

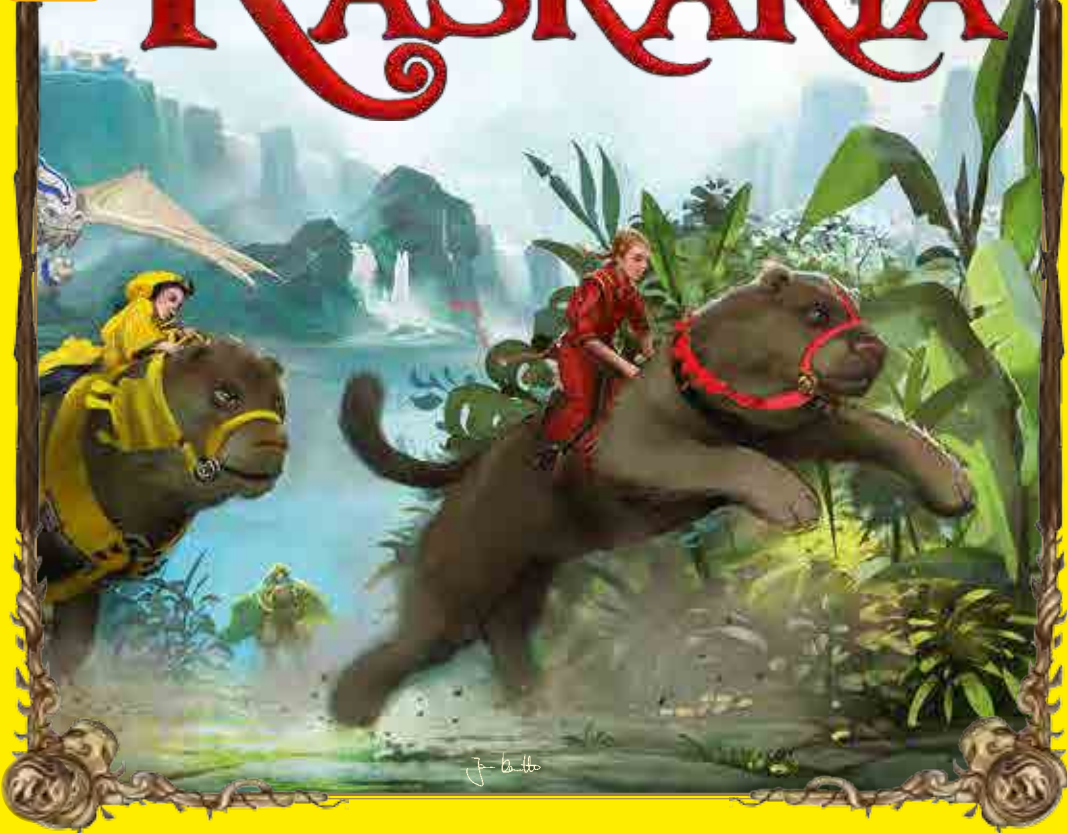


Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



BENJAMIN SCHWER

# THE HEROES OF KASKARIA



的英雄 · Die Helden von Kaskaria · Les héros de Kaskaria  
Los héroes de Kaskaria

Copyright **HABA**® Games Bad Rodach 2016



# The Heroes of Kaskaria

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.

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.

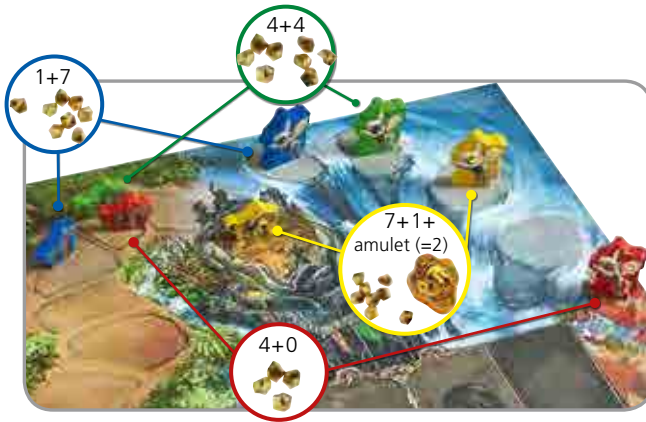
No position is skipped in the scoring: even if there are two or more heroes in first place, the next hero receives the gold pieces for second place.

