

c) Verfluchte Schätze



Ein Schatz ist verflucht, sobald beim **Verteilen des Schatzes** eine Fluchkarte aufgedeckt wird. Der Fluch hat zwei Auswirkungen:

- 1) Die verbliebenen Goldkarten dieses Schatzes werden **nicht mehr verteilt**.
- 2) Wer noch Windrosen auf dem Schatzpfad liegen hat, gibt ein Amulett ab. Hat er keines, muss er seine **wertvollste Goldkarte abgeben**.

Anschließend nehmt ihr den Fluch aus dem Spiel. Die abgegebenen und die nicht verteilten Goldkarten legt ihr auf einen Ablagestapel. Befindet sich auch der zweite Fluch darunter, nehmt ihr ihn – wirkungslos – ebenfalls aus dem Spiel. Verbliebene Windrosen dieses Schatzpfades nehmt ihr zurück.

d) Erster Hinweis auf einen neuen Schatz

Alle Hinweise des gehobenen Schatzes legt ihr auf einen Ablagestapel, den ihr von den Goldkarten getrennt haltet. Wer beim Verteilen des Schatzes **zuletzt** eine Goldkarte erhalten hat, legt einen Hinweis aus seiner Kartenhand am soeben leergeäumten Schatzpfad ab. Anschließend legt er eine Windrose auf den ausgelegten Hinweis und ergänzt seine Kartenhand wieder auf vier Hinweise (im Spiel zu zweit: 6 Hinweise).

Sonderfall: Wurde kein Gold verteilt (weil die erste Karte beim Verteilen des Schatzes ein Fluch war), legt der **Schatzheber** einen Hinweis aus seiner Kartenhand an den soeben leergeäumten Schatzpfad.

An der Zugreihenfolge ändert sich nichts: Nachdem der Schatzheber seinen Zug beendet hat, folgt sein linker Nachbar.

II. Die Amulette

a) Das geheimnisvolle Erscheinen der Amulette

Jedes Mal, wenn ihr einen **Schatz gehoben** habt, geht eine geheimnisvolle Kraft von den Statuen aus. Dort, wo ihr starrer Blick hinfällt, tauchen



Amulette aus dem Meer auf und werden an Land gespült: Ihr nehmt drei Amulette vom Vorrat und platziert je eines auf das letzte Inselfeld vor dem Meer, das sich in Blickrichtung jeder Statue befindet. Liegt bereits ein Amulett dort, kommt keines hinzu. Nun wenden sich die Statuen knarzend ihrem nächsten Ziel zu: Ihr dreht jede Statue im Uhrzeigersinn um 60°, so dass sie auf das nächste benachbarte Feld blickt.



In Blickrichtung jeder Statue wird ein Amulett am Meer platziert.

Dann wird jede Statue gedreht.

b) Das Einsammeln der Amulette

Amulette darfst du nur einsammeln, wenn du am Zug bist. Es gibt zwei Möglichkeiten:

- 1) Zu Beginn deines Zuges steht dein Geländewagen bereits auf einem Feld, auf dem sich ein Amulett befindet. Du nimmst das Amulett. Dies kostet dich keine Aktion.
- 2) Du fährst mit deinem Geländewagen (Aktion B, → Seite 3) zu einem Amulett. Um es einzusammeln, musst du dort eine der drei Teilstrecken deiner Fahrt abschließen.

Es ist erlaubt, in einem Spielzug mehrere Amulette einzusammeln.



Lola fährt zu Amulett A. Sie sammelt es ein und benötigt deshalb eine zweite Teilstrecke, um bis zum Ende des Gebirges zu fahren. Auf der dritten Teilstrecke wechselt sie zum Strand, wo sie Amulett B einsammelt, auf dem sich **Roger's** Geländewagen befindet. Nun ist **Roger** am Zug. Er ärgert sich über **Lolas** Zug, denn er hätte jetzt Amulett C erhalten, ohne zu fahren. **Roger** beschließt, stattdessen Amulett C und D einzusammeln. Dazu fährt er zunächst am Strand entlang und wechselt dann zweimal das Gelände. Im Buschland liegt Amulett E, das er nicht erreicht - auch dann nicht, wenn er ein Amulett für eine Extrafahrt ausgibt, denn: Bei einer Extrafahrt darf man kein Amulett einsammeln. (→ „Amulettaktionen“, Seite 6)

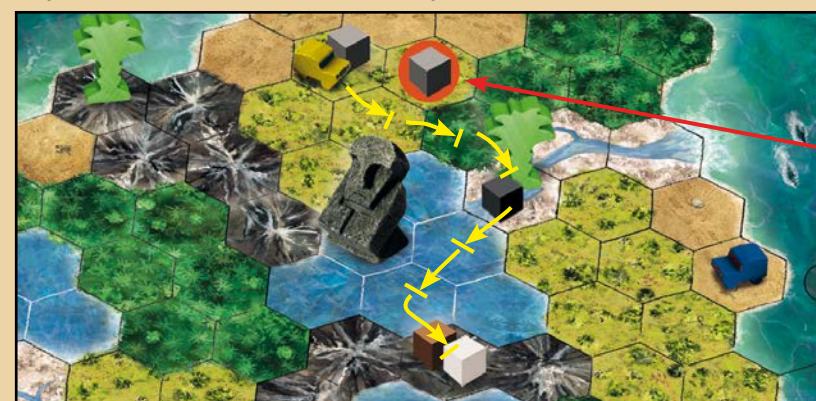
Kleiner Kniff für Fortgeschrittene: Falls **Roger** zu Beginn seines Spielzuges schon ein Amulett besitzt, könnte er Amulett E unter **Annas** Geländewagen wegschnappen: Er gibt zuerst ein Amulett ab und beginnt seinen Zug mit einer Extrafahrt. Diese beendet er auf Amulett C, das er aber - weil es eine Extrafahrt war - nicht einsammeln darf. Jetzt führt er Aktion B aus: Er fährt zwei Teilstrecken, um Amulett D einzusammeln. Dann nutzt er seine dritte Teilstrecke, um Amulett E zu erhalten.

Amulettaktionen

Wenn du am Zug bist, darfst du jederzeit beliebig viele Amulette einsetzen (auch Amulette, die du im selben Zug eingesammelt hast). Für jedes eingesetzte Amulett führst du **eine** der folgenden Zusatzaktionen aus

- **Markierungsstein entfernen**
Du entfernst einen Markierungsstein vom Spielplan. (Damit ist dieses Feld als Fundort des betreffenden Schatzes ausgeschlossen.) Allerdings muss sich nach dieser Aktion mindestens noch ein Markierungsstein gleicher Farbe auf dem Spielplan befinden.
- **Zusatzhinweis**
Du spielst eine Hinweiskarte aus (entspricht Aktion A, → Seite 2).
- **Extrafahrt**
Du fährst mit deinem Geländewagen (entspricht Aktion B, → Seite 3). **Achtung: Bei einer Extrafahrt darfst du kein Amulett einsammeln.**
- **Schutz vor dem Fluch**
Triffst dich ein Fluch, schützt dich die Abgabe eines Amuletts davor, deine wertvollste Goldkarte abzugeben.
- **Kartentausch**
Du legst alle Hinweise deiner Kartenhand auf den Ablagestapel. Dann ziehst du die gleiche Anzahl an Hinweisen vom Nachziehstapel. (Auch wenn du kein Amulett besitzt, darfst du einen Kartentausch durchführen. In diesem Fall verzichst du jedoch auf deinen Spielzug, d.h. du führst **keine** Aktion aus.)

