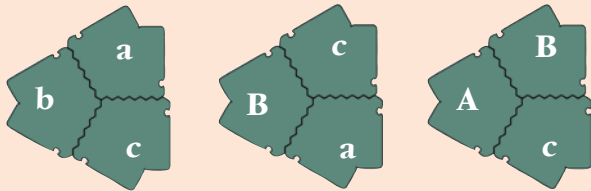


Aufbau und Spielmaterial:

1. Ihr setzt den **variablen Spielplan** zusammen. Er besteht aus 3 Spielplanteilen und 3 Klammern.

Die Spielplanteile sind beidseitig bedruckt. Auf den 3 Vorderseiten (a, b, c) befinden sich weniger Spielfelder als auf den Rückseiten (A, B, C). Ihr könnt die Seiten beliebig miteinander kombinieren, z.B.:



Ihr verzahnt die gezackten Kanten der 3 Spielplanteile so ineinander, dass in der Mitte kein Loch bleibt. Dann verbindet ihr die 3 Teile mit den Klammern.

Es gibt zwei Möglichkeiten:



Für die zweite Möglichkeit dreht ihr die Klammern einfach um.



Bis zu 32 verschiedene Szenarien sind möglich und sorgen so für Abwechslung und neue Herausforderungen bei jeder Partie TOBAGO.

2. Ihr verteilt die

- 4 Hütten,**
- 3 Palmen und**
- 3 Statuen**

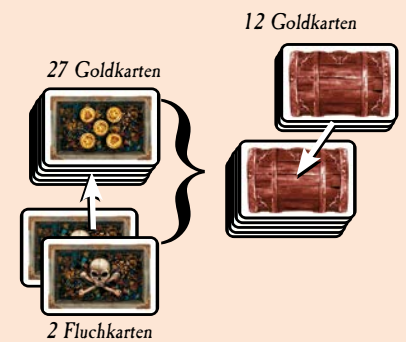
auf der Insel. Beachtet dabei:

- Pro Feld darf höchstens ein Objekt stehen.
- Zwischen gleichen Objekten (z.B. zwei Palmen) sollen mindestens vier Felder Abstand eingehalten werden.
- Statuen dürfen nicht am Meer stehen. Jede von ihnen muss auf **eines** ihrer 6 benachbarten Felder blicken.



3.

Ihr bildet aus den **39 Goldkarten + 2 Fluchkarten** einen verdeckten Nachziehstapel. Die beiden Fluchkarten mischt ihr dabei (ebenfalls verdeckt) in die untersten 27 Goldkarten ein.



4.



Ihr legt die **20 Amulette** als Vorrat auf das Ablagefeld der Spielfeldklammer.

5.



Jeder stellt den **Geländewagen** seiner Farbe auf ein beliebiges Inselfeld.

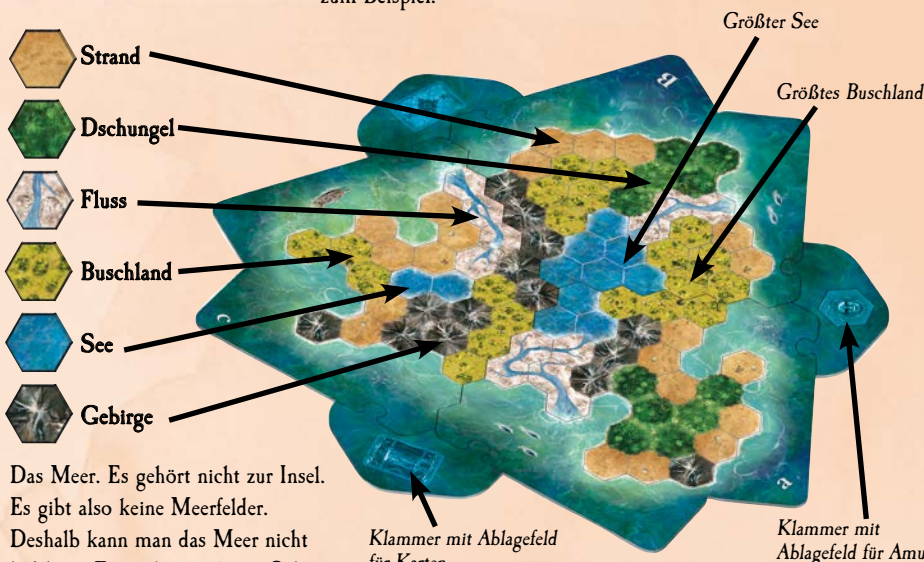
6.



