

TOBAGO

Spelregels

*Een opwindend avontuur voor
2 tot en met 4 schatzoekers van 10 jaar
en ouder bedacht door Bruce Allen*



"Land in zicht!" ... Na jarenlang zoeken is het daar eindelijk: Tobago, het eiland van de vergeten schatten. Je hebt een aantal verkreukelde stukjes papier in handen gekregen, nauwelijks leesbaar, en je weet zeker dat deze samen een schatkaart kunnen vormen. Maar hoe passen ze in elkaar? En wie heeft de ontbrekende stukjes? Alleen door meer aanwijzingen te vinden zul je de exacte locatie van de schat kunnen ontdekken. Kruip achter het stuur van jouw terreinwagen en doorkruis dichte jungles, trotseer steile rotswanden en jaag door wilde bergstromen. Echter, als je de schat bereikt, zullen je inhalige concurrenten proberen een deel van de schat te claimen.

En dan zijn er nog geruchten over een vloek die rust op sommige schatten.

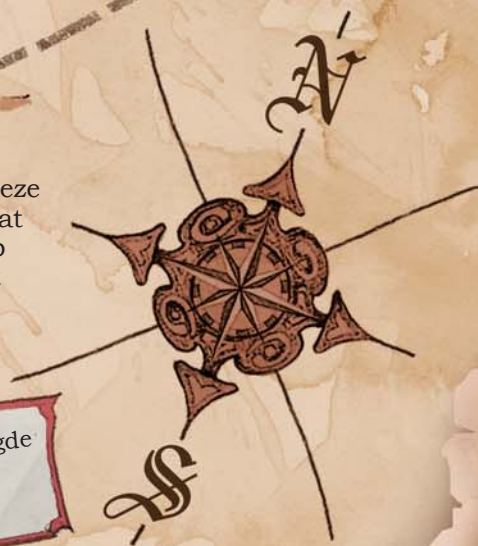
Alleen een mystiek amulet kan bescherming bieden tegen de nietsontziende vloek van het lonkende goud..."



Doel van het spel

Met behulp van aanwijzingkaarten bepaal je de locatie van de schat. Daarna ga je met je terreinwagen naar deze locatie om de schat op te graven. De vinder van de schat en de spelers die hebben meegeholpen, hebben recht op een deel van de schat. Er zijn meerdere schatten op het eiland die je samen zoekt. Amuletten die op het eiland verschijnen leveren extra acties op en ze beschermen tegen de vloek! Aan het einde van het spel is de speler met de meeste gouden munten de winnaar.

Bekijk voordat je deze spelregels leest het toegevoegde **speloverzicht**. Hierin wordt de **voorbereiding** uitgelegd en er staat een overzicht van alle **spelmateriaal**.

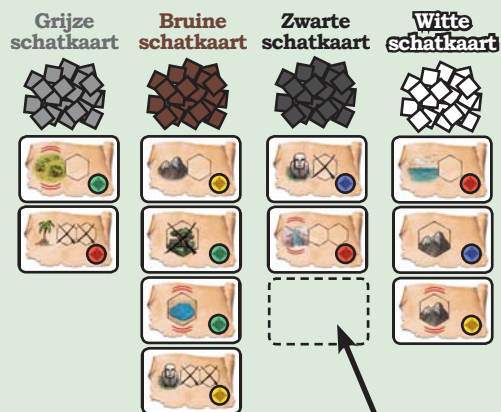


Spelverloop:

De speler die het laatst een eiland heeft bezocht begint het spel. De spelers komen in van de klok aan de beurt. In je beurt mag je kiezen uit één van de volgende twee

A) Speel een aanwijzingkaart

Kies een aanwijzingkaart uit je hand en leg deze open onder de laatste aanwijzingkaart van één van de 'schatkaarten'. Een schatkaart is een verzameling aanwijzingkaarten, die samen de locatie van een schat bepalen. Markeer jouw aanwijzing met een eigen windroos.



Nieuwe aanwijzingkaarten leg je altijd onder de andere aanwijzingen bij een schatkaart. Een schatkaart kan meerdere kaarten van dezelfde speler bevatten.