Eingesetzte Amulette kommen zurück in den allgemeinen Amulettvorrat.



Beispiel: **Lola** kann den **grauen** Schatz nicht heben, weil sich noch zwei **graue** Markierungssteine auf dem Spielplan befinden. Deshalb nutzt sie ein Amulett, um einen Markierungsstein zu entfernen. Der Fundort des Schatzes ist jetzt genau dort, wo ihr Geländewagen schon steht. Nun hebt **Lola** den Schatz. Erst danach führt sie die eigentliche Aktion ihres Spielzuges aus: Sie fährt mit ihrem Geländewagen bis zum **schwarzen** Markierungsstein und hebt nun auch den **schwarzen** Schatz. Nun gibt **Lola** ein weiteres Amulett für eine Extrafahrt ab. Sie fährt auf das Feld, auf dem sich der letzte **braune** und der letzte **weiße** Markierungsstein befinden. Sie hebt nacheinander beide Schätze in beliebiger Reihenfolge.

„VERFLUCHT!“ – ein taktischer Hinweis:

Wenn du unangenehme Überraschungen vermeiden möchtest, solltest du deine Hinweise möglichst auf **verschiedene** Schätze „streuen“. So kannst du die Gefahr eindämmen, dass die Flüche ausgerechnet dort zuschlagen, wo du dich besonders stark engagiert hast.

Ein Schatz, der (fast) nur dir „gehört“, birgt stets das Risiko, dass du dafür zwar viele Spielzüge eingesetzt hast, jedoch nach dem Heben trotzdem mit „verflucht“ leeren Händen dastehst. **Bedenke, dass dies spielentscheidend sein kann.**

Mögliche Fluch-Varianten: Wer einmal ausprobieren möchte, wie sich TOBAGO mit „schwächeren“ oder auch „stärkeren“ Flüchen spielt, kann auch folgende Varianten ausprobieren:

Die Flüche werden **schwächer**, wenn ihr ...

- a) ... den Schatz „nach dem Fluch“ an diejenigen weiter verteilt, die ein Amulett abgeben. (Wer kein Amulett hat, muss also seine Windrosen vom Schatz nehmen und – wie gehabt – sein wertvollstes Goldstück abgeben.)
- b) ... den Schatz „nach dem Fluch“ weiter verteilt. (Wer kein Amulett hat, muss also seine Windrosen vom Schatz nehmen und – wie gehabt – sein wertvollstes Goldstück abgeben.)
- c) ... nur mit einem Fluch spielt
- d) ... ganz ohne Flüche spielt.

Außerdem besteht die Möglichkeit, den Fluch nicht in die untersten 27, sondern in die untersten 21 Karten einzumischen. Dadurch werden die Flüche etwas „kalkulierbarer“.

So könnt ihr nun immer eure eigene Lieblingsvariante von TOBAGO spielen. Viel Spaß!

Die Flüche werden **stärker**, wenn ihr den ersten Fluch nach dem Heben des Schatzes erneut in die verbliebenen Goldkarten einmischt.

Spielende:

Der Schatz, bei dem der Goldkartenstapel ausgeht, wird noch verteilt. Dabei werden fehlende Goldkarten mit den neu gemischten Goldkarten des Ablagestapels aufgefüllt. Ist der Schatz verteilt, endet das Spiel sofort.

Jeder Spieler zählt seine Goldstücke zusammen. Wer das meiste Gold ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

Autor: Bruce Allen • Illustration & Layout: Victor Boden
2019 Zoch Verlag, Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstraße 1, 90765 Fürth, Germany

Farbliche und technische Änderungen vorbehalten.



Art.Nr.: 601105152

TOBAGO

Spielregel

Ein mitreißendes Abenteuer
für 2 bis 4 Schatzjäger
ab 10 Jahren von Bruce Allen

„Land in Sicht“ ... Endlich! Nach monatelanger Suche habt ihr sie gefunden: Tobago, die Insel der vergessenen Schätze. In Händen haltet ihr einige fast verwitterte Pergamentjetzen. Ihr verwettet euren einzigen Spaten darauf, dass es sich dabei um Teile einer Schatzkarte handelt. Aber wie passen diese zusammen? Und wer besitzt die fehlenden Schatzkartenstücke? Erst wenn ihr eure Hinweise zusammensetzt, kommt ihr den Schätzen auf die Spur. Am Steuer eures Geländewagens durchquert ihr dichtbewachsene Dschungel, felsige Höhen und wilde Gewässer. Doch kaum habt ihr einen Fundort erreicht, erheben auch schon gierige Mitwisser Anspruch auf einen Teil der Beute. Und dann ist da noch dieser Inselfluch, der auf manchen Schätzen ruht. Vor seiner goldverschlingenden Kraft schützt nur ein unscheinbares Amulett ...

Spielziel:

Die Spieler suchen und bergen Schätze. Sie spielen Hinweise aus, um Fundorte näher zu bestimmen. Sobald klar ist, wo ein Schatz liegt, hebt ihn ein Spieler, der den Fundort mit seinem Geländewagen erreicht. Jeder Schatz wird unter denjenigen Spielern aufgeteilt, die Hinweise zum Fundort beigesteuert haben. Auch der Schatzheber bekommt seinen Anteil. Vorteile verschafft sich, wer Amulette einsammelt, die er u.a. zum Schutz vor verfluchten Schätzen einsetzen kann. Das Spiel gewinnt, wer am Spielende das meiste Gold besitzt.

Lieber Spieler, bevor du diese Regel liest, schau dir bitte das beiliegende **Übersichtsblatt** an. Dort findest du den **Spielaufbau** für 2, 3 und 4 Spieler und erfährst auf **einen Blick**, wie das Spielmaterial verwendet wird.

c) Cursed Treasures



Turning up a curse card during **distribution** means the treasure is cursed.

The curse has two consequences:

- 1) The remaining treasure cards of this treasure **are not distributed**.
- 2) Anyone with one or more compass roses still on or below the treasure map must discard an amulet. If a player does not have an amulet, he loses his most valuable treasure card.