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.

### Dear Children and Parents,

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

# 的英雄

中文 这是首个适于 2-4 名 6-99 周岁玩家的策略性幻想冒险游戏。

作者： Benjamin Schwer

插图： Jann Kerntke

游戏时长： 约 20 分钟

神奇国度 Kaskaria 笼罩在极端混乱之中，黑暗巨魔夺走了祖先的珍宝和部落的魔法护身符。没有了珍宝和护身符，Kaskaria 人都很担心祖先会愤怒。勇敢的英雄们骑上飞行的鳞皮狮鹫和飞快的悬崖跑兽立即动身，誓要夺回珍宝和护身符。他们深深潜入火山口，那里是危险巨魔的藏身之地。

他们要抢救尽可能多的祖先珍宝并从黑暗巨魔那里夺回魔法护身符。带回珍宝最多的人会赢得最高威望，并被视为 Kaskaria 的最伟大英雄！

## 游戏材料

1 块游戏板、4 只鳞皮狮鹫（4 种颜色、4 头悬崖跑兽（4 种颜色）、55 张游戏卡（18 张金卡、9 张鳞皮狮鹫卡、18 张悬崖跑兽卡、9 张“+2”卡、瀑布卡）、80 枚金币、1 个魔法护身符、1 份游戏指南



金卡



鳞皮狮鹫卡



悬崖跑兽卡



“+2”卡



瀑布卡



## 游戏设置



- 1.悬崖村庄：悬崖跑兽的起点
- 2.瀑布边的村庄：鳞皮狮鹫的起点
- 3.储备卡区
- 4.展示卡区
- 5.弃卡区
- 6.火山口：巨魔的藏身之处

把游戏板放在桌子中间，把金币作为珍宝放在游戏板旁边，魔法护身符设置在游戏板中间的火山区域。

选择一种游戏颜色并拿取两个相应的游戏角色，把鳞皮狮鹫放到起始栏右侧的瀑布村庄。

悬崖跑兽从起始栏左侧的瀑布村庄出发，把未使用的角色放回盒子。

寻找瀑布卡并将之放在一旁。打乱其余卡片并把它们作为储备卡放在游戏板的相应格栏内。

每位玩家交替从储备卡抽取卡片，直到玩家手上有 5 张卡片，然后，从储备卡揭开 3 张卡片并正面朝上放在展示点。

现在把瀑布卡随意插入在储备卡牌中。

现在就可以开始你们的冒险之旅！

## 游戏过程

依次以顺时针方向进行游戏，年纪最小的英雄开始游戏，并可以在两种行动方案之间进行选择：

- 抽一张卡片

从正面朝下的储备卡中或从正面朝上的展示点中抽出一张卡片，并将之拿在手上。如果已从展示卡中抽出一张卡，则从储备卡中揭开一张新卡并放到展示点。

抽出一张卡后，则轮到下一个英雄。

## 或者

- 打出一套卡片集并执行操作

如果你的手上有 2 张或更多相同颜色的卡片，你就可以把这些卡片一起作为卡片集打出。因此这套卡片集会显示不同的图案——重要的是相同的颜色。但每个回合只能打出一套卡片集！

根据图案，已打出卡片集的卡片会引发以下必须立即执行的行动：

- 悬崖跑兽或鳞皮狮鹫每打出一张卡，你就可以把相应角色在各自的路径上前移一格。
- 黄金：你在路上发现一枚金币。每用出一张黄金卡，你就会从珍宝中得到一枚金币，并把它放在自己面前。
- “+2”卡：使用这张卡时，你可以抽 2 张卡——既可以从正面朝上的展示卡中也可以从正面朝下的储备卡中抽取，同样可以各自抽一张，被抽走的展示卡要及时用储备卡补上。