Als er nog geen aanwijzingkaart bij een schat ligt, dan mag je hier de eerste aanwijzing neerleggen en start je hiermee het zoeken naar deze schat. Ook dan markeer je de kaart met een eigen windroos.

Trek daarna een nieuwe aanwijzingkaart van de gedekte stapel. Hierdoor heb je altijd 4 handkaarten (6 kaarten bij 2 spelers).

Als de stapel aanwijzingkaarten op is, schud dan de gebruikte kaarten en vorm een nieuwe trekstapel. Mocht je ontevreden zijn met jouw aanwijzingkaarten, dan kun je jouw hele hand verversen door een amulet te spelen (zie p. 6, Krachten van de amuletten: verwissel je aanwijzingkaarten) of ververs je hand door je beurt voorbij te laten gaan. Een uitleg van de aanwijzingkaarten vind je op het toegevoegde speloverzicht.

Elke schatkaart leidt naar één schatlocatie. Elke aanwijzing zorgt er voor dat er mogelijke gebieden worden uitgesloten. De resterende gebieden kunnen de schatlocatie zijn. Als er nog een beperkt aantal mogelijke vindplaatsen zijn, geef dit dan aan door op deze gebieden de schatmarkers van de betreffende schat te leggen. Als er meer aanwijzingen komen, verwijder de markers van de vindplaatsen die komen te vervallen. Alleen als er nog maar één schatmarker van een kleur op het bord ligt, kan de schat worden opgegraven. Het kan voorkomen dat markers van verschillende kleuren op één gebied liggen.

Elke aanwijzingkaart sluit gebieden als mogelijke locaties van de schat uit



Anna voegt de aanwijzing 'In de jungle' toe aan de schatkaart met de witte schatmarkers. De witte schat ligt daardoor ergens in de jungle, naast een hut. Hierdoor worden alle locaties geëlimineerd die wel aan een hut grenzen, maar niet in de jungle zijn.

Rond alle vier de hutten worden alle witte schatmarkers die **niet** in de jungle liggen van het bord gehaald.

Dit voorbeeld toont de situatie bij één van de vier hutten.



Nu voegt Bas de aanwijzing 'Naast een palmboom' aan de witte schatkaart toe. Daardoor zijn alleen nog gebieden naast een hut, naast een palmboom én in de jungle mogelijke locaties van de schat.

Nadat Bas deze aanwijzing speelt, worden de witte schatmarkers die niet aan een palmboom grenzen verwijderd.

Regels voor het toevoegen van aanwijzingen

Als je een aanwijzingkaart aan een schatkaart toevoegt...

- mag de aanwijzing niet in tegenspraak zijn met andere aanwijzingen van de schatkaart.



Anna kan de aanwijzing 'In de jungle' niet aan de grijze schatkaart toevoegen, omdat de eerste aanwijzing de jungle al uitsluit.

- moet de aanwijzing het aantal mogelijke schatlocaties met minstens één gebied verminderen.

De **bruine** schat ligt in de grootste jungle. Anna kan de aanwijzing 'In de jungle' niet toevoegen, omdat dat het aantal mogelijke locaties niet vermindert.

- moet er minstens één gebied overblijven waar de schat kan liggen. Een schat kan niet zomaar van het eiland 'verdwijnen'.

De **zwarte** schat ligt naast een standbeeld. Als geen enkel gebied naast een standbeeld en in de jungle ligt (zoals in het onderstaande voorbeeld), kan Anna ook hier haar aanwijzingkaart niet toevoegen.



Anna legt de aanwijzing 'In de jungle' bij de witte schatkaart, waardoor het aantal mogelijke locaties van deze schat kleiner wordt. Van de 14 mogelijke locaties blijven er 6 over (zie voorbeeld).



Op de afbeelding kun je zien waarom Anna haar aanwijzing 'In de jungle' niet bij de zwarte schatkaart kan plaatsen: geen enkel gebied in de jungle grenst aan een standbeeld.

B) Verplaats je terreinwagen

Met één verplaatsing kun je met je terreinwagen **drie** etappes over het eiland afleggen.