Afterwards, the curse card is removed from the game. The lost treasure cards are discarded together with the ones not distributed. If the second curse card is among these discards, remove it – without it taking effect – from the game, too. Take back your compass roses still on the treasure map.

d) Starting a New Treasure Hunt

All clue cards belonging to a raised treasure are placed on the clue card discard pile, which is kept separate from the treasure card discards. The player who claimed the **last** treasure card during the distribution starts a new treasure map by playing a clue card face up from her hand in the now empty treasure area. The card is marked with one of the player's compass roses and the player draws a new clue card to replenish her hand to four clue cards (6 clue cards in a two-player game).

Special case: If the first card turned up in the distribution happened to be a curse card and no treasure cards were distributed, then the **player who raised the treasure** starts the new treasure map.

The order of play is not affected: After the player who raised the treasure has ended his turn, the game continues with his left neighbour.

II. The Amulets

a) The Mysterious Appearance of the Amulets

A mysterious force emanates from the statues each time a **treasure is raised**.

Where their unrelenting gaze strikes the coast, amulets surface in the ocean and are swept ashore:



Take three amulets from the amulet pile and place one each on the coast in the last island space lying in the direction of view of each statue, unless this space is already occupied by an amulet. Then, with a grinding noise, the statues turn to face where the next amulets will surface: rotate each statue 60° in a clockwise direction, until it faces the next adjacent space.



Place an amulet next to the ocean in the viewing direction of each statue. Then rotate all statues

b) Picking up Amulets

You can only pick up amulets when it is your turn. There are two ways to do this:

- 1) At the beginning of your turn, your ATV already occupies a space that contains an amulet. Take the amulet. This does not count as an action.
- 2) You move your ATV (Action B, → Page 3) into a space containing an amulet. To pick up the amulet, you must complete one of your legs in that space.

It is possible to collect more than one amulet during an action.



Lola takes the first leg to drive to amulet (A). As she has to stop there to pick it up, she needs another leg to reach the end of the mountains. She uses the third leg to cross over to the beach, where she picks up amulet (B) from underneath Roger's ATV.

Now it's Roger's turn. He is annoyed by Lola's play, as otherwise he could have taken amulet (B) without having to move his ATV. Roger decides to pick up amulets (C) and (D). To do that, he drives along the beach first, and then changes terrain twice. Roger cannot reach amulet (E) in the scrubland – not even if he discards an amulet to take an extra "Move your ATV" action, as picking up amulets is not allowed on an action granted by an amulet. (→ Box "Amulet Powers: Move your ATV", Page 6)

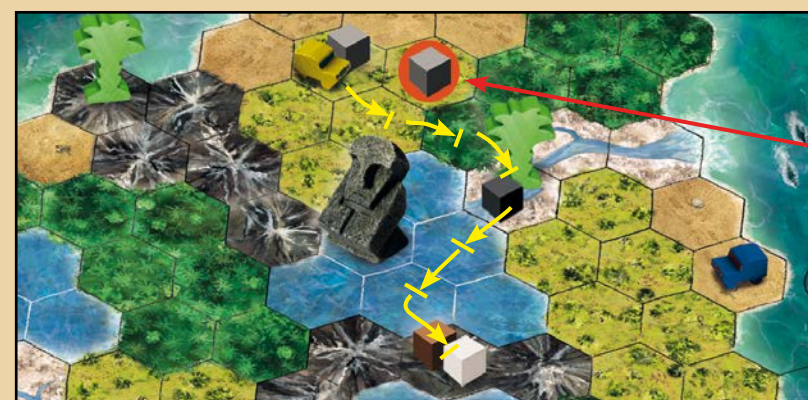
A hint for experts: If Roger has an amulet at the start of his turn he could snatch amulet (C) from underneath Anna's ATV: First, he discards the amulet and takes an extra "Move your ATV" action to drive to the space containing amulet (C). He cannot pick it up, as he reached it using the amulet's extra "Move your ATV" power. Then, he starts his regular action. It takes him two legs to pick up amulet (D), and on the third leg he takes amulet (E).

Amulet Powers:

You can play as many amulets as you like at any time during your turn, (even amulets you just picked up in the same turn). For any used amulet you perform any **one** of the following additional actions:

- **Remove a site marker**
Take any site marker off the game board and place it back on its site marker pile. Removing a site marker eliminates the space it came from as a possible location for the corresponding treasure. Hence, you are not allowed to remove the last remaining site marker of a given colour from the game board.
- **Play a clue card**
You can take an extra "Play a clue card" action (see Action A, → Page 2).
- **Move your ATV**
You move your ATV up to 3 legs (see Action B, → Page 3). **Caution! You are not allowed to pick up amulets while you are using this power.**
- **Protection against a curse**
Discarding an amulet when you are hit by a curse prevents you from losing your most valuable treasure card.
- **Exchange your clue cards**
You can discard all your clue cards and then redraw the same number from the clue card deck. (You may exchange your clue cards in the same manner even if you do not possess an amulet, if you forgo your entire turn instead.)

Amulets that were played or discarded are returned to the common amulet pile.



An example:

Lola cannot raise the grey treasure, as there are still two grey site markers remaining on the game board. Therefore, she uses an amulet to remove one of the site markers. This leaves the location of the treasure in the exact space where her ATV is already standing. Now, Lola raises this treasure before taking her regular action, in which she moves her ATV to the black site marker and then raises the black treasure, too. Now, Lola uses another amulet to take an extra move with her ATV, moving it to the space containing both the last brown and the last white site markers. Finally, she raises both treasures separately, in any order she wishes.

"CURSED!" – Some Tactical Advice:

If you would like to avoid unpleasant surprises you should preferably distribute your clue cards among different treasure sites. Thereby, you can minimize the danger that the curses just strike at a site where you are strongly involved. Especially, after you have invested many of your game turns in a certain treasure and it (almost) completely "belongs" to you, there is always the risk that you end up with "cursed", empty hands after raising it. **Consider that this can decide the game.**

Possible Curse Variations:

If you would like to find out how TOBAGO works with "weaker" or "stronger" curses you can try out the following variations:

The curses become **weaker** if you ...

- a) ... continue distributing the treasure after a curse card turned up (as usual, a player with no amulet must discard his most valuable treasure card).
- b) ... after a curse card turned up, distribute the treasure cards among the players who are able to discard an amulet (players with no amulets just take back their compass roses and must discard their most valuable treasure cards, as usual).
- c) ... only play with 1 curse card.
- d) ... leave them out completely.

Furthermore, you may shuffle the curse(s) with the lower 21 of the treasure cards instead of the lower 27 cards. That will make the curses more calculable.

The curses become **stronger** if after dealing with the first "cursed" treasure you shuffle the curse card back into the pile of remaining gold cards.

Thereby, you can now always play your own most favourite variation of TOBAGO. Have fun!

Ending the Game:

The game ends after the treasure card deck runs out, but not before the treasure has been distributed. If there are still compass roses left while drawing the treasure cards, shuffle the discarded treasure cards and continue with the distribution as usual. After the distribution is complete, the game ends immediately.