Von den **60 Windrosen** bekommt jeder 15 seiner Farbe.

Die Insel zeigt sechseckige Spielfelder dieser sechs Geländetypen:

Welches Inselfeld ihr auch wählt, von jeder Geländeart gibt es immer genau **ein größtes** Gebiet. Es handelt sich dabei um das Gebiet mit den meisten Einzelfeldern dieses Geländetyps, zum Beispiel:



Das Meer. Es gehört nicht zur Insel. Es gibt also keine Meerfelder. Deshalb kann man das Meer nicht befahren. Es wird niemals ein Schatz dort liegen und es gibt keinen „Blick“ über das (nebelverhüllte) Meer.

Klammer mit Ablagefeld für Karten

Klammer mit Ablagefeld für Amulette

7.

Ihr bildet 4 Schatzpfade. Dazu legt ihr die **68 Markierungssteine** neben dem Spielplan als farblich sortierte Häufchen ab.



In diesem Beispiel wird zu dritt gespielt. Deshalb liegen zum Spielbeginn 3 Hinweise aus. Der vierte Pfad kann im Spielverlauf jederzeit „belegt“ werden, denn unabhängig von der Spielerzahl wird stets mit allen 4 Schatzpfaden gespielt.

8.

Die **52 Hinweise** werden gemischt. Dann zieht jeder Spieler einen Hinweis, markiert ihn mit einer eigenen Windrose und legt ihn offen an einen Schatzpfad (unterhalb der Markierungssteine).



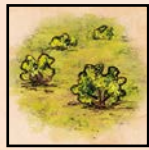
Zuletzt erhält jeder Spieler 4 (im Spiel zu zweit: 6) Hinweise auf die Hand.

Die restlichen Hinweise bilden einen verdeckten Nachziehstapel.



So lest ihr die Hinweise:

Auf jeder Karte ist das **Gebiet** bzw. der **Ort** abgebildet, auf den sich der Hinweis bezieht:



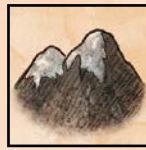
Buschland



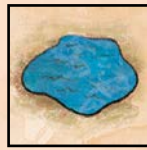
Dschungel



Fluss



Gebirge



See



Strand



Hütte



Palme



Statue



Meer

Manchmal handelt es sich auch um das **größte Gebiet**.

Dann findet ihr dieses Zeichen auf der Karte:



zum Beispiel:



größter Strand



größter Fluss



größtes Gebirge

Die Sechsecke auf den Hinweisen geben die Platzierung des Schatzes in Bezug auf das abgebildete Gebiet/den abgebildeten Ort an. Insgesamt gibt es sechs Kartentypen:

Kartentyp 1: **IM Gebiet**

(Abbildung auf der Karte = Gebiet im Sechseck)

Beispiele:



Im Fluss



Im Buschland



Im größten Dschungel

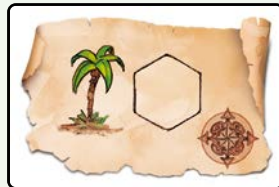
Kartentyp 2: **NEBEN dem Gebiet/Ort**

(Abbildung auf der Karte = Gebiet/Ort neben dem Sechseck)

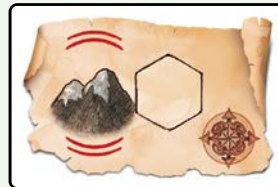
Beispiele:



Neben dem Buschland



Neben der Palme

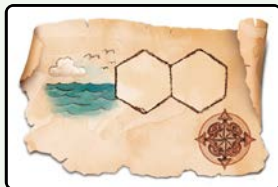


Neben dem größten Gebirge

Kartentyp 3: „Mit Blick auf Gebiet/Ort“: **1 BIS 2 FELDER vom Gebiet/Ort entfernt**

(Abbildung auf der Karte = Gebiet/Ort neben zwei Sechsecken)

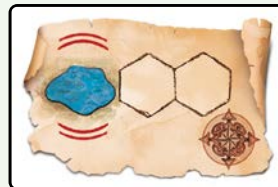
Beispiele:



Mit Blick auf das Meer



Mit Blick auf eine Hütte



Mit Blick auf den größten See



Die Felder können sich sowohl in gerader als auch abgeknickter Linie 2 Felder weit entfernt vom genannten Gebiet/Ort befinden.

