krijgt een goudstuk uit de voorraad. Daarna legt ook hij zijn uitgespeelde kaarten open op de aflegstapel.

Watervalkaart



De wilde waterval schudt de stapel kaarten door elkaar. Als een held de watervalkaart neemt of deze wordt omgedraaid om de uitlegplaats aan te vullen, wordt het spel meteen onderbroken. Leg de watervalkaart, de aflegstapel en de afneemstapel op elkaar, meng alle kaarten goed en leg ze als een nieuwe afneemstapel op het juiste veld. Daarna gaat het spel verder waar het gestopt werd.

Belangrijke heldenregels:

- **Een held mag niet te voorzichtig zijn!**
Je mag maximaal 10 kaarten in je hand houden, ten laatste dan moet je bij je volgende beurt een kaartenset uitspelen.
- **Een held trekt op met kameraden!**
Op een veld mogen ook meerdere figuren staan.
- **Een held laat zich niet in de war brengen!**
Opgelet! De kleur van de kaartenset heeft niets te maken met de kleur van je spelfiguren.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als een klippenloper of schubbenvlerk de schuilplaats van de trollen in de vulkaan bereikt en hun de magische amulet afhandig maakt. Wie met zijn figuur op de vulkaan terechtkomt, mag de gouden amulet bij zijn goudstukken leggen. De overige acties van zijn uitgespeelde kaarten worden nog uitgevoerd.

Puntentelling

De helden krijgen extra goudstukken op basis van de positie van hun schubbenvlerk en klippenloper. Wie dichterbij de vulkaan geraakt is, heeft blijk gegeven van meer moed en krijgt een groter deel van de schat. Als helden op dezelfde plaats staan, krijgen ze hetzelfde aantal goudstukken.

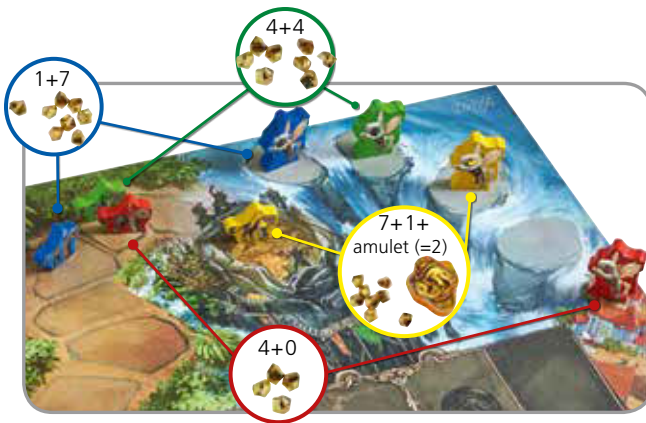
Bij de beoordeling wordt geen plaats overgeslagen: als er tweemaal een eerste plaats is, krijgt de volgende held de goudstukken voor de tweede plaats.

De goudverdeling bij de slotbeoordeling is als overzicht ook op het spelbord afgebeeld:



- De helden met een klippenloper/schubbenvlerk op de eerste plaats, krijgen telkens **zeven** goudstukken.
- De helden met een klippenloper/schubbenvlerk op de tweede plaats, krijgen telkens **vier** goudstukken.
- De helden met een klippenloper/schubbenvlerk op de derde plaats, krijgen telkens **één** goudstuk.
- De helden met een klippenloper/schubbenvlerk op de vierde plaats, gaan met lege handen terug.
- De amulet is goed voor **twee** goudstukken.

Voorbeeld:



De held met de gele klippenloper, die de vulkaan bereikt heeft, krijgt 7 goudstukken en bovendien de magische amulet, goed voor nog twee goudstukken.

De helden met de groene en rode klippenlopers, die samen op de tweede plaats staan, krijgen telkens 4 goudstukken. De held met de blauwe klippenloper op de derde plaats krijgt 1 goudstuk.

De held met de blauwe schubbenvlerk krijgt 7 goudstukken, omdat hij op de eerste plaats staat. Voor de groene schubbenvlerk op de tweede plaats, krijgt de held 4 goudstukken en de held met de gele schubbenvlerk op de derde plaats, krijgt 1 goudstuk. Voor de rode schubbenvlerk op de vierde plaats, krijgt de held helaas niets.