Het volgende telt als één etappe:

1) Verplaatsing binnen een terreinsoort

Elke verplaatsing binnen dezelfde terreinsoort, onafhankelijk van de afstand.



2) Van terreinsoort wisselen

Een verplaatsing naar een aangrenzend gebied van een andere terreinsoort (bijvoorbeeld van de jungle naar een aangrenzend gebied in het meer of de bergen).



Twee voorbeelden van hoe je 3 etappes kunt afleggen:

Ellen (geel) gebruikt de eerste etappe om tot aan het einde van de jungle te komen. De tweede etappe brengt haar in de bergen. Met de derde etappe kan ze maximaal tot aan de rand van de bergketen komen.

Bas (blauw) verplaatst zijn terreinwagen van het meer naar het grasland. Hij doorkruist het grasland in de tweede etappe. In zijn derde etappe bereikt hij het riviergebied.

Bijzondere situaties:

- Een schat opgraven beëindigt je verplaatsingsactie direct (ongeacht het aantal etappes dat je tot dat moment hebt gebruikt), zie p. 4.
- Het oppikken van een amulet beëindigt een etappe, zie p. 5.

Terreinwagens kunnen op elk gebied op het eiland komen (inclusief de meren), ook als er een boom, een hut, een standbeeld of andere terreinwagens op staan. Terreinwagens kunnen echter niet de oceaan in.



Op elk moment tijdens jouw beurt mag je – indien mogelijk – een schat opgraven en/of één of meer amuletten inzetten (zie p. 4 en 6).

I. De Schatten

a) Een schat opgraven

Je kunt een schat opgraven als voldaan wordt aan de volgende twee voorwaarden:

- 1) De exacte locatie van de schat is bekend: er ligt precies één marker op het spelbord die de vindplaats van de schat aangeeft;
- 2) Jij bent aan de beurt en je kunt met jouw terreinwagen de schat bereiken (of je staat al op dit gebied). Je verplaatsingsactie is direct voorbij. In het uitzonderlijke geval dat er twee schatten op hetzelfde gebied liggen, mag je deze beide in één beurt opgraven. Als je aan het begin van je beurt al bij een schat staat, kun je deze opgraven zonder dat het een actie kost.

Als je de schat opgraft, leg je nog één eigen windroos onder de laatste aanwijzingkaart van de schatkaart. Dan haal je de marker van het bord; deze leg je weer bij de andere blokjes.

Nu krijgt elke speler even veel (gedekte) goudkaarten van de stapel als het aantal windrozen dat hij bij deze schatkaart heeft liggen. De spelers bekijken de kaarten en geven ze daarna weer gedekt aan de speler die de schat verdeelt (degene die de schat heeft opgegraven).