Kartentyp 4: **NICHT IM Gebiet**

(Abbildung auf der Karte = Gebiet im durchgekreuzten Sechseck)

Beispiele:



Nicht im Gebirge



Nicht am Strand



Nicht im größten See

Kartentyp 5: **NICHT NEBEN dem Gebiet/Ort**

(Abbildung auf der Karte = Gebiet/Ort neben einem durchgekreuzten Sechseck)

Beispiele:



Nicht neben dem Meer



Nicht neben einer Statue



Nicht neben einem Fluss

Kartentyp 6: „Ohne Blick auf den Ort“: **WEITER ALS 2 FELDER von Ort entfernt und auch IM ORT selbst**

(Abbildung auf der Karte = Ort neben zwei durchgekreuzten Sechsecken)

Beispiele:



Ohne Blick auf eine Hütte



Ohne Blick auf eine Palme



Ohne Blick auf eine Statue

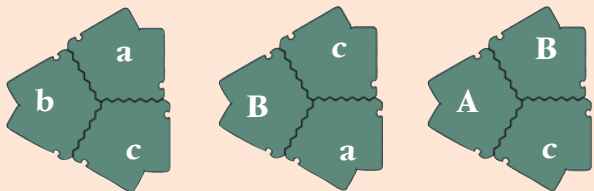
Wichtig: Kartentyp 2 und 3 schließen das abgebildete Gebiet/den abgebildeten Ort aus, d.h. ist der Fundort z.B. „Neben dem Dschungel“, dann kann kein Dschungelfeld Fundort sein.

Kartentyp 5 und 6 schließen das abgebildete Gebiet/den abgebildeten Ort nicht aus, d.h. ist der Fundort z.B. „Nicht neben einer Statue“, dann sind Felder, auf denen Statuen stehen, weiterhin mögliche Fundorte. (Ausnahme: Das Meer. Es gehört nicht zur Insel.)

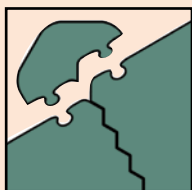
Game Setup and Components:

1. Assemble the **variable game board** showing the island (it consists of 3 game board sections and 3 clamps).

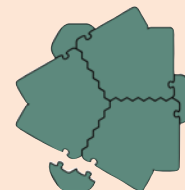
The game board sections are double-sided. The 3 front sides (a, b, c) show fewer island spaces than their reverse sides (A, B, C). You can combine these sides in any way you wish, e.g.:



Interlock the jagged edges of the 3 game board sections without leaving a hole in the middle. To complete the game board, fasten the three game board sections with the three clamps.



Flip the clamps if you arranged the sections according to the second possibility.

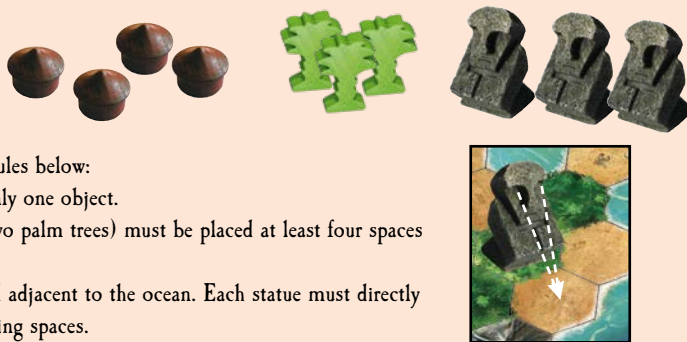


You can set up the game board to show **32 different islands**, providing variety and a new challenge with each game of TOBAGO.

2. Place the **4 huts**, **3 palm trees** and **3 statues**

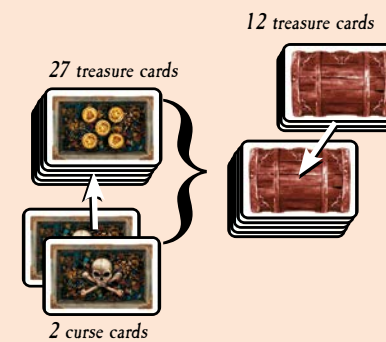
on the island following the rules below:

- Each space can contain only one object.
- All similar objects (e.g. two palm trees) must be placed at least four spaces apart.
- Statues may not be placed adjacent to the ocean. Each statue must directly face one of its 6 surrounding spaces.