NEDERLANDS Vervolgens tellen alle helden hun goudstukken bij de slotbeoordeling en hun voordien verzamelde goudstukken. De held met de meeste goudstukken wint en verdient voor zijn moed hoog aanzien van het hele volk van Kaskaria. Bij gelijke stand wint de held die de amulet kon redden.

Variant voor onverschrokken Kaskariërs

De regels van het basisspel gelden, met uitzondering van de volgende wijzigingen bij het uitspelen van de kaarten en hun acties:

- **Een held moet snel zijn!**

Als een held 2 klippenlopers van dezelfde kleur uitspeelt, mag hij met zijn klippenloper 3 velden verder in plaats van 2.

- **Een moedige held wordt beloond!**

Wie 2 goudkaarten van dezelfde kleur uitspeelt, krijgt 5 goudstukken uit de voorraad in plaats van 2.

Wie meer risico's neemt en op lucratieve kaarten wacht, wordt bij deze variant beloond.

Los héroes de Kaskaria



Una primera aventura de fantasía táctica para 2 - 4 héroes de entre 6 y 99 años.

Autor: Benjamin Schwer

Ilustrador: Jann Kerntke

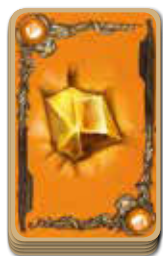
Duración del juego: aprox. 20 minutos

El país de fantasía Kaskaria está en plena agitación. Unos siniestros troles han robado el tesoro de los antepasados y el amuleto mágico. Los habitantes de Kaskaria temen la ira de sus antepasados al no tener ni el tesoro y ni el amuleto. Rápidamente, los valientes héroes parten a recuperar el tesoro y el amuleto a lomos de sus grifos voladores y sus veloces escaladores de acantilados. Su búsqueda les lleva hasta lo más profundo del cráter de volcán donde se encuentra el escondite de los peligrosos troles.

Salvad todo lo que podáis del tesoro de los antepasados y arrebatadle el amuleto mágico a los siniestros troles. ¡Aquel que vuelva con la mayor parte del tesoro será el más admirado y se convertirá en el mayor héroe de Kaskaria!

Material de juego

1 tablero, 4 grifos voladores (en 4 colores), 4 escaladores de acantilados (en 4 colores), 55 cartas de juego (18 x cartas de oro, 9 x cartas grifo, 18 x cartas escaladores de acantilados, 9 x cartas "+2", 1 x carta cascada), 80 pepitas de oro, 1 amuleto mágico, 1 instrucciones del juego



cartas de oro



cartas grifo



cartas escaladores de acantilados



+2 Karte



carta cascada



Desarrollo del juego



1. Pueblo en el sendero del acantilado: punto de partida de los escaladores de acantilados
2. Pueblo en la cascada: punto de partida de los grifos
3. Pila de exposición
4. Pila para robar
5. Pila de descarte
6. Cráter del volcán: escondite de los troles

Situa el tablero en el centro de la mesa. Colocad las pepitas de oro como tesoro al lado del tablero. El amuleto mágico se coloca en la casilla del volcán en el centro del tablero. Elegid un color de juego y coged las dos figuritas de juego correspondientes. Situa los grifos en la casilla de salida a la derecha en el pueblo en la cascada. Los escaladores de acantilados salen de la izquierda en el pueblo en el sendero del acantilado. Guardad las figuras que no utilizéis en la caja. Buscad la carta cascada y reservadla. Mezclad el resto de cartas y colocadlas como pila para robar en la casilla correspondiente del tablero.

Cada jugador deberá coger por turnos cartas de la pila para robar hasta tener 5 cartas en la mano. Después se destaparán 3 cartas de la pila para robar y se colocarán boca arriba en la exposición. Poned ahora la carta cascada en la parte de abajo de la pila para robar.

¡Ahora puede comenzar vuestra aventura!

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El héroe más joven comienza y puede elegir entre dos acciones posibles:

- **coger una carta**

Coge una carta de la pila para robar boca abajo o de las cartas expuestas boca arriba y sostenla en la mano. Si se coge una carta de las expuestas, se destapará inmediatamente una nueva carta de la pila para robar y se colocará en la pila de exposición. Una vez hayas cogido una carta, será el turno del siguiente héroe.

O

• jugar un juego de cartas y realizar acciones

Si tienes **2 o más** cartas **del mismo color** en la mano, puedes jugarlas juntas como juego de cartas. El juego de cartas puede mostrar motivos diferentes - lo importante es solo que sean del mismo color. ¡Únicamente se puede jugar un juego de cartas por turno!