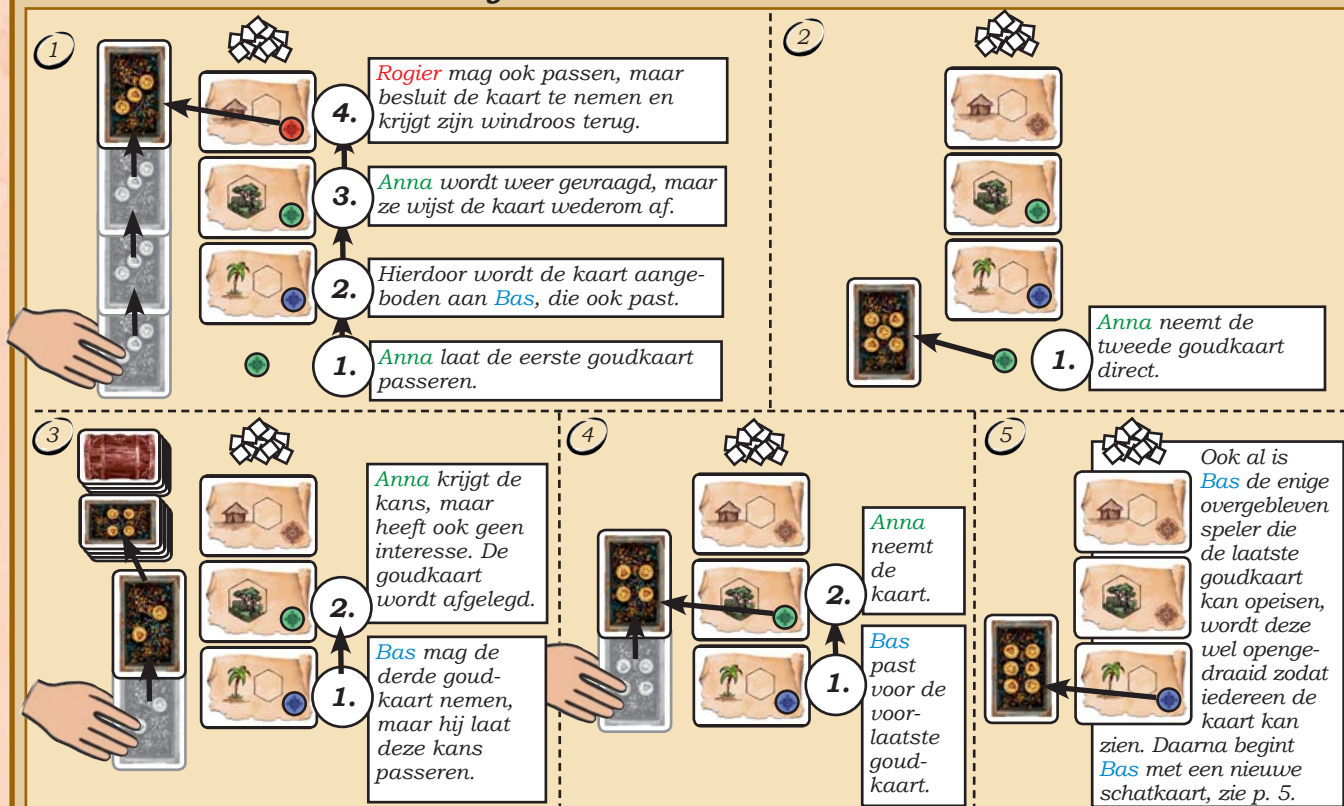
Let op! Laat niet aan andere spelers zien wat voor een goudkaart je hebt gezien. Zeker niet als je een vloekkaart hebt gezien. Deze informatie kan veel waard zijn als de schat verdeeld wordt!

b) Een schat verdelen

De speler die de schat verdeelt trekt nog één extra goudkaart en voegt deze ongezien aan het stapeltje goudkaarten van de spelers toe. Nadat de kaarten zijn geschud wordt de bovenste goudkaart opengedraaid, zodat iedereen hem kan zien. Nu wordt aan de spelers met windrozen bij de schatkaart gevraagd of ze deze goudkaart willen of niet. Dit gebeurt in volgorde van onder naar boven (de speler die de schat heeft opgegraven als eerste).

- 1) Aan de eigenaar van de onderste windroos bij de schatkaart wordt als eerste gevraagd of hij de goudkaart wil hebben. Als hij deze afwijst, dan wordt dit aan de eigenaar van de volgende windroos (van onder naar boven) gevraagd, en zo verder.
- 2) Als een speler een goudkaart accepteert, dan legt hij deze gedekt voor zich neer en neemt hij zijn windroos terug. Goudkaarten die door niemand worden geclaimd gaan naar de aflegstapel.
- 3) Daarna trekt de verdeler van de schat de volgende goudkaart, legt deze open neer en biedt deze weer aan zoals hierboven omschreven. Dit wordt herhaald totdat er geen goudkaarten meer aangeboden kunnen worden of er geen windrozen meer bij de schatkaart liggen. Overgebleven goudkaarten worden afgelegd.

Voorbeeld van een schatverdeling:



c) Vervloekte schatten



- Als tijdens het verdelen van een schat een vloekkaart wordt opgedraaid, is de schat vervloekt!
- De overige goudkaarten worden niet verdeeld en gaan naar de aflegstapel. Als de tweede vloekkaart hiertussen zit, wordt deze ook afgelegd, zonder effect.
 - Alle spelers van wie nog één of meerdere windrozen bij de schatkaart liggen, moeten een amulet inleveren. Als een speler geen amulet heeft, verliest hij zijn waardevolste goudkaart! Deze goudkaart gaat naar de aflegstapel.