Now, each of you counts the number of gold coins on the treasure cards gathered. Whoever has collected the most gold coins wins the game.

Author: Bruce Allen • Illustrations & Layout: Victor Boden • Translation: Bruce Allen / David Zook
2019 Zoch Verlag, Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstraße 1, 90765 Fürth, Germany

Colour and technical changes reserved.



Art.Nr.: 601105152

TOBAGO

Game Rules

An Exciting Adventure
for 2 to 4 Treasure Hunters
Ages 10 and up by Bruce Allen

"Land ahoy!" ... After years of searching you have finally found her: Tobago, the island of forgotten treasures. Your hands hold several scraps of parchment almost too weathered to read, and you would bet your last shovel that these are pieces of a treasure map. But how do they fit? And who has the missing pieces? Only by gathering more clues will you track down the treasures. Behind the wheel of your ATV you will cross dense jungles, scale rocky heights, and ford raging torrents. But, the moment you arrive at a treasure site, fierce and greedy competitors may lay claim to part of the findings. Not to mention the curse of the island that rests on some of the treasures. An inconspicuous amulet is the only protection against the curse's gold-devouring power...

Object of the Game

You reconstruct treasure maps by combining clues, either alone or with the help of other players, until the location of a treasure is determined. Then, you try to be the first at the location to raise the treasure. For that, and for contributing clues, shares of the treasure are awarded. By picking up amulets – and using them wisely – you will gain an advantage (and protection from the curses, too). At the end of the game, the player with the most gold coins wins.

Before reading these rules, please take a look at the **supplementary sheet**. It shows how to **set up the game** for 2, 3, or 4 players and provides an **overview** of what the components are for.

Game Play:

You take turns in a clockwise direction, starting with the player who has visited an island most recently. During your turn, you may perform **one** of the following two actions:

→ **A) Play a clue card**

or

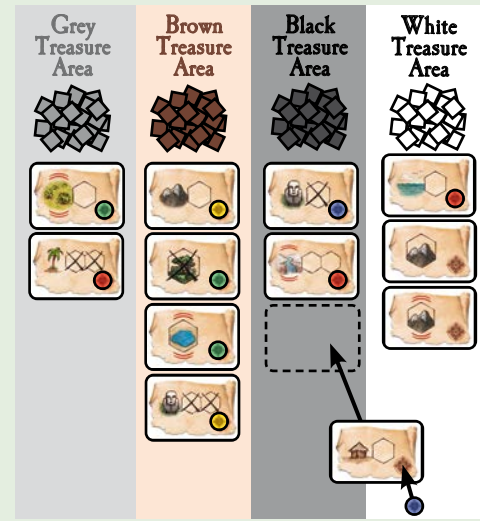
→ **B) Move your ATV**

⊕

At any time during your turn, you may, if possible, raise **treasures** (I) and/or play one or more **amulets** (II).

A) Play a clue card

Choose a clue card from your hand and place it face-up below the last clue card of one of the treasure maps. Then, mark the clue card just played with one of your compass roses.



New clue cards are always placed below the other cards of a treasure map. A treasure map may contain any number of clue cards from any number of players.

Then, draw a replacement card from the clue card deck. Your hand should always contain 4 cards (6 cards in a two-player game).

If the clue card deck is depleted, shuffle the discarded clue cards to form a new deck. (You can find explanations of the clue cards on the supplementary sheet.)

Each treasure map leads to one treasure site. Each clue of the treasure map eliminates one or more spaces on the island. The remaining spaces are the ones where the treasure can still be hidden. Mark these spaces with the correspondingly coloured site markers as soon as it is possible to cover every space with the available site markers. (Often, it will take several clues to reach this point.) Afterwards, for each new clue added to the treasure map, remove the site markers from the spaces the clue eliminated. The location of the treasure is determined as soon as only one site marker of its colour remains on the island. Only then, can the treasure be raised.

Treasures may also be located on spaces with palm trees, statues, and huts.

It is possible for site markers belonging to different treasure maps to share the same space on the island.

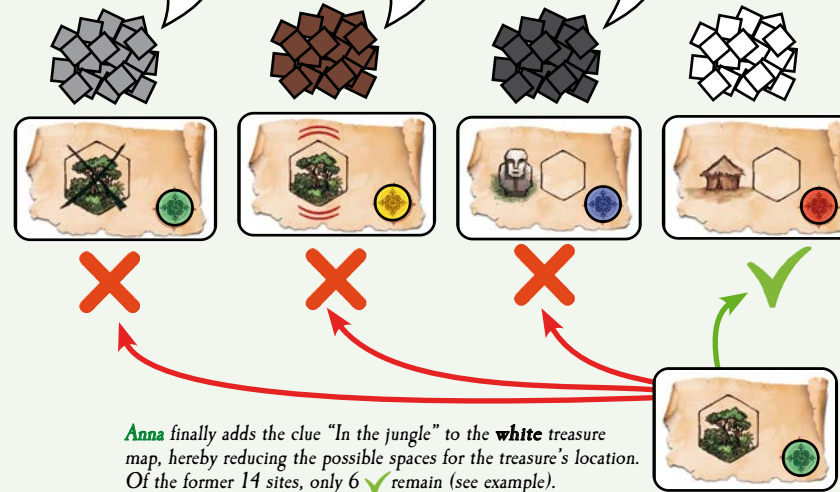
Each clue eliminates spaces as possible treasure locations



Rules for adding clues

When adding a clue to a treasure map the clue...

- must not contradict any clue already present in the treasure map.
- must reduce the possible sites where the treasure could be hidden by at least one space.
- Must allow at least one site where the treasure could still be hidden, a treasure cannot simply "vanish from the island".



B) Move your ATV

You can move your ATV up to 3 legs.

The following counts as **one** leg:

1) Moving within a terrain

Any movement **within the same terrain type**, no matter how far.



2) Changing the terrain

Moving into an **adjacent space** of a **different terrain type** (e.g. from the jungle to the adjacent lake space).



Two examples of how you can drive the 3 legs:

Lola uses the first leg to drive to the end of the jungle. Changing to the mountains uses up her second leg. With the third leg she can, at most, reach the end of the mountains.

Bobby first leg takes him from the lake to the adjacent scrubland space. He crosses the scrub land in the second leg. Then, he reaches the adjacent river space in the third leg.

Special Cases:

- When raising a treasure (→ Page 4), any unused legs of your movement (towards the treasure) expire. In case your ATV is already located at the exact treasure location at the beginning of your turn, you may raise the treasure and afterwards decide if you would like to perform Action A) or Action B).
- Collecting an amulet automatically ends a leg. → Page 5

ATVs can enter any space on the island, even if it contains a palm tree, a hut, a statue, or other ATVs. ATVs cannot enter the ocean.

