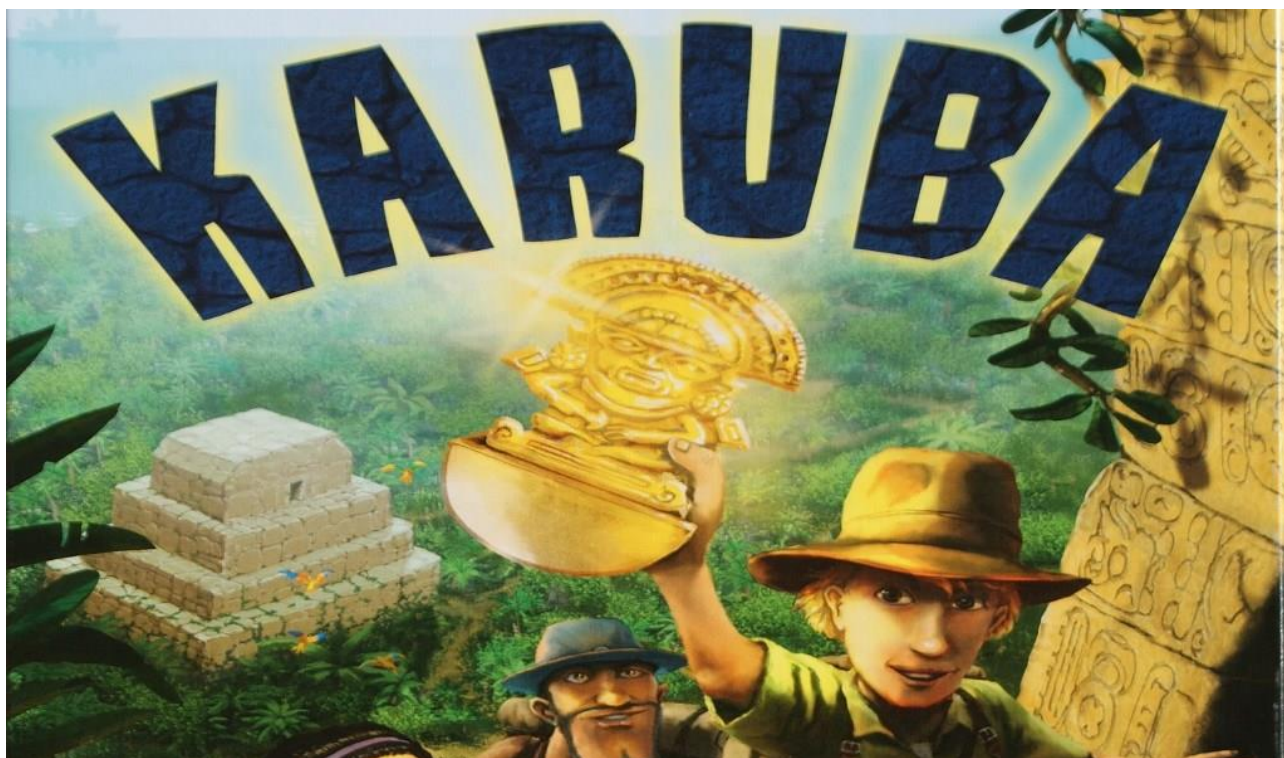


KARUBA

I predatori della ... “Tombola” perduta !