3. Use the **39 treasure cards** + **2 curse cards**

to form the treasure card deck. Shuffle the two curse cards (also face down) with the lower 27 of the treasure cards.



4. Pile the **20 amulets** on the corresponding symbol located on one of the clamps.



5. Each of you takes the **ATV (All-Terrain Vehicle)** of your colour and places it on any space of the island.

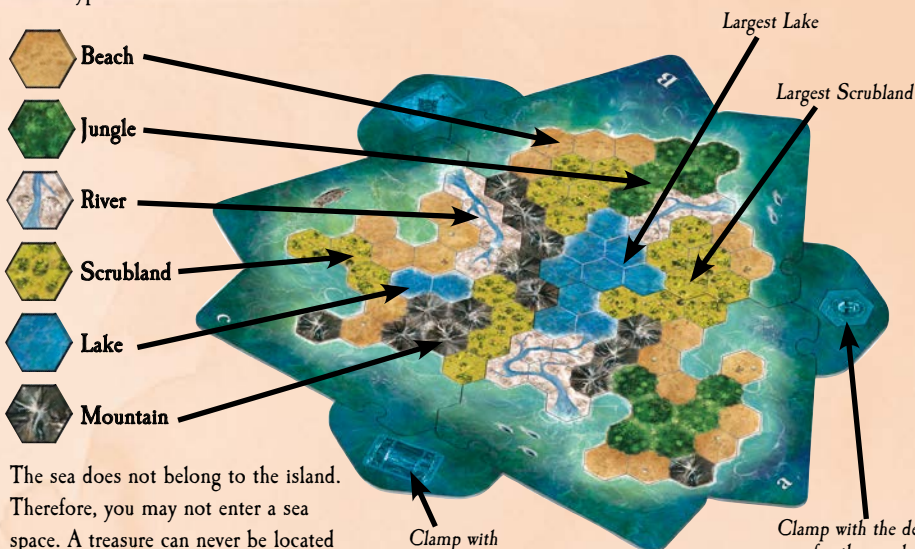


6. Of the **60 compass roses**, each of you takes the 15 of your colour.



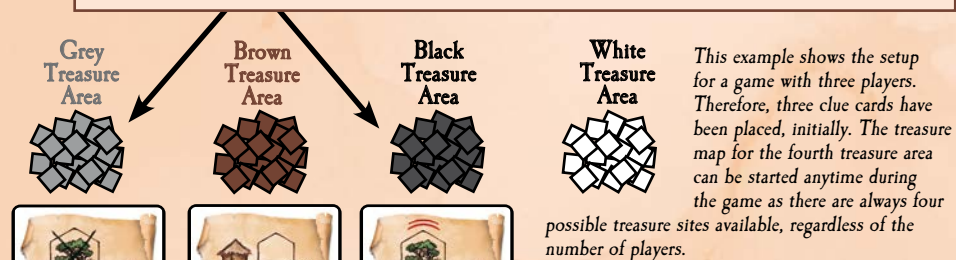
The island is made up of hexagonal spaces, each space belonging to one of the six terrain types:

There will always be exactly **one largest area** of each terrain type no matter which scenario you have chosen. The largest area is the one which contains the most spaces of that terrain type, e.g.:



The sea does not belong to the island. Therefore, you may not enter a sea space. A treasure can never be located on a sea space, and there is no sight across a (foggy) sea space.

7. Create four treasure map areas next to the game board by sorting the **68 site markers** by colour into four piles.



This example shows the setup for a game with three players. Therefore, three clue cards have been placed, initially. The treasure map for the fourth treasure area can be started anytime during the game as there are always four possible treasure sites available, regardless of the number of players.

8. Each of you draws one of the **52 clue cards** and places it face up on an empty treasure map (below the pile of site markers). Mark the clue card you placed with one of your compass roses.



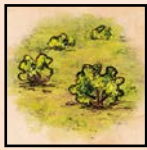
Shuffle the clue cards and deal each player 4 clues face down (in a two-player game, deal 6 clues each).

The remaining clue cards form the clue card deck.



How To Read the Clues

Each clue shows the **landmark** the clue refers to:



Scrubland



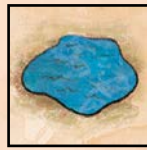
Jungle



River



Mountains



Lake



Beach



Hut



Palm Tree



Statue



Ocean

Sometimes the clue refers to the **largest area**.