I. The Treasures

a) Raising a Treasure

You can raise a treasure if these two conditions are met:

- 1) The exact location of the treasure is defined, i.e. only one site marker of the treasure remains on the game board.
- 2) It is your turn and your ATV reaches (or already occupies) the space containing the remaining site marker.

To raise the treasure, place one of your compass roses below the last clue card of the corresponding treasure map. Then, remove the site marker and put it back on its pile.

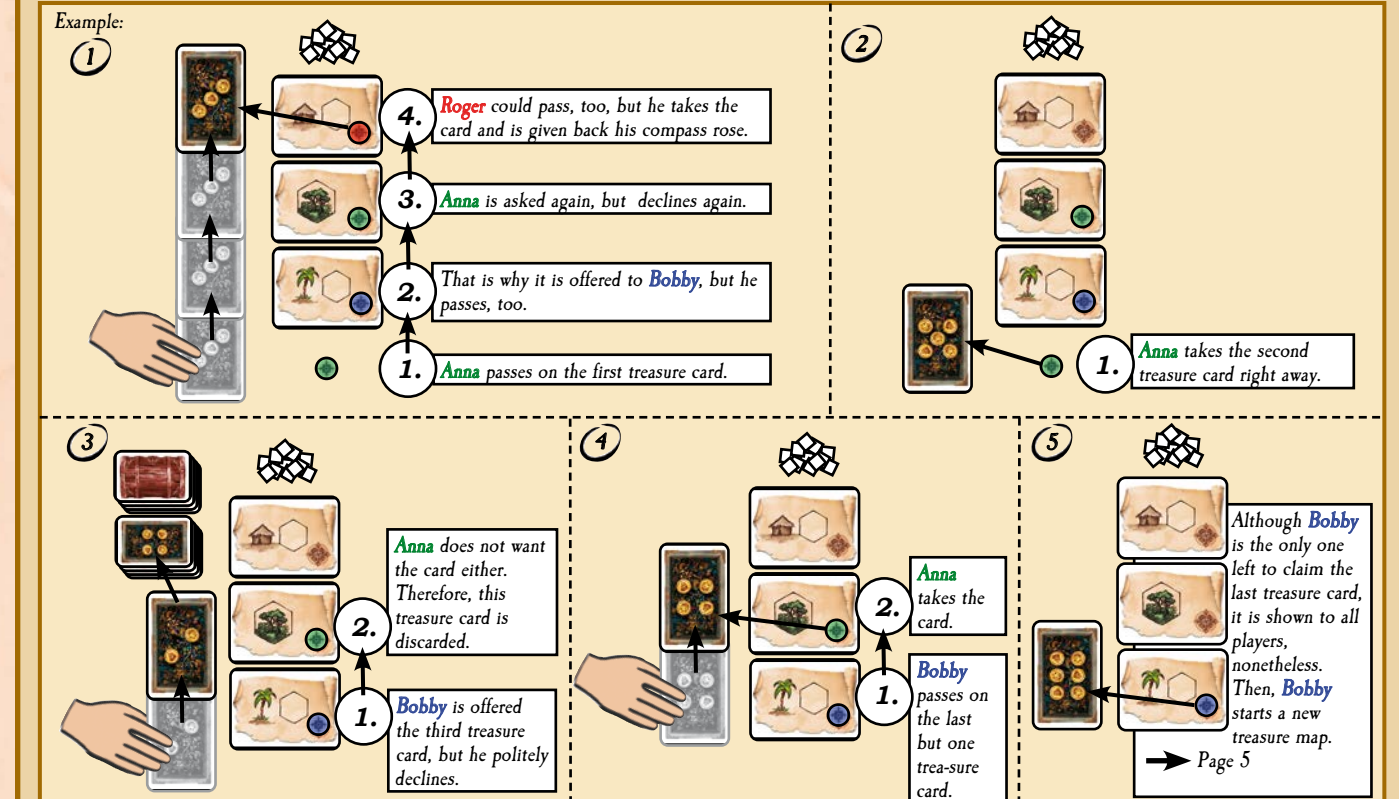
Now, each of you draws as many treasure cards as you have compass roses lying on (or below) the treasure map. After secretly looking at them, hand the treasure cards face down to the player who will distribute the treasure cards.

Caution! Don't give away what kind of treasure card you have seen. Especially not if you have drawn a curse card. If only you possess certain information about the contents of the treasure, this will give you an advantage when it comes to the distribution of the treasure.

b) Distributing a Treasure

Without looking at it, the player distributing the treasure draws an additional card from the treasure deck and adds it to the cards received from the other players. After the cards have been shuffled thoroughly, the topmost treasure card is displayed face-up, and all players with compass roses on the treasure map are asked in the sequence of the compass roses – from bottom to top (beginning with the player who raised the treasure) – whether they want to claim the treasure card or not.

- 1) The owner of the lowest compass rose on or below the treasure map is asked first, whether she wants the treasure card. If she declines, the owner of the next higher compass rose is asked (even if the player has been asked before), and so on.
- 2) Whoever claims a treasure card takes the card and places it face down in front of him, and is given back the compass rose that he used to claim the treasure card. Treasure cards nobody claimed are placed on the treasure card discard pile.
- 3) Then, the player distributing the treasure cards turns over the next card and offers it as described above. This is repeated until all the treasure cards for this treasure have been offered or no compass rose remains on the treasure map. If a treasure card is left over, it is discarded.



Spielablauf:

Gespielt wird reihum. Es beginnt, wer zuletzt auf einer Insel war. Bist du an der Reihe, führst du **eine** dieser beiden Aktionen aus:

A) Du gibst einen Hinweis

oder

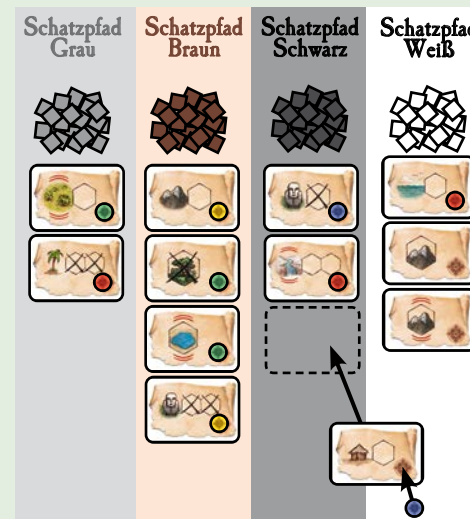
B) Du fährst mit deinem Geländewagen

+

Falls möglich, darfst du während deines Spielzugs jederzeit Schätze (I) heben und/oder Amulette (II) einsetzen.

A) Du gibst einen Hinweis

Aus deiner Kartenhand wählst du einen Hinweis aus und legst ihn offen an einen Schatzpfad an. Die ausgespielte Karte markierst du mit einer deiner Windrosen.



Hinweise werden stets unten (als letzte Karte) am Pfad angelegt. An jedem Schatzpfad dürfen beliebig viele Hinweise jedes Spielers liegen.