Introduzione

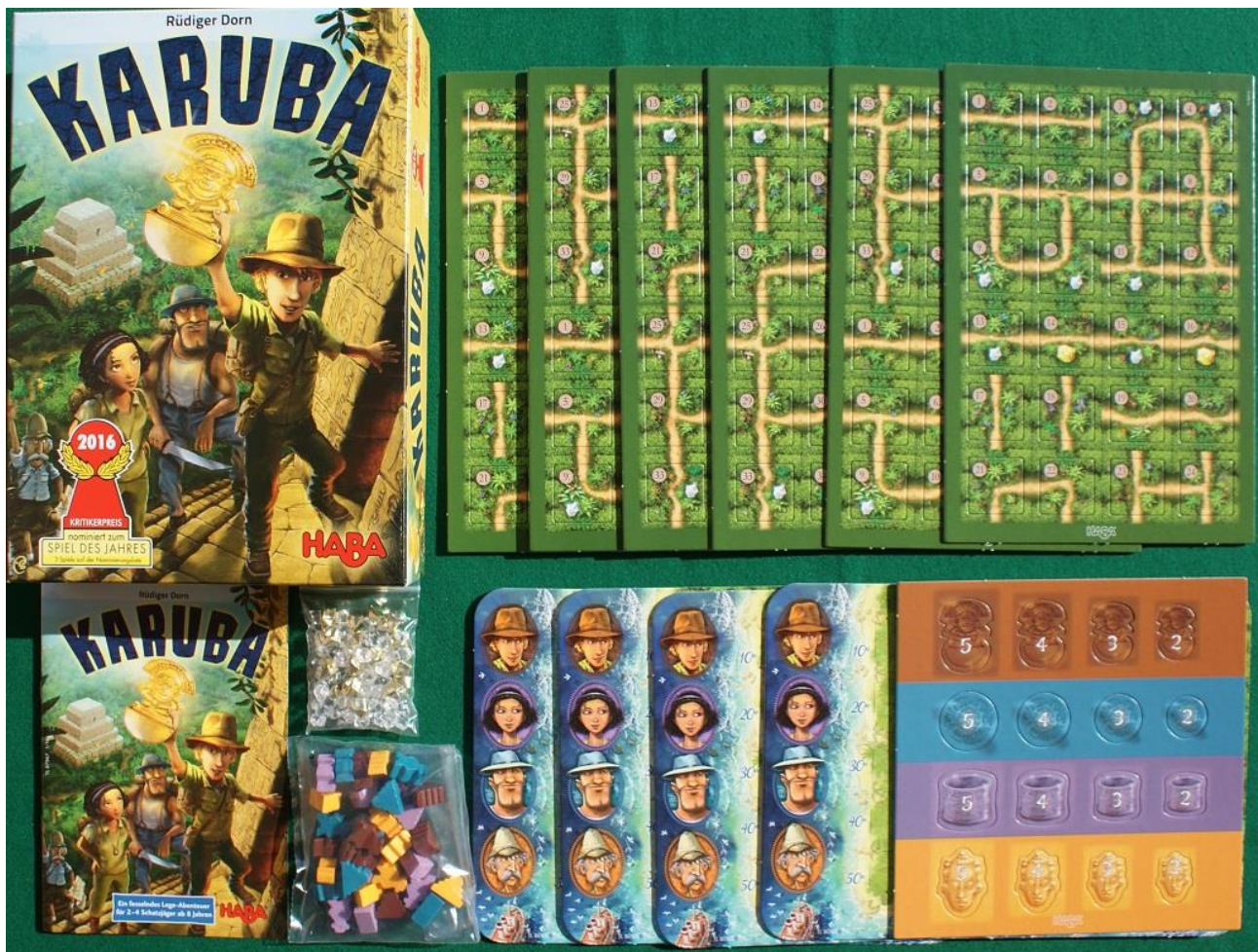
Confesso che nel 2015, quando KARUBA uscì, non mi passò neppure per la testa di aprire la scatola per dare un'occhiata a componenti e regolamento. Il mio pregiudizio era dovuto alla valutazione aprioristica dell'editore, HABA, da sempre specializzato in giochi per bambini e adolescenti.

Capii che il prestigioso editore bavarese aveva allargato i propri orizzonti quando Karuba entrò nella lista dei giochi finalisti dello Spiel des Jahres 2016, legittimando tale candidatura anche con una buona valutazione su BGG, confortata da un numero di voti sempre più elevato.

Convinto anche dalla fama dell'autore (Dorn: già incontrato nelle nostre pagine con [Steam time](#)), mi decisi a prenderne una copia per provarlo in famiglia, col risultato che dopo due sole settimane avevamo già disputato oltre 10 partite in casa, al club, e con gli amici.

Quindi vi avverto: Karuba potrebbe dare "assuefazione", quindi preparatevi a rigiocarlo a ripetizione, visto che la durata di una partita raramente supera i 30 minuti (una volta imparate le regole).

Unboxing



I component.

La scatola "a libro" di Karuba è stata studiata specificamente per contenere al centro tutti i componenti più piccoli e per sostenere in alto, tramite due rialzi di cartone, le plance dei giocatori (stampate su robusto cartone) ed il regolamento.

Possiamo considerare i materiali dei "classici": 144 tessere "giungla" (33x33 mm) divise in quattro serie numerate (da 1 a 36); 16 segnalini "Avventuriero" di legno in quattro colori; 16 segnalini "Tempio", sempre di legno e negli stessi colori; 16 "Tesori del tempio" (4 per tipo, da sfustellare) ed una manciata di cristalli e pepite d'oro (di plastica colorata) vero è proprio "marchio di fabbrica" dei giochi di Dorn.