This is shown by the following symbol:



for example:



largest beach



largest river



largest mountain

The hexagons show **where the location of the treasure is in relation to the landmark**. There are six different types of clue cards:

Card Type 1: **WITHIN the landmark**

(Picture on the card: Landmark within the hexagon)

Some examples:



In the river



In the scrubland



In the largest jungle

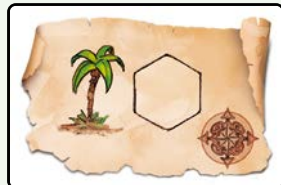
Card Type 2: **NEXT TO the landmark**

(Picture on the card: Landmark beside the hexagon)

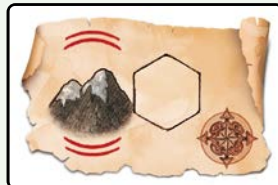
Some examples:



Next to the scrubland



Next to a palm tree

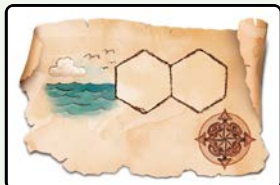


Next to the largest mountain

Card Type 3: **"In Sight of the landmark": EXACTLY 1 OR 2 SPACES** from the landmark

(Picture on the card: Landmark beside two hexagons)

Some examples:



In sight of the ocean



In sight of a hut



In sight of the largest lake



The spaces can either be located in a straight or a bended line 2 spaces away from the mentioned landmark.

Card Type 4: **NOT WITHIN the landmark**

(Picture on the card: Landmark within the crossed out hexagon)

Some examples:



Not in the mountains



Not on the beach



Not in the largest lake

Card Type 5: **NOT NEXT TO the landmark**

(Picture on the card: Landmark beside the crossed out hexagon)

Some examples:



Not next to the ocean



Not next to a statue

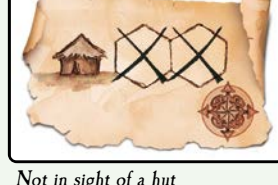


Not next to a river

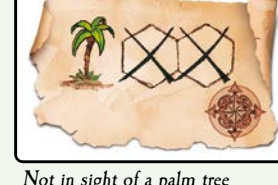
Card Type 6: "Not in Sight of the landmark": **NOT WITHIN 1 OR 2 SPACES** of the landmark, i.e. **FARTHER THAN 2 SPACES AWAY** from the landmark or **DIRECTLY ON IT**

(Picture on the card: Landmark beside two crossed out hexagons)

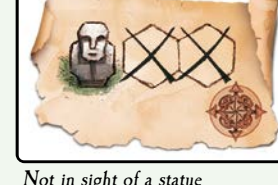
Some examples:



Not in sight of a hut



Not in sight of a palm tree



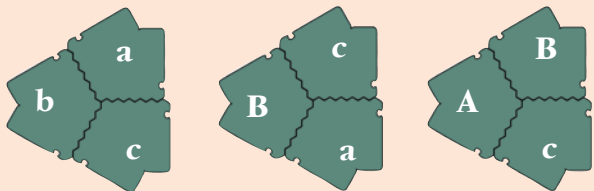
Not in sight of a statue

Important: With Card Types 2 and 3, the treasure cannot be located within the landmark, e.g. the card "Next to the jungle" eliminates all jungle spaces as possible treasure locations. With Card Types 5 and 6, the treasure can be located **within** the landmark, e.g. the card "Not next to a statue" still allows the treasure to be located in the spaces where a statue stands. (Exception: Treasure cannot be located in the ocean as the ocean is not part of the island.)

Préparation et contenu :

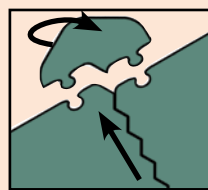
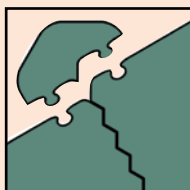
1. Assembler le **plateau de jeu modulaire**. Celui-ci est composé de 3 plaques et de 3 attaches.

Les 3 plaques sont imprimées recto verso. Les 3 rectos (a, b, c) comportent moins de cases que les versos (A, B, C). Les faces se combinent librement entre elles, par exemple :

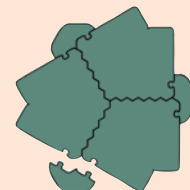


Assembler les 3 plaques entre elles de manière à ce qu'il n'y ait aucun trou au milieu.