Vervolgens wordt **de vloekkaart uit het spel verwijderd**. Alle spelers nemen hun windrozen van deze schatkaart terug.

d) Start de jacht op een nieuwe schat

Nadat een schat verdeeld is, worden alle aanwijzingkaarten van deze schatkaart op de aflegstapel gelegd. De speler die de **laatste goudkaart** van deze schat heeft gepakt, begint aan een nieuwe schatkaart door een aanwijzingkaart uit zijn hand te spelen. Ook op deze kaart legt hij natuurlijk gewoon een windroos van zijn kleur, en hij vult zijn hand weer aan tot 4 kaarten (6 bij twee spelers).

Hierna maakt de speler die de schat heeft opgegraven gewoon zijn beurt af (hij kan bijvoorbeeld nog amuletten spelen), waarna de speler aan zijn linkerhand aan de beurt is.

Uitzonderlijke situatie: als de eerste kaart die tijdens het verdelen wordt opgedraaid, meteen een vloekkaart is en er dus geen goudkaart zijn verdeeld, dan begint **de speler die de schat heeft opgegraven** de nieuwe schatkaart.

e) De laatste schatverdeling

Als er onvoldoende goudkaarten op de stapel liggen om alle deelnemers een goudkaart te geven, dan is dit de laatste schatverdeling. Schud alle afgelegde goudkaarten en trek net zoveel kaarten als er nog nodig zijn om de verdeling af te maken zoals bij een normale schatverdeling. **Let op!** Gebruikte vloeken komen niet meer terug.

II. De Amuletten

a) De mysterieuze verschijning van de amuletten

Na iedere keer dat een schat is opgegraven, stralen de standbeelden met een mysterieuze kracht. Waar hun koude blik de kust bereikt, spoelen plotseling gouden amuletten aan:



Neem drie amuletten van de stapel. Plaats er één aan de kust op het laatste gebied in de kijkrichting van ieder standbeeld, tenzij hier al een amulet ligt.

Dan, met een zucht die over het hele eiland te horen is, draaien de standbeelden in de richting waar het volgende amulet zal verschijnen: draai ieder standbeeld met 60° in de richting van de klok.



Plaats een amulet zo dicht mogelijk bij de oceaan in de kijkrichting van het standbeeld.



Draai alle standbeelden 60 graden.

b) Amuletten verzamelen

Je kunt amuletten alleen in je eigen beurt oprapen. Dit kan op twee manieren:

- 1) Als aan het begin van je beurt jouw terreinwagen al op hetzelfde gebied als een amulet staat, mag je dit amulet pakken. Dit geldt niet als een actie.
- 2) Als je met je terreinwagen naar een gebied met een amulet beweegt (zie actie B, p. 3), kun je het amulet oprapen. Dit beëindigt je etappe (dus niet je hele verplaatsingsbeurt).

Het is mogelijk om meerdere amuletten te verzamelen in één verplaatsing.



Ellen rijdt in haar eerste etappe naar amulet A. Omdat ze haar etappe moet beëindigen om deze op te rapen, heeft ze nog een etappe nodig om het einde van de bergketen te bereiken. Met haar laatste etappe rijdt ze het strand op, waar ze amulet B opraapt, van onder Rogier's terreinwagen.

Nu is *Rogier* aan de beurt. Hij baalt van de actie van *Ellen*, want anders had hij amulet B kunnen pakken zonder zijn terreinwagen te bewegen. Hij kiest ervoor om amulet C en D te verzamelen. Hiervoor rijdt hij eerst over het strand, en wisselt dan twee keer van terrein. Rogier kan amulet E in het grasland niet bereiken – zelfs niet als hij een amulet inzet voor een extra verplaatsingsbeurt, want je mag geen amuletten verzamelen in een actie die met een amulet is verkregen (zie: Krachten van de Amuletten: extra verplaatsingsbeurt, p. 6)

Tip van The Game Master: Als Rogier aan het begin van zijn beurt al een amulet heeft, dan kan hij amulet E wel voor Anna's terreinwagen wegpikken: Eerst levert hij zijn amulet in voor een extra verplaatsingsbeurt; daarmee rijdt hij naar amulet C. Deze mag hij niet oprapen, omdat hij het met een amulet heeft bereikt. Nu gebruikt hij zijn gewone beurt voor een verplaatsing: hij gebruikt twee etappes om amulet D te bereiken, en neemt met de laatste etappe amulet E.