Un consiglio: quando preparerete per la prima volta il gioco ricordatevi di munirvi di sacchetti trasparenti per dividere i materiali in quattro gruppi separati, uno per giocatore, così il set-up sarà enormemente facilitato.

Preparazione (Set-Up)

La cosa più "difficoltosa" (si fa per dire) di Karuba è proprio la preparazione iniziale: ogni giocatore infatti deve piazzare tutte le sue tessere a faccia in su, ordinate da 1 a 36. Non è obbligatorio farlo ma in assenza di questa premura iniziale, il vostro gioco sarà rallentato e la vostra attenzione distratta dalle continue ricerche. La foto qui sotto vi mostra come appare la "postazione" di ogni giocatore dopo aver sistemato tutte le tessere ed effettuato il piazzamento di avventurieri e templi.



La plancia pronta e con tutte le tessere già messe in ordine.

Come si vede sulla foto le tessere sono divise in quattro famiglie in base al tipo di sentieri (dritto, in curva) o degli incroci (bivio o quadrivio). Ogni tessera inoltre è identificata da un numero progressivo (da 1 a 36) e dovrà essere piazzata sulla plancia mantenendo questo numero in alto a sinistra: in altre parole le tessere non possono essere girate a piacere (come succede, per esempio, a Carcassonne), ma devono avere tutte lo stesso orientamento. Su alcune tessere è stampato inoltre il disegno di un cristallo (bianco) o di una pepita (gialla): vedremo in seguito il loro uso specifico.

Dopo aver messo al centro del tavolo i cristalli (di plastica trasparente), le pepite d'oro (di plastica dorata) ed i Tesori del tempio (quattro pezzi per ogni colore, con un valore decrescente da 5 a 2 Punti Vittoria) i giocatori devono effettuare il posizionamento iniziale di avventurieri e templi.

A turno ognuno chiama un colore (giallo, blu, rosa o marrone) e indica uno dei numeri (da 10 a 110) dei due lati di spiaggia sulla plancia personale: TUTTI i giocatori posizionano l'avventuriero del colore chiamato sul numero indicato. Successivamente il giocatore posiziona anche il tempio (dello stesso colore dell'avventuriero appena giocato) chiamando un numero dei due lati di giungla (sempre da 10 a 110) facendo attenzione che fra avventuriero e tempio ci siano almeno tre decine di differenza (per esempio 30 per l'avventuriero e 70 per il tempio, ecc.)



Avventurieri, in primo piano, e templi.

Scopo del gioco è creare con le tessere una serie di sentieri nella giungla che permettano agli avventurieri di raggiungere i templi del rispettivo colore per "trafugare" un tesoro da ognuno di essi. Quando tutti gli avventurieri di un giocatore hanno raggiunto i rispettivi templi la partita ha termine. In alternativa la partita si chiude anche se finiscono le tessere (ma si tratta di un avvenimento più raro): in entrambi i casi chi avrà racimolato più Punti Vittoria (PV) fra templi, cristalli e pepite vincerà la partita.

Il Gioco

Karuba si gioca in turni "contemporanei" ("WeGo"): il capo-gioco estrae a caso una delle sue tessere (da un sacchetto, consigliato, o da una serie di mucchietti posati "coperti" in tavola) e ne legge il numero progressivo ad alta voce. Gli altri giocatori rintracciano quella tessera dalla loro riserva e tutti la posizionano sulle rispettive plance nella casella che ritengono più utile per sviluppare al meglio il loro gioco: naturalmente dovranno tener conto, come si è detto, che il numero progressivo di ogni tessera dovrà essere tenuto sempre in alto a sinistra.



Esempio di come si presenta una plancia durante la partita.

Non è obbligatorio mettere le tessere adiacenti ad altre già piazzate ed i sentieri, se necessario, possono anche finire contro la parete "verde" (giungla) di altre tessere. Naturalmente bisogna cercare di creare dei tracciati che raggiungano i templi nel modo più diretto possibile per evitare poi di perdere troppo tempo durante il movimento degli avventurieri.