Las cartas jugadas del juego de cartas conducen, según el motivo, a las siguientes acciones que deben realizarse de inmediato:

- **Escaladores de acantilados** o **grifos**: por cada carta que juegues podrás avanzar hacia delante una casilla con la figura correspondiente en el camino que corresponda.
- **Oro**: te encuentras una pepita de oro en el camino. Por cada carta oro que juegues cogerás una pepita de oro del tesoro y la colocarás delante de ti.
- **Carta "+2"**: con esta carta podrás coger dos cartas - de las expuestas boca arriba o de la pila para robar boca abajo. También podrás coger una carta de la pila de exposición o de la pila para robar. Si coges una carta de la pila de exposición ésta se sustituirá **INMEDIATAMENTE** por una de la pila para robar.

Una vez realizada la acción, las cartas se colocarán boca arriba en la pila de descarte. A continuación, es el turno del siguiente héroe.

Ejemplos:



Mia juega 4 cartas azules. Vuela con su grifo a la siguiente casilla, recibe 2 pepitas de oro de provisión y puede coger 2 cartas más. Coge la primera carta de la pila de exposición, la cual se vuelve a rellenar inmediatamente con 3 cartas y Mia coge la segunda carta de la pila para robar. A continuación se colocan las cartas jugadas boca arriba en la pila de descarte.



Peter juega 3 cartas naranjas. Avanza 2 casillas con su escalador de acantilados y recibe una pepita de oro de provisión. A continuación se colocan también sus cartas jugadas en la pila de descarte

Carta cascada



La impetuosa cascada desordena las pilas de cartas. Si un héroe coge la carta cascada o ésta se destapa para rellenar la pila de exposición, se interrumpirá inmediatamente el juego. Colocad la carta cascada, la pila de descarte y la pila para robar unas encima de otras, mezclad bien las cartas y colocadlas como nueva pila para robar en la casilla correspondiente. Después continúa el juego donde se interrumpió.

Reglas importantes para héroes:

- **¡Un héroe no puede ser demasiado prudente!**
Podéis acumular 10 cartas como máximo en la mano, entonces tendréis que jugar un juego de cartas en el próximo turno como tarde.
- **¡Un héroe va con sus compañeros!**
En una casilla puede haber varias figuras.
- **¡Un héroe no se deja confundir!**
¡Atención! El color del juego de cartas no tiene nada que ver con el color de tus figuritas de juego.

Finalización del juego

El juego termina inmediatamente cuando un escalador de acantilados o un grifo llega al escondite de troles en el volcán y les arrebató el amuleto mágico. El que llegue con una figura al volcán podrá poner el amuleto dorado junto con sus pepitas de oro. El resto de acciones de las cartas jugadas se realizarán.

Puntuación final

Los héroes reciben pepitas de oro adicionales según la posición de sus grifos y escaladores de acantilados. Aquel que haya llegado más cerca del volcán ha demostrado una mayor valentía y recibirá una parte mayor del tesoro. Los héroes que estén en la misma posición recibirán el mismo número de pepitas de oro.

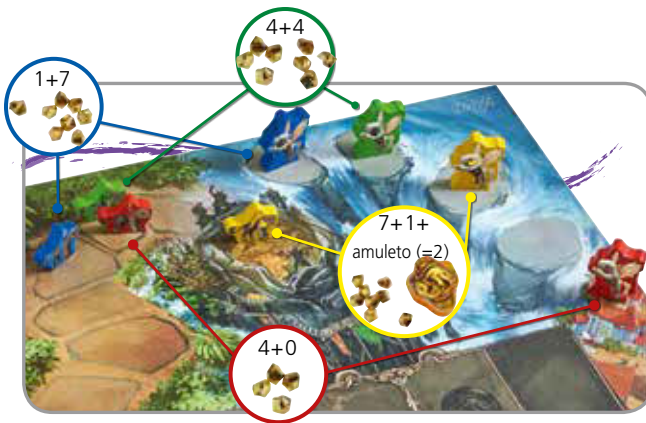
No se saltará ningún puesto en la puntuación: si el primer puesto se repite dos veces, el siguiente héroe recibe las pepitas de oro del segundo puesto.