Il existe deux possibilités :



Pour la 2^e possibilité, retourner simplement les attaches.



Il existe **32 scénarios différents**, qui permettent de varier les parties de TOBAGO et de lancer de nouveaux défis.

2. Répartir les **4 huttes**, les **3 palmiers** et les **3 statues**

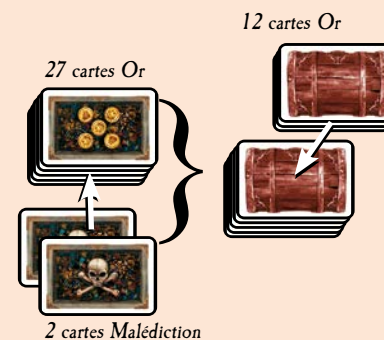
sur l'île en veillant à ce que :

- il n'y ait qu'un décor par case
- deux décors identiques (par exemple, 2 palmiers) soient séparés d'au moins 4 cases.
- les statues ne soient pas en bord de mer. Chacune d'entre elles doit être orientée vers l'une des 6 cases voisines.



3.

Constituer une pioche à partir des **39 cartes Or** et des **2 cartes Malédiction**. Mélanger ces deux cartes Malédiction parmi les 27 dernières cartes Or de la pile



4.



Constituer une réserve avec les **20 amulettes** sur l'emplacement indiqué sur l'une des attaches.

5.



Chaque joueur place un **4x4** de sa couleur sur n'importe quelle case de l'île.

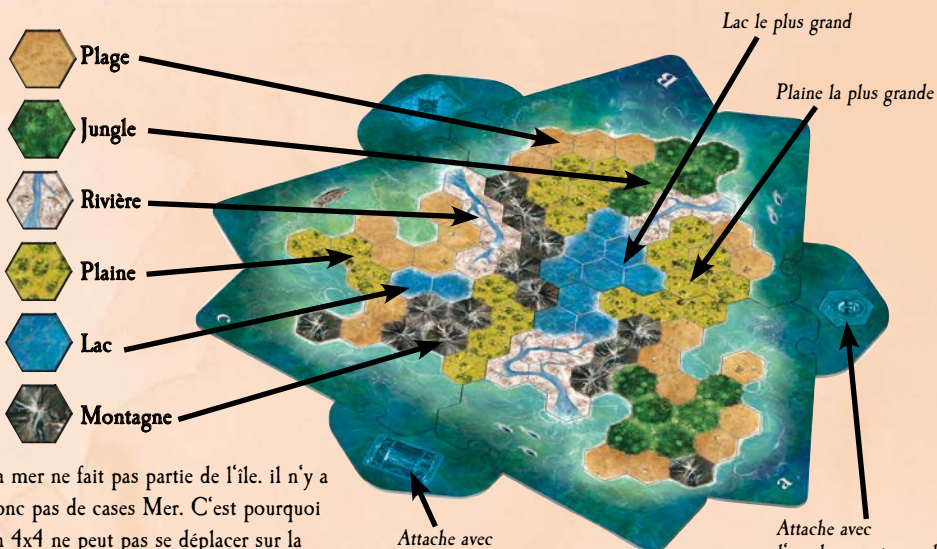
6.



Chaque joueur reçoit les **15 roses des vents** de sa couleur.

L'île est composée de cases hexagonales représentant 6 types de terrains :

Quel que soit le scénario choisi, il y a toujours une zone plus **grande** pour chaque type de terrain. Il s'agit de celle qui comprend le plus de cases de ce type. Par exemple :



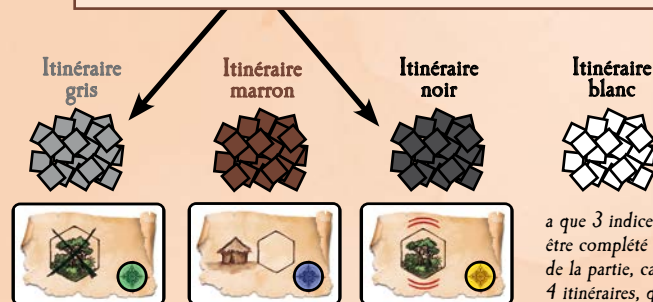
La mer ne fait pas partie de l'île. il n'y a donc pas de cases Mer. C'est pourquoi un 4x4 ne peut pas se déplacer sur la mer. Aucun trésor ne peut s'y trouver et le brouillard qui la recouvre empêche toute vue au delà.