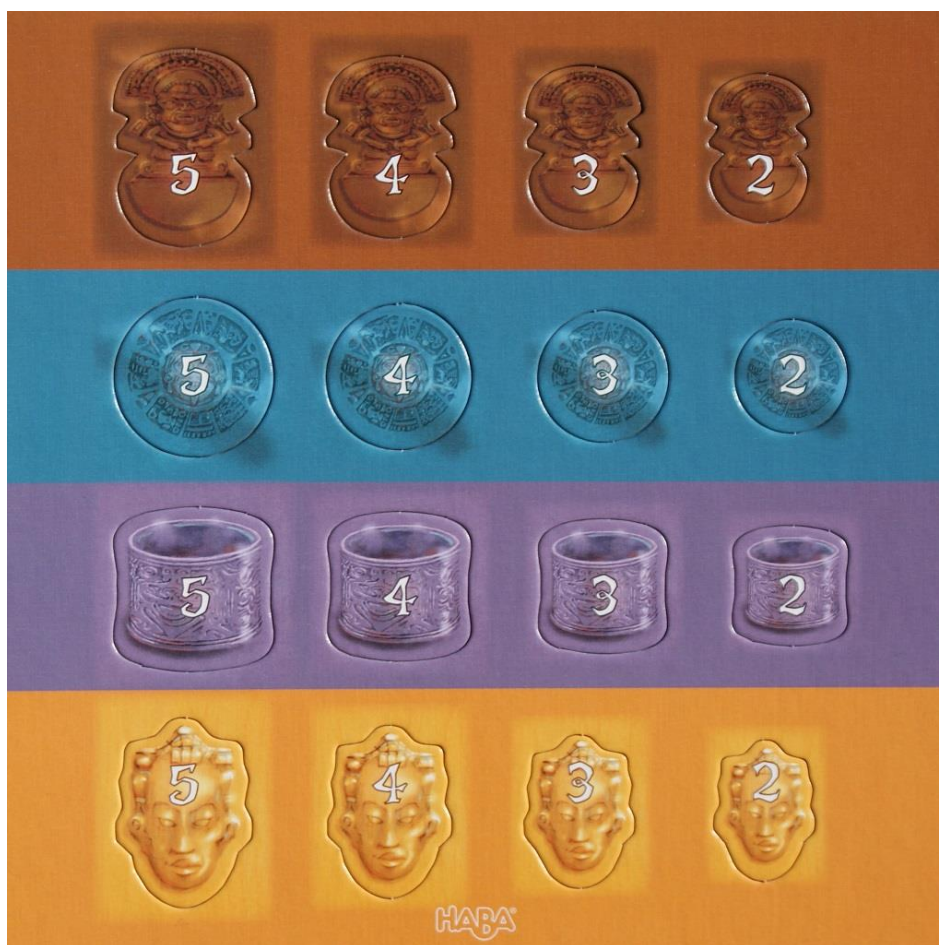
Se la tessera estratta contiene il disegno di un cristallo o di una pepita i giocatori prendono il corrispondente segnalino di plastica e lo posano su di essa: se un avventuriero, durante il suo movimento, si ferma proprio in quella tessera il giocatore raccoglie il segnalino. A fine partita ogni cristallo vale 1 PV ed ogni pepita 2 PV. Se invece decide di proseguire senza fermarsi o comunque sceglie un percorso diverso, cristallo o pepita resteranno sul sentiero.



I cristalli e le pepite.

È possibile NON posizionare sulla plancia una tessera appena "chiamata". In questo caso, il giocatore annuncia a voce alta la sua intenzione acquisendo il diritto a muovere uno dei suoi avventurieri di un numero di "passi " (tessere) pari al numero di lati con un sentiero della tessera scartata: lo sposterà dunque, nella direzione che preferisce, di 2 (con sentieri dritti o in curva), 3 (bivio) o 4 passi (per un incrocio completo). Transitando su bivi ed incroci, potrà naturalmente scegliere se cambiare sentiero o proseguire su quello in cui si trova già.

Quando un 'avventuriero riesce a raggiungere il tempio del suo stesso colore, il giocatore preleva, dalla riserva comune, il tesoro trafugato. Egli si appropria della tessera con il valore più alto tra quelle ancora disponibili in quel colore: il primo che arriva guadagna dunque 5 PV, gli altri 4-3-2. Se due o più giocatori arrivano allo stesso tempio nello stesso turno TUTTI incamerano il valore più alto prendendo ciascuno una tessera e compensando la differenza con i cristalli.



Le tessere "Tesoro".