Dann ziehst du vom Stapel einen Hinweis nach, so dass du stets 4 Karten auf der Hand hast (im Spiel zu zweit: 6 Karten).

Sind alle Hinweise vergriffen, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen verdeckten Nachziehstapel. (Eine Erklärung der Hinweisarten findet ihr auf dem beiliegenden Übersichtsblatt.)

Jeder Schatzpfad „führt“ zu einem Schatz: Die Hinweise eines Schatzpfades grenzen ein, welche Spielfelder als Fundort dieses Schatzes (noch) in Frage kommen.

Diese Felder markiert ihr mit je einem Markierungsstein dieses Pfades, sobald die Markierungssteine dafür ausreichen. (Oft ist dies erst nach mehreren Hinweisen der Fall.)

Bei jedem neu gelegten Hinweis entfernt ihr Markierungssteine von Feldern, die nun ausgeschlossen sind. Der Fundort eines Schatzes ist eindeutig bestimmt, wenn sich nur noch einer seiner Markierungssteine auf dem Spielplan befindet. Erst dann kann der Schatz gehoben werden.

Schätze können auch auf Palmen-, Statuen- und Hüttenfeldern liegen.

Es dürfen Markierungssteine verschiedener Schätze auf demselben Feld liegen.

Jeder Hinweis schließt Felder als Fundorte aus



Anna legt den Hinweis „Im Dschungel“ am **weißen** Schatzpfad an. Der **weiße** Schatz liegt folglich neben einer Hütte im Dschungel. Damit sind nun die Felder ausgeschlossen, die zwar neben einer Hütte, aber nicht im Dschungel liegen.

An allen vier Hütten werden die weißen Markierungssteine, die sich nicht im Dschungel befinden, **entfernt**.

Die Abbildung links zeigt beispielhaft die Situation an **einer** der vier Hütten.



Bobby legt den Hinweis „Neben einer Palme“ ebenfalls an den **weißen** Schatzpfad. Folglich kommen als Fundort des Schatzes **nur noch die Felder in Frage**, die sich sowohl neben einer Hütte als auch neben einer Palme im Dschungel befinden.

Nachdem Bobby seinen Hinweis gelegt hat, werden nun alle weißen Markierungssteine **entfernt**, die nicht neben einer Palme liegen.

Anlegeregeln

Wenn du einen Hinweis anlegst ...

- darf er nicht im Widerspruch zu anderen Hinweisen dieses Schatzpfades stehen.
- muss er mindestens einen Fundort, der zuvor noch in Frage kam, ausschließen.
- muss danach mindestens noch ein Feld auf dem Spielplan als Fundort dieses Schatzes in Frage kommen (d.h. kein Schatz kann sich „in Luft auflösen“).



Anna legt schließlich den Hinweis „Im Dschungel“ an den **weißen** Schatz an und schränkt damit die möglichen Fundorte weiter ein. Von ursprünglich 14 Fundorten sind jetzt nur noch 6 **geblieben** (siehe Bild).



Ein Blick auf den Spielplan zeigt, warum **Anna** den Hinweis „Im Dschungel“ nicht an den schwarzen Schatzpfad anlegen darf: Es gibt kein einziges Dschungelfeld neben einer Statue.

B) Du fährst mit deinem Geländewagen

Du darfst **bis zu 3 Teilstrecken** fahren.

Als **eine** Teilstrecke gilt:

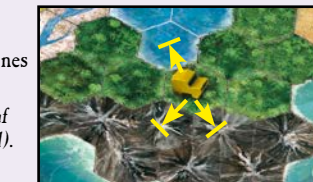
1) Fährst im selben Gelände

Eine beliebig weite Fahrt **innerhalb eines Geländes**.



2) Geländewechsel

Der Wechsel auf ein **benachbartes Feld** eines **anderen Geländes** (z.B. vom Dschungel auf das angrenzende Seefeld).



Zwei Beispiele, wie ihr 3 Teilstrecken fahren könnt: **Lola** fährt die erste Teilstrecke bis zum Ende des Dschungels. Auf dem Wechseln des Geländes benötigt sie eine weitere Teilstrecke. Auf der dritten Teilstrecke kann sie bis zum Ende des Berges fahren. **Bobby** fährt auf der ersten Teilstrecke vom See ins benachbarte Buschland. Auf der zweiten Teilstrecke durchquert er das Buschland. Auf der dritten Teilstrecke erreicht er das angrenzende Flussfeld.

Sonderfälle:

- Hebst du einen Schatz (→ Seite 4), verfallen nicht genutzte Teilstrecken dieser Fahrt (zum Schatz).
- Auch wenn dein Geländewagen bereits zu Beginn deines Zuges am Fundort steht, darfst du den Schatz heben. In diesem Fall bist du jedoch nicht gefahren. Folglich steht dir deine Aktion (A oder B) noch zur Verfügung.
- Bei jedem Amulett, das du unterwegs einsammelst, schließt du eine Teilstrecke ab. → Seite 5

Geländewagen dürfen auch auf Inseln fahren, auf denen sich Palmen, Hütten, Statuen oder andere Geländewagen befinden. Seen dürfen befahren werden. Das Meer kann nicht befahren werden.

I. Die Schätze

a) Ein Schatz wird gehoben

Einen Schatz kannst du heben, wenn diese **beiden** Bedingungen erfüllt sind:

- 1) Der Fundort ist eindeutig bestimmt, d.h. es befindet sich von diesem Schatz nur noch **ein** Markierungsstein auf dem Spielplan.
- 2) Du bist am Zug und dein Geländewagen erreicht diesen letzten Markierungsstein (oder steht bereits dort).

Hebst du den Schatz, legst du eine eigene Windrose unter den letzten Hinweis dieses Pfades. Dann entfernst du den Markierungsstein vom Fundort und legst ihn zu den anderen zurück.