Attache avec l'emplacement pour la défausse des cartes.

Attache avec l'emplacement pour la défausse des amulettes.

7.

Installer 4 itinéraires à côté du plateau en formant 4 tas triés par couleur avec les **68 cubes**.



Dans cet exemple, 3 joueurs participent. C'est pourquoi il n'y a que 3 indices au départ. Le 4^e itinéraire pourra être complété à n'importe quel moment au cours de la partie, car le jeu se déroule toujours avec les 4 itinéraires, quel que soit le nombre de joueurs.

8.

Chaque joueur pioche ensuite un des **52 indices**, le marque avec une de ses roses des vents et le place, face visible, sur un des itinéraires libres (sous les tas de marqueurs).



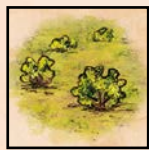
Mélanger les indices. Chaque joueur en reçoit 4 en main (**6 à 2 joueurs**).

Les indices restants sont mélangés et constituent une pioche, face cachée.



Lecture des indices

Chaque carte indique le **lieu** concerné par l'indice :



plaine



jungle



rivière



montagne



lac



plage



hutte



palmier



statue



mer

Il s'agit parfois de **la zone la plus grande**.

Sur la carte figure alors ce signe :



par exemple :



plus grande plage



plus long fleuve



plus grande montagne

Les hexagones indiquent l'emplacement du trésor par rapport au lieu dessiné. En tout, il existe 6 types de cartes :

1^{er} type de carte : **DANS un lieu**

(Illustration sur la carte = Lieu dans un hexagone)

Exemples :



Dans la rivière



Dans la plaine



Dans la plus grande jungle

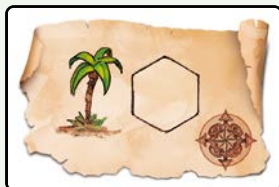
2^e type de carte : **À CÔTÉ d'un lieu**

(Illustration sur la carte = Lieu à côté d'un hexagone)

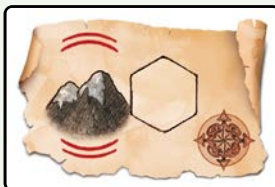
Exemples :



À côté de la plaine



À côté d'un palmier

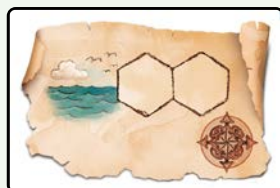


À côté de la plus grande montagne

3^e type de carte : « Lieu à portée de vue » : **À 1 OU 2 CASES du lieu**

(Illustration sur la carte : Lieu à côté de 2 hexagones)

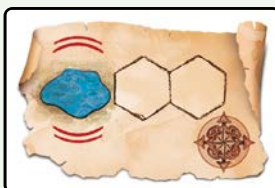
Exemples :



Mer à portée de vue



Hutte à portée de vue



Plus grand lac à portée de vue



Les cases peuvent être éloignées jusqu'à 2 cases du lieu indiqué aussi bien en ligne droite qu'en formant un coude.

4^e type de carte : **PAS DANS un lieu**

(Illustration sur la carte : Lieu dans un hexagone barré)

Exemples :



Pas sur une montagne



Pas sur une plage



Pas dans le plus grand lac

5^e type de carte : **PAS À CÔTÉ d'un lieu**

(Illustration sur la carte = Lieu à côté d'un hexagone barré)

Exemples :



Pas à côté de la mer



Pas à côté d'une statue



Pas à côté d'un fleuve

6^e type de carte : « Lieu hors de portée de vue » : **À PLUS DE 2 CASES du lieu ou DANS le lieu même**

(Illustration sur la carte : Lieu à côté de 2 hexagones barrés)

Exemples :



Hutte hors de portée de vue



Palmier hors de portée de vue



Statue hors de portée de vue

Important : Les types 2 et 3 éliminent le lieu indiqué, c'est-à-dire que, par exemple, « À côté de la jungle » signifie que le trésor ne peut pas se trouver sur une case Jungle.

Les types 5 et 6 n'excluent pas le lieu représenté, c'est-à-dire que, par exemple, « Pas à côté d'une statue » signifie que les cases sur lesquelles se trouvent des statues sont toujours des emplacements possibles du trésor. (Exception : la mer, qui n'appartient pas à l'île.)