Se un giocatore riesce a fare arrivare al tempio il suo quarto ed ultimo avventuriero la partita si arresta immediatamente e tutti contano i loro PV sommando i tesori del tempio (5-4-3-2 PV), i cristalli (1 PV) e le pepite d'oro (2 PV). Chi ha il totale più alto vince e verrà sicuramente assunto dal British Museum come soprintendente! (a meno che non venga arrestato per furto di reperti archeologici).

Bottom Line

Come abbiamo visto Karuba è un gioco semplice e molto divertente dove più che di strategia si dovrà parlare di "tattica" per il più oculato piazzamento delle tessere. Può però essere interessante esaminare un po' più in dettaglio le tessere giungla in dotazione:

- Sentieri orizzontali: sono 8, due dei quali hanno una pepita d'oro e due un cristallo
- Sentieri verticali: sono 8 anch'essi, due dei quali hanno una pepita d'oro e due un cristallo
- Sentieri in curva: sono 8, due per ogni direzione, con 5 cristalli in totale
- Bivi: sono 8, due orizzontali col bivio verso l'alto, due verso il basso, due verticali con bivio a destra e due a sinistra, ma in totale offrono 1 solo cristallo (sulla tessera 11)
- Quadrivi: sono solo 4 e non hanno nessuna pietra preziosa



Le tessere "giungla"

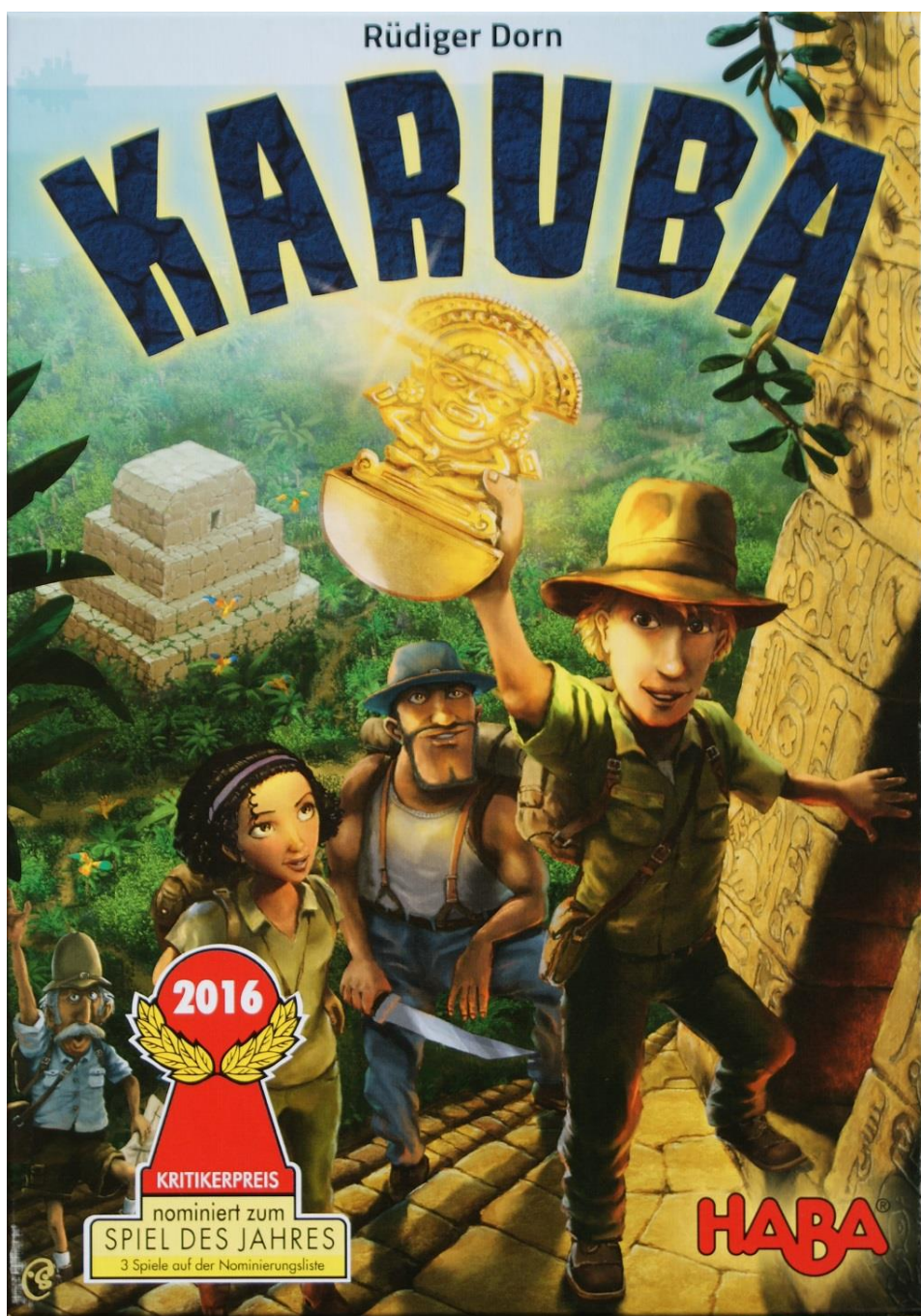
Non credo che per giocare a Karuba sarà mai necessario memorizzare alcunché, visto che le tessere ancora da giocare sono ben visibili proprio sopra la plancia, ma forse avere un'idea di quante ce ne sono per tipo può aiutare a decidere le prime "pose". E' infatti importantissimo tenere a mente che nessuna tessera dovrebbe mai diventare un ostacolo per i propri avventurieri, quindi piuttosto che piazzarne una di difficile uso meglio scartarla e muovere uno dei segnalini.