执行完行动后，卡片会被正面朝上放在弃卡堆上 接下来轮到下一位玩家。

示例：



Mia 打出 4 张蓝色卡片。她骑着鳞皮狮鹫到达下一个格栏，从财产中获得两枚金币，并可以再抽 2 张卡。她从展示卡中拿第一张卡，展示堆会被立即重新补足 3 张卡，Mia 从储备卡中抽第二张卡。然后把打出的卡片正面朝上放在到弃卡堆上。



Peter 打出 3 张橙色卡片。他用自己的悬崖跑兽跑 2 格并获得一块金币。然后，把他已出的卡都放到弃卡堆上。

## 瀑布卡



狂野的瀑布把卡堆搞得乱七八糟。如果英雄抽出一张瀑布卡或补足展示卡时揭开了一张瀑布卡则游戏会立即被打断。把瀑布卡、弃卡堆和储蓄卡放到一起，重新打乱洗牌，并作为新的储蓄卡放在相应的格栏内。

### 重要英雄规则：

- **英雄不能太谨慎！**  
你们的手上至少可以收集多达 10 张卡，你们必须最迟在下一个游戏步骤时打出一个卡片集。
- **英雄总会结伴而行！**  
一个栅栏里还可以站立多个角色。
- **英雄不能糊涂！**  
请注意！卡片集的颜色与游戏角色的颜色无关。

## 游戏结束

当悬崖跑兽或鳞皮狮鹫抵达火山里的巨魔藏身处，并从巨魔那里夺走魔法护身符时，则游戏结束。把自己角色行进到火山上的玩家可以把金色护身符放在他的金币旁。该玩家已打出卡片的剩余行动仍然会被执行。

## 最终评价

根据其鳞皮狮鹫和悬崖跑兽的位置，英雄们会获得额外的金币。更接近火山的玩家证明了他们更加勇敢，并会获取更大份额的珍宝。如果名次相同，则英雄们会得到相同数量的金币。

评价时不跳过任何名次：如有两个第一名，则下一位英雄将获得第二名的金币。

游戏板中也注有最终评价中的黄金分配规则：



- 骑着悬崖跑兽/鳞皮狮鹫位于第一位置的英雄各得到七枚金币。
- 骑着悬崖跑兽/鳞皮狮鹫位于第二位置的英雄各得到四枚金币。
- 骑着悬崖跑兽/鳞皮狮鹫位于第三位置的英雄各得到一枚金币。
- 骑着悬崖跑兽/鳞皮狮鹫位于第四位置的英雄会空手而归。
- 护身符的价值相当于两枚金币。

如图所示：



骑着黄色悬崖跑兽到达火山的英雄获得 7 枚金币和另外价值为 2 枚金币的魔法护身符。

骑着绿色和红色悬崖跑兽共同到达第二位置的英雄各获得 4 枚金币。骑着蓝色悬崖跑兽到达第三位置的英雄获得 1 枚金币。

骑着蓝色鳞皮狮鹫的英雄获得 7 枚金币，因为他到达了第一的位置。骑着黄色鳞皮狮鹫达到第二位置的英雄获得 4 枚金币金片，骑着黄色鳞皮狮鹫达到第三位置的英雄获得 1 枚金币。骑着红色鳞皮狮鹫站在第四位置的英雄不幸空手而归。

接下来所有英雄都一起数一下在最终评价中获得的金币和此前收集的金币。金币最多的英雄获胜，并因为英勇而赢得全体 Kaskaria 人民的尊敬。如果是平局，则夺回了护身符的英雄获胜。

## 特别英勇 Kaskarie 人版本

基本游戏规则适用，以下打出卡及其行动修改除外：

- 英雄一定要快！  
如果一位英雄打出 2 张相同颜色的悬崖跑兽卡，他的悬崖跑兽可以走 3 格，而不是 2 格。
- 勇敢的英雄会获得奖励！  
打出 2 张相同颜色金卡的玩家会从财产中得到 5 枚金币，而非 2 枚。

冒险更多并有望获得丰厚卡片的玩家会在此版本中得到回报。

### ■ 亲爱的孩子和家长，

经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少了这个HABA游戏的部件，无处可寻。没问题！在[www.haba.de](http://www.haba.de)/ Ersatzteile，你可以找出这部件仍然可发货。

# 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!

DEUTSCH



## 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

## Spiel Aufbau



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

DEUTSCH

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.