El reparto de oro en la puntuación final **se representa también en el tablero:**



- Los héroes con un escalador de acantilados/grifo en la primera posición reciben **siete** pepitas de oro cada uno.
- Los héroes con un escalador de acantilados/grifo en la segunda posición reciben **cuatro** pepitas de oro cada uno.
- Los héroes con un escalador de acantilados/grifo en la tercera posición reciben **una** pepita de oro cada uno.
- Los héroes con un escalador de acantilados/grifo en la cuarta posición no reciben ninguna.
- El amuleto cuenta igual que **dos** pepitas de oro.

Ejemplo:



El héroe con el escalador de acantilados amarillo, que ha alcanzado el volcán, recibe 7 pepitas de oro y además el amuleto mágico, que cuenta como dos pepitas de oro.

Los héroes con los escaladores de acantilados verde y rojo, que se encuentran ambos en la segunda posición, reciben 4 pepitas de oro cada uno. El héroe con el escalador de acantilados azul en tercera posición recibe 1 pepita de oro.

El héroe con el grifo azul recibe 7 pepitas de oro porque se encuentra en primera posición. El héroe recibe 4 pepitas de oro por el grifo verde en segunda posición y el héroe con el grifo amarillo en tercera posición recibe 1. Lamentablemente, el héroe no recibe ninguna por el grifo rojo en cuarta posición.

A continuación todos los héroes suman sus pepitas de oro de la puntuación final y las recogidas anteriormente. El héroe con más pepitas de oro gana y obtendrá la admiración de todo el pueblo de Kaskaria por su gran valor. En caso de empate ganará el héroe que haya podido salvar el amuleto.

Variante para kaskarios especialmente valientes

Se aplican las reglas básicas del juego con los siguientes cambios al jugar las cartas y realizar sus acciones:

- **¡Un héroe ha de ser veloz!**
Si un héroe juega con 2 escaladores de acantilados del mismo color, podrá avanzar con sus escaladores de acantilados 3 casillas en vez de 2.
- **¡Un héroe valiente será recompensado!**
Quien juegue dos cartas oro del mismo color recibirá 5 pepitas de oro de provisión en vez de 2.

El que arriesgue más y espere a las cartas lucrativas será recompensado en esta variante.

Gli eroi di Kaskaria

Una prima fantastica avventura di strategia per 2-4 eroi da 6 a 99 anni.

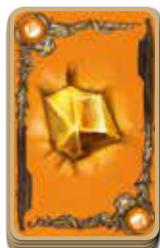
Autore: Benjamin Schwer
Illustrazioni: Jann Kerntke
Durata del gioco: 20 minuti circa

Nel fantastico paese di Kaskaria regna il caos più totale. Dei malefici troll hanno rubato il tesoro degli antenati e l'amuleto magico della stirpe. Gli abitanti di Kaskaria, privati del tesoro e dell'amuleto, temono l'ira dei propri avi. Eroi coraggiosi in sella ai propri alati griforettili e ai veloci saltapassi si mettono subito in marcia per riconquistare il tesoro e l'amuleto. Il loro cammino porta direttamente nelle profondità del cratere vulcanico: è qui che si cela infatti il nascondiglio dei temibili troll.

Salvate quanto più possibile del tesoro degli antenati e strappate l'amuleto magico dalle grinfie dei malefici troll. Chi ritorna con la fetta più grossa del tesoro conquisterà l'ammirazione generale e verrà proclamato il più grande eroe di Kaskaria!

Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco, 4 griforettili (di 4 colori), 4 saltapassi (di 4 colori), 55 carte di gioco (18 carte delle pepite, 9 carte dei griforettili, 18 carte dei saltapassi, 9 carte "+2", 1 carta cascata), 80 pepite d'oro, 1 amuleto magico, 1 istruzioni di gioco



carte delle pepite



carte dei griforettili



carte dei saltapassi



carte "+2"



carta cascata

Disposizione del gioco



1. Villaggio sul sentiero del burrone: punto di partenza dei saltapassi
2. Villaggio sul ciglio della cascata: punto di partenza dei griforettili
3. Carte in vista
4. Mazza di pesca
5. Mazza degli scarti
6. Cratere del vulcano: nascondiglio dei troll

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Sistemate le pepite d'oro del tesoro accanto al tabellone di gioco. L'amuleto magico viene posto sulla casella del vulcano al centro del tabellone di gioco.