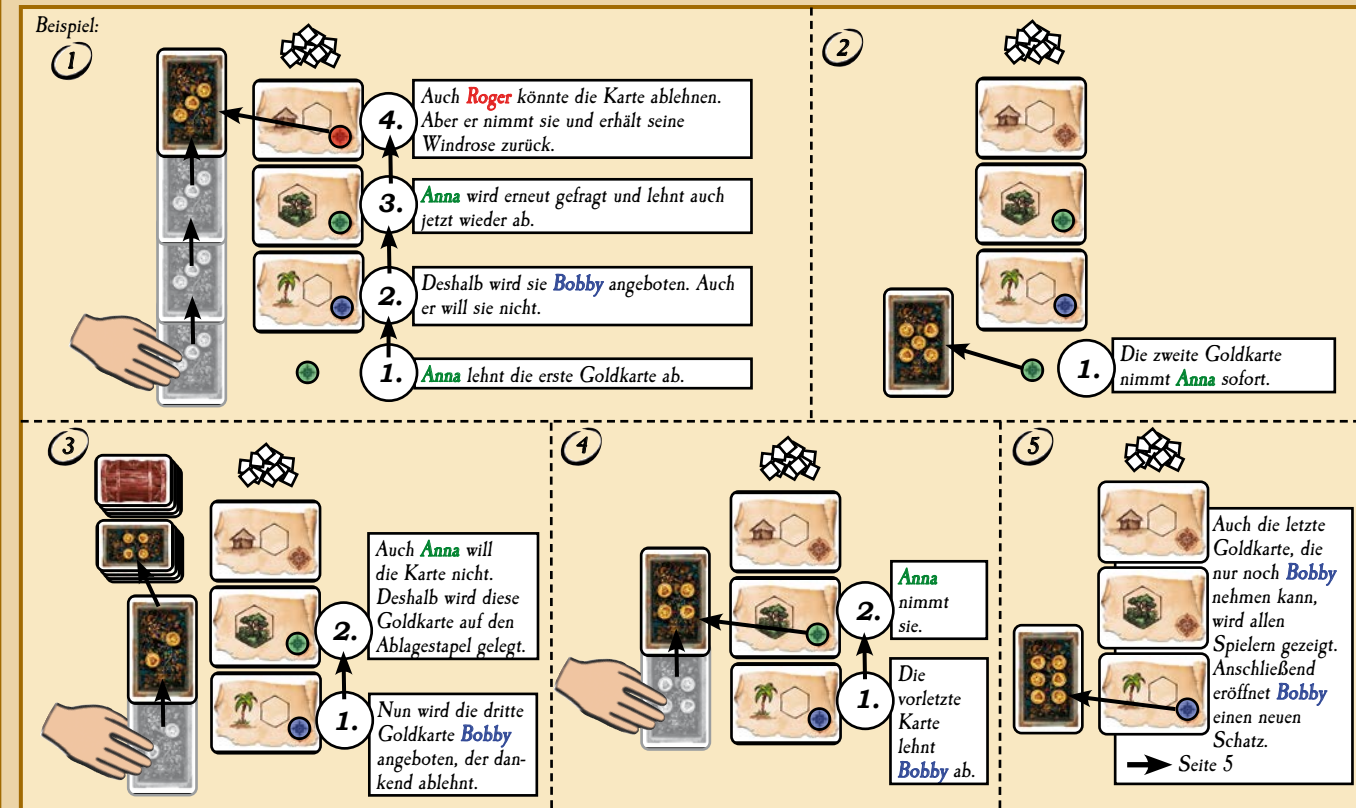
Nun zieht jeder Spieler so viele Goldkarten vom verdeckten Stapel, wie er Windrosen an diesem Schatzpfad liegen hat, und sieht sie sich an. Dann gebt ihr die gezogenen Karten **verdeckt** einem beliebigen Mitspieler, der den Schatz verteilen soll.

Achtung! Lass dir nicht anmerken, was du gezogen hast. Auch wenn es ein Fluch war, verrätst du dies nicht. Jede Information zum Schatzinhalt, die deine Mitspieler noch nicht kennen, kann dir beim Verteilen des Schatzes einen Vorteil bieten.

b) Der Schatz wird verteilt

Der Schatzverteiler zieht unbeschene eine **weitere Goldkarte** vom Stapel. Diese mischt er zusammen mit den soeben erhaltenen Goldkarten. Dann deckt er die oberste auf und bietet sie **„von unten nach oben“** an:

- 1) Der Besitzer der Windrose, die an diesem Schatzpfad ganz unten liegt, wird als Erster gefragt, ob er die Goldkarte haben möchte. Lehnt er sie ab, wird der Besitzer der nächsten Windrose gefragt (auch wenn es sich um den gleichen Spieler handelt), usw.
- 2) Wer die Goldkarte annimmt, legt sie verdeckt vor sich ab und erhält seine Windrose zurück. Goldkarten, die keiner annimmt, werden auf einen Ablagestapel gelegt.
- 3) Der Schatzverteiler deckt die nächste Goldkarte auf und bietet sie (wie oben beschrieben) an. Dies wiederholt er so lange, bis keine Goldkarte mehr im Angebot ist oder keine Windrose mehr auf dem Schatzpfad liegt. Ist dann noch eine Goldkarte übrig, wird diese auf den Ablagestapel gelegt.



c) Trésors maudits



Un trésor est maudit dès qu'une carte Malédiction est retournée au cours du **partage du butin**. Une malédiction a deux effets :

- 1) Les cartes Or restantes de ce trésor ne sont **plus partagées et sont défaussées**.
- 2) Celui qui possède encore une rose des vents sur l'itinéraire doit donner une amulette. S'il n'en a pas, il perd sa plus forte carte Or.

La carte Malédiction est ensuite **retirée du jeu**. Les cartes Or restantes sont défaussées. Si la seconde carte Malédiction se trouve également parmi elles, elle est également défaussée sans effet.

d) Une nouvelle chasse au trésor commence

Tous les indices menant au trésor récupéré sont défaussés sur une pile distincte. Le **dernier** joueur à avoir pris une carte Or lors du partage entame un nouvel itinéraire par un indice de sa main, à la place de celui devenu vide. Puis il place une rose des vents sur cet indice et pioche une carte pour en avoir de nouveau 4 en main (6 cartes à deux joueurs).

Cas particulier : Si aucune carte Or n'a été gagnée (parce que la 1re carte était une malédiction), c'est **le joueur qui a récupéré le trésor** qui entame le nouvel itinéraire.

L'ordre de jeu ne change pas : une fois que le joueur qui a récupéré le trésor a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer.

II. Les amulettes

a) La mystérieuse apparition des amulettes

À chaque fois qu'un joueur récupère un trésor, une force mystérieuse émane des statues : Des amulettes surgissent de la mer là où se pose leur regard de pierre et elles sont poussées vers la terre ferme :

Prendre 3 amulettes de la réserve. En suivant le regard de chaque statue, placera à chaque fois une amulette sur la dernière case de l'île avant la mer. S'il y en a déjà une, ne pas en

ajouter une seconde. Les statues se tournent ensuite vers leur prochain but : chacune pivote d'un 6° de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand le trésor a été réparti, un nouvel indice posé et les amulettes ajoutées, le joueur placé à la gauche de celui qui a récupéré le trésor commence un nouveau tour de jeu.



Une amulette est placée sur la première case en bord de mer vers laquelle regarde chaque statue. Chaque statue est ensuite tournée d'un sixième de tour.

b) Récupération des amulettes

Un joueur ne peut récupérer des amulettes qu'à son tour de jeu. Deux situations peuvent se présenter :

- 1) Au début de son tour, le 4x4 du joueur se trouve déjà sur une case occupée par une amulette. Il s'en empare. Cela ne lui coûte aucune action.
- 2) Le joueur se déplace vers une amulette avec son 4x4 (action B → page 3) Pour la récupérer, le joueur met fin à son étape en cours. Pour la récupérer, le joueur met fin à son étape en cours.