Krachten van de Amuletten

In je eigen beurt mag je zoveel amuletten gebruiken als je wilt. Ook amuletten die je oproept mag je gelijk inzetten. Een amulet geeft **één** van de volgende krachten:

- **Verwijder een schatmarker**

Haal een schatmarker van het bord en leg hem terug op de stapel. Hierdoor wordt een gebied geëlimineerd als mogelijke locatie van de schat. Daarom kun je nooit de allerlaatste schatmarker van een soort van het bord verwijderen.

- **Speel een aanwijzingkaart**

Je mag een extra 'Speel een aanwijzingkaart'-actie doen (zie actie A, p. 2).

- **Verplaats je terreinwagen**

Je mag een extra 'Verplaats je terreinwagen'-actie doen (zie actie B, p. 3). Let op! Je mag met deze verplaatsingsbeurt geen amuletten verzamelen.

- **Ruil je aanwijzingkaarten om**

Je mag al je aanwijzingkaarten op de aflegstapel leggen en 4 nieuwe van de stapel nemen. Als je geen amuletten hebt, mag je deze actie ook uitvoeren, maar dan kost het je hele beurt.

- **Bescherming tegen een vloek**

Als een vloek jou raakt tijdens het verdelen van een schat, mag je in plaats van je waardevolste goudkaart een amulet inleveren.

Gespeelde amuletten worden terug op de stapel gelegd.



Voorbeeld van (bijzonder lucratief) gebruik van amuletten:

Ellen kan de grijze schat niet opgraven, omdat er nog twee grijze schatmarkers op het bord liggen.

Daarom gebruikt ze een amulet om één van de schatmarkers te verwijderen.

Daardoor ligt de schat precies op het gebied waar haar terreinwagen staat.

Nu graaft ze voor het begin van haar normale actie de schat op. In haar normale actie beweegt ze met haar terreinwagen naar de laatste zwarte schatmarker en graaft de zwarte schat op.

Nu gebruikt Ellen nog een amulet om haar terreinwagen te verplaatsen naar het gebied waar de laatste bruine en witte schatmarker liggen. Deze graaft ze allebei op, zij mag zelf bepalen in welke volgorde.



Gevorderde spelers kunnen extra amuletkrachten aan het spel toevoegen. Net als de andere krachten, kosten deze krachten één amulet. Beide krachten mogen alleen worden gebruikt bij schatkaarten waarvan de locatie van de schat nog niet precies is bepaald.

- **Dubbel kompas**

- Plaats twee windrozen op de aanwijzingkaart die je in deze beurt hebt gespeeld; of
 - Plaats een extra windroos bij een aanwijzingkaart waar al een eigen windroos op ligt.
- Iedere windroos geeft recht op een goudkaart, tijdens het verdelen van de schat.

- **Windrozen ruilen**

Verwissel de positie van twee losse windrozen of twee 'dubbele kompassen' bij dezelfde schatkaart.

Einde van het Spel

Als de stapel goudkaarten op is, is het spel voorbij. De laatste schat wordt nog wel verdeeld, zie ook 'De laatste schat-verdeling' op pagina 5. Als er nog windrozen bij de schatkaart liggen nadat alle goudkaarten zijn verdeeld, schud dan alle afgelegde goudkaarten en trek net zoveel kaarten als er nog nodig zijn om de verdeling normaal af te ronden. Als de schat verdeeld is, is het spel meteen afgelopen.

Alle spelers tellen de munten die op hun goudkaarten staan afgebeeld. De speler met het meeste goud wint het spel.



© 2010 The Game Master B.V. - Nieuwerkerk aan den IJssel - www.thegamemaster.nl
Nederlandse vertaling: Ruud Kool en Hans van Tol

© 2009 Zoch GmbH - Auteur: Bruce Allen - Illustraties & Layout: Victor Boden