Scegliete un colore di gioco e prendete le due figure corrispondenti. Mettete i griforettili sulla casella di partenza a destra, presso il villaggio sul ciglio della cascata. I saltapassi partono da sinistra, dal villaggio sul sentiero del burrone. Riponete le figure non utilizzate nella scatola.

Cercate la carta cascata e mettetela da parte. Mescolate le carte rimaste e formate con esse il mazzo di pesca, che posizionerete sulla casella corrispondente del tabellone di gioco.

Ciascun giocatore a turno pesca carte dal mazzo di pesca, fino a quando non ne avrà in mano

5. Girate poi altre 3 carte del mazzo di pesca e disponetele scoperte in vista negli appositi spazi.

Infilate ora la carta cascata nella metà inferiore del mazzo di pesca.

Tutto è pronto per cominciare l'avventura!

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. L'eroe più giovane inizia e può scegliere tra due possibili azioni:

- **pescare una carta**

Pesca una carta coperta dal mazzo di pesca o una scoperta di quelle in vista e prendila in mano. Ogni carta in vista presa va subito rimpiazzata con una nuova carta presa dal mazzo di pesca.

Una volta pescata la carta, il turno passa all'eroe successivo.

OPPURE

- **giocare una serie di carte e compiere delle azioni**

Se hai in mano 2 o più carte dello stesso colore (serie di carte), puoi giocarle insieme, indipendentemente dalle immagini su di esse raffigurate. L'importante è che siano dello stesso colore. Non è possibile però giocare più di una serie di carte per turno!

A seconda del disegno, le carte della serie giocata richiedono l'esecuzione immediata delle seguenti azioni:

- **Saltapassi** o **griforettili**: per ogni carta giocata puoi far avanzare la figura corrispondente di una casella lungo il rispettivo sentiero.
- **Pepite d'oro**: trovi una pepita d'oro sul sentiero. Per ogni carta delle pepite giocata prendi una delle pepite d'oro e mettila davanti a te.
- **Carta "+2"**: questa carta ti permette di pescarne altre 2 a scelta, tra quelle in vista scoperte o dal mazzo di pesca coperto. Puoi anche decidere di prendere una delle carte in vista e una carta dal mazzo di pesca. Se prendi una delle tre carte in vista, la devi **SUBITO** rimpiazzare con una carta del mazzo di pesca.

Dopo aver portato a termine l'azione, le carte vengono posate scoperte sul mazzo degli scarti. Il turno passa quindi all'eroe successivo.

Esempi:



Mia gioca 4 carte blu. Vola con il suo griforettili sulla casella successiva, riceve due pepite d'oro dalla scorta e può pescare altre 2 carte. Se prende la prima carta delle tre in vista, questa viene subito rimpiazzata con un'altra, per ripristinare il numero di 3 carte; Mia pesca la seconda carta dal mazzo di pesca. Le carte giocate vengono quindi messe scoperte sul mazzo degli scarti.



Pietro gioca 3 carte arancioni. Percorre 2 caselle con il suo saltapassi e riceve una pepita d'oro dalla scorta. Le carte da lui giocate vengono posate a loro volta sul mazzo degli scarti.

Carta cascata



L'impetuosa cascata stravolge l'ordine dei mazzi di carte. Se uno degli eroi pesca la carta cascata, o se questa viene scoperta e posizionata tra quelle in vista, il gioco si ferma immediatamente. Mettete la carta cascata, il mazzo degli scarti e quello di pesca uno sopra l'altro, mescolate bene tutte le carte e formate con esse il nuovo mazzo di pesca, che sistemerete sulla casella corrispondente. Il gioco può quindi riprendere dal punto in cui era stato interrotto.

Importanti regole per gli eroi:

- **La prudenza non si addice agli eroi!**

Potete tenere in mano fino a un massimo di 10 carte. Perciò, se pescate la decima carta, nel turno successivo dovete per forza giocare una serie di carte.

- **Gli eroi avanzano in compagnia!**

Su una casella possono stazionare più figure.

- **Gli eroi non si lasciano confondere!**

Attenzione! Il colore della serie di carte non ha nulla a che vedere con quello delle tue figure di gioco.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un saltapassi o un griforettille raggiunge il nascondiglio dei troll nel vulcano e strappa loro l'amuleto magico. Chi arriva sul vulcano con la propria figura può sistemare l'amuleto d'oro accanto alle proprie pepite d'oro. Gli restano quindi da compiere le rimanenti azioni, a seconda delle carte da lui giocate.