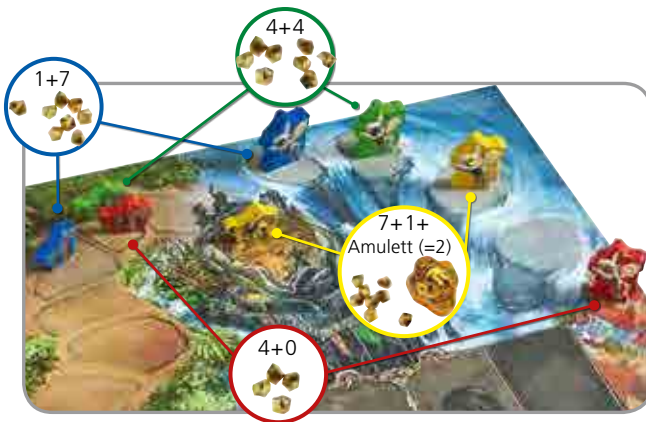
Die Goldverteilung bei der Schlusswertung ist zur **Übersicht auch auf dem Spielplan** abgebildet:



- 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.

### 🇩🇪 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](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



# 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



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 déchainées 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

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.

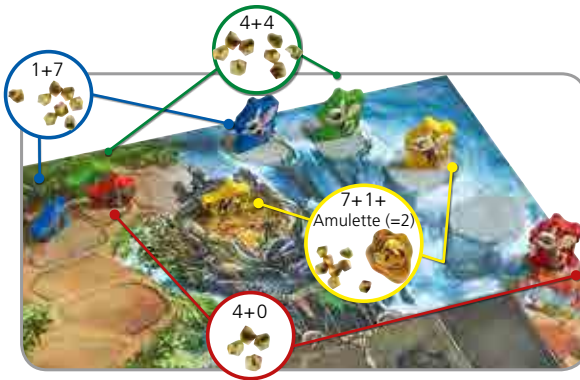
Aucune place du classement ne reste vacante : si deux héros sont ex aequo en première place, le héros suivant reçoit le nombre de pépites d'or correspondant à la deuxième place.

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.

FRANÇAIS

## 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.

### 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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

# 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



cartas "+2"



carta cascada

ESPAÑOL



## 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

Situad 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. Situad 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!**

ESPAÑOL

## 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. Coloca la carta cascada, la pila de descarte y la pila para robar unas encima de otras, mezclad bien las cartas y colocalas 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.

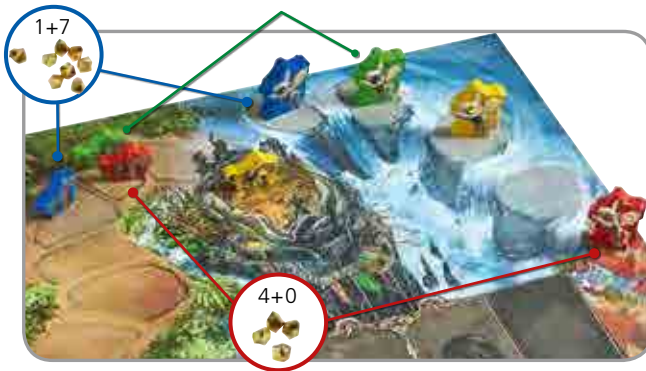
No se saltará ningún puesto en la puntuación: si el primer puesto se repite dos veces, el siguiente héroe recibe las pepitas de oro del segundo puesto.

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 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.

### 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](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

# Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意·激发好奇·好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños




Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

 **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!

 **孩子们通过玩耍**

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos

 **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!




Ball Track

滚珠轨道


Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola

 **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 !

 **¡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!



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

**HABA**®

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

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