Capita spesso nelle prime partite di accorgersi troppo tardi che l'accesso ad uno dei templi diventa praticamente impossibile perché i sentieri già tracciati non hanno sbocchi in quella direzione. Se questo avviene bisogna fare di tutto per recuperare almeno TUTTE le pietre preziose nella propria plancia, se non altro per cercare di ammortizzare la mancanza di punti per quel tempio.

Una delle strategie più usate è quella di creare una bozza di percorso con tanti sbocchi davanti ai templi PRIMA di iniziare a collegarli ai sentieri da cui arriveranno gli esploratori: bivi e quadrivi sono dunque i pezzi più importanti da usare a questo scopo. Tuttavia è sempre bene piazzare qualche tessera semplice (sentieri orizzontali o verticali) anche davanti agli avventurieri, magari usando proprio quelle con cristalli o pepite, se possibile: così quando arriverà qualche tessera inutilizzabile per il piazzamento potrà essere usata per spostare i propri segnalini (ed incassare i preziosi).

In definitiva non credo che ci sia bisogno di dare tanti consigli! Giocare a Karuba è molto divertente, anche se occorre una certa concentrazione per il piazzamento delle prime tessere, e l'uscita di ogni nuovo "numero" sarà sicuramente accompagnata da espressioni di esultanza (Siiii, proprio quella che mi serviva!) o di delusione (censuriamo la frase perché queste righe potrebbero

essere lette anche dai "minori") ma sicuramente l'ambiente sarà allegro e spensierato. Ottimo gioco anche come "antipasto" prima di una partita più impegnativa oppure come "dessert" dopo la partita.



La scatola di Karuba.

- Titolo originale: Karuba
- Tipo: Posa tessere e Percorso
- Editore: HABA
- Giocatori: 2-4
- Età: 8+
- Durata: 30 minuti

Come sempre più spesso accade, anche Karuba è stato accompagnato da una mini-espansione (credo la distribuissero inizialmente come "goodie" solo a Essen) chiamata "The Volcano": come potete vedere nella foto qui sotto i componenti sono costituiti da sole quattro semplici tessere con un vulcano e senza sentieri.



L'espansione Volcano.

Se si adotta questa variante tutti i giocatori ricevono un "Vulcano" all'inizio della partita: il primo giocatore decide dove piazzarlo sulla sua plancia (con l'esclusione di tutte le caselle del bordo esterno) e tutti gli altri devono fare altrettanto, mettendo però la loro tessera in una casella diversa da quella degli avversari.

Il Vulcano non ha sentieri e quindi costituisce un ostacolo durante la posa delle altre tessere, e poiché ognuno di essi è in una posizione differente i giocatori "copioni" non possono più imitare la posa di quelli più esperti! Dal punto di vista pratico, oltre a costituire un ostacolo il vulcano è un "pericolo" per gli avventurieri: così se uno di loro passa su un tratto di sentiero adiacente al vulcano viene penalizzato pagando 2 Punti Movimento per tessera (anziché uno solo).

Attenzione: l'uso dei vulcani cambia sensibilmente il modo di giocare per cui lo consigliamo solo dopo che avrete fatto abbastanza partite col gioco base da avere voglia di dare una "rinfrescata" al gioco.