Conta finale

Gli eroi ricevono ulteriori pepite d'oro in base alla posizione occupata rispettivamente dai propri griforettilli e saltapassi in ciascuno dei due sentieri. Chi si è avvicinato di più al vulcano ha dato prova di maggior coraggio e ottiene una fetta più grossa del tesoro. Gli eroi che si trovano nella stessa posizione ricevono lo stesso numero di pepite d'oro.

Non bisogna saltare alcuna posizione: se due eroi occupano la prima posizione, quello successivo riceve le pepite d'oro che spettano alla seconda posizione, e così via.

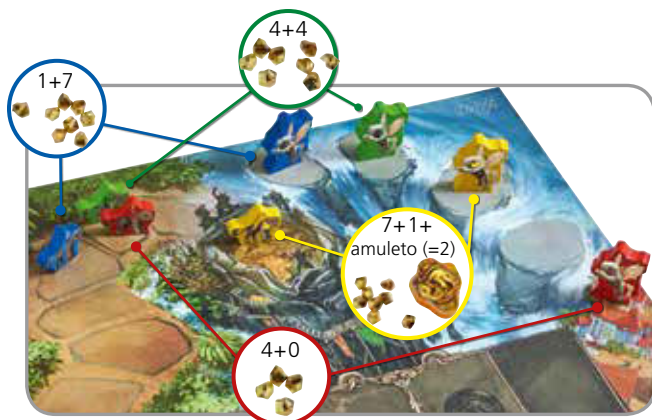
L'assegnazione delle pepite d'oro nella conta finale è spiegata **anche dalla tabella disegnata sul tabellone di gioco:**



- Gli eroi con un saltapassi / griforettille in prima posizione ottengono **sette** pepite d'oro a testa.
- Gli eroi con un saltapassi / griforettille in seconda posizione ottengono **quattro** pepite d'oro a testa.
- Gli eroi con un saltapassi / griforettille in terza posizione ottengono **una** pepita d'oro a testa.
- Gli eroi con un saltapassi / griforettille in quarta posizione rimangono a bocca asciutta.
- L'amuleto vale **due** pepite d'oro.



Esempio:



L'eroe con il saltapassi giallo, che ha raggiunto il vulcano, riceve 7 pepite d'oro e, in aggiunta, l'amuleto magico, che vale 2 pepite.

Gli eroi con i saltapassi verde e rosso, che occupano assieme la seconda posizione, ricevono 4 pepite d'oro a testa. L'eroe con il saltapassi blu in terza posizione riceve 1 pepita d'oro.

L'eroe con il griforettille blu riceve 7 pepite d'oro perché si trova in prima posizione. Il griforettille verde in seconda posizione frutta all'eroe 4 pepite d'oro, mentre l'eroe con il griforettille giallo in terza posizione ottiene 1 pepita d'oro. L'eroe del griforettille rosso in quarta posizione rimane purtroppo a bocca asciutta.

Tutti gli eroi sommano quindi le pepite d'oro della conta finale a quelle raccolte in precedenza. L'eroe con il maggior numero di pepite d'oro vince e si guadagna con il suo coraggio l'ammirazione di tutti gli abitanti di Kaskaria. In caso di parità vince l'eroe che è riuscito a salvare l'amuleto.

Variante per kaskariani con coraggio da vendere

Valgono le regole del gioco di base, eccezion fatta per quanto segue, al momento di giocare le carte e compiere le relative azioni:

- **Gli eroi devono essere veloci!**

Se un eroe gioca 2 saltapassi dello stesso colore, può far avanzare il proprio saltapassi di 3 caselle anziché di 2.

- **Gli eroi coraggiosi vengono ricompensati!**

Chi gioca 2 carte delle pepite dello stesso colore ottiene 5 pepite d'oro dalla scorta anziché 2.

In questa variante chi rischia di più e sa attendere le carte più redditizie viene ricompensato.



HABA®



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

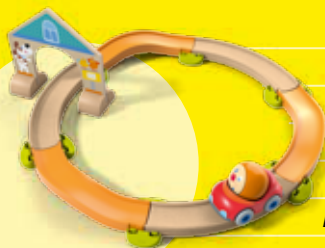


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

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