Il est permis de récupérer plusieurs amulettes durant son tour.



La 1^{re} étape de **Morgane** la conduit à l'amulette ①. Elle s'en empare et doit donc effectuer sa 2^e étape pour atteindre la dernière case de montagne. Au cours de sa 3^e étape, elle passe sur la plage où elle s'empare de l'amulette ② sur laquelle se trouve le 4x4 de **Sam**. C'est maintenant au tour de **Sam**. Il s'énervait après le coup de **Morgane** car il aurait pu récupérer l'amulette ② sans se déplacer. À la place, **Sam** décide de récupérer les amulettes ③ et ④. Pour cela, il longe la plage, puis change deux fois de terrain. L'amulette ⑤ se trouve dans la plaine qu'il ne peut pas atteindre (même s'il utilise une amulette pour gagner une étape supplémentaire, car il est interdit de récupérer une amulette lors d'une étape supplémentaire (→ encadré « Effets des amulettes », page 6).

Petite astuce pour les experts : Si **Sam** possède déjà une amulette au début de son tour, il peut voler l'amulette ⑤ sous les roues de **Arwen** : Il commence par utiliser une amulette et entame son tour par une étape supplémentaire. Il s'arrête sur l'amulette ③ qu'il ne peut pas récupérer (étape supplémentaire). Il effectue ensuite l'action B : il utilise 2 étapes pour récupérer l'amulette ④ et utilise sa 3^e étape pour s'emparer de l'amulette ⑤.

Effets des amulettes :

À son tour de jeu, un joueur peut utiliser autant d'amulettes qu'il veut (y compris celles récupérées dans le même tour). Chaque amulette permet d'effectuer une des actions suivantes :

• Retirer un cube du plateau

Le joueur retire un cube du plateau de jeu. (Cette case est donc exclue des lieux possibles du trésor.) Cependant, après cette action, il doit rester au moins un cube de cette couleur sur le plateau.

• Indice supplémentaire

Le joueur pose un indice (voir Action A → page 2).

• Déplacement supplémentaire

Le joueur déplace son 4x4 jusqu'à 3 étapes supplémentaires (voir Action B → page 3). **Attention ! Il ne peut récupérer aucune amulette lors d'une étape supplémentaire.**

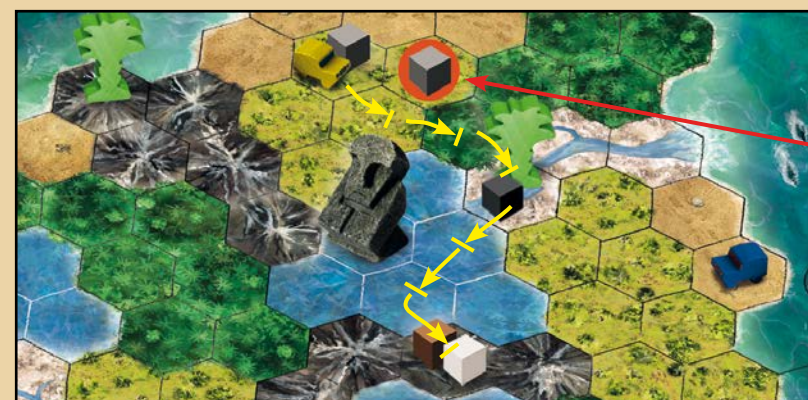
• Gris-gris

Si un joueur est victime d'une malédiction, il peut donner une amulette pour éviter de perdre sa plus forte carte Or.

• Échange de cartes

Le joueur se défausse de sa main, puis pioche le même nombre de cartes indices. (S'il **ne possède pas** d'amulette, il peut échanger ses cartes en renonçant à son tour de jeu : il **n'effectue** alors aucune action.)

Les amulettes utilisées sont remises dans la réserve.



Exemple : **Morgane** ne peut pas récupérer le trésor gris car il y a encore 2 marqueurs gris sur le plateau. Elle utilise alors une amulette pour en retirer un. L'emplacement du trésor est exactement là où se

trouve son 4x4. **Morgane** s'empare immédiatement du trésor. Ce n'est qu'ensuite qu'elle effectue l'action de son tour de jeu : elle déplace son 4x4 jusqu'au marqueur noir et récupère également le trésor noir. **Morgane** utilise une deuxième amulette pour une étape supplémentaire. Elle se rend sur la case sur laquelle se trouvent les derniers marqueurs marron et blanc. Elle s'empare alors des deux trésors dans l'ordre qu'elle veut.

« Malédiction ! » Conseil tactique :

Pour éviter toute surprise désagréable, il est préférable de répartir ses indices sur divers trésors.

Cela permet de limiter le danger de voir une malédiction s'abattre justement sur le trésor pour lequel le joueur s'est particulièrement investi.

Un trésor qui appartient presque exclusivement à un joueur signifie certes qu'il y a consacré de nombreux tours mais présente le risque qu'il reparte les mains vides en cas de malédiction. **Ceci peut s'avérer décisif pour la gain de la partie.**

Variants possibles pour la malédiction :

Ceux qui désirent tenter TOBAGO avec des malédiction plus ou moins importantes peuvent essayer les variantes suivantes :

Les malédiction sont moins importantes ...

- a) ... en continuant à se partager le trésor « après la malédiction » (celui qui n'a pas d'amulette perd, comme avant, sa plus forte carte Or.)
- b) ... en continuant à partager le trésor « après la malédiction » entre les joueurs qui utilisent une amulette. (Celui qui n'en a pas, doit retirer ses roses des vents et per, comme avant, sa plus forte carte Or.)
- c) ... en jouant sans carte Malédiction du tout
- d) ... en jouant avec une seule carte Malédiction

Il est également possible de mélanger les cartes Malédiction, non pas parmi les 27 mais parmi les 21 dernières cartes du paquet. Il est ainsi plus facile d'anticiper le moment où elles apparaîtront.

À vous de choisir votre variante de TOBAGO préférée. Amusez-vous bien !

Les malédiction sont plus importantes si la première carte Malédiction est remélangée parmi les cartes Or restantes après la découverte du trésor.

Fin de la partie :

Lorsque la pioche de cartes Or est épuisée, le dernier trésor est encore partagé. S'il ne reste plus assez de cartes Or dans la pioche, compléter avec des cartes Or défaussées. Une fois le trésor partagé, la partie s'arrête.

Chaque joueur additionne ses pièces d'or : celui qui en possède le plus remporte la partie.

Auteur : Bruce Allen • Illustrations & mise en page : Victor Boden • Traduction : Eric Bouret
2019 Zoch Verlag, Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstraße 1, 90765 Fürth, Germany

Sous réserve de modifications techniques et de couleurs.



Art.Nr.: 601105152

TOBAGO

Règle du jeu

Un jeu d'aventure de Bruce Allen
pour 2 à 4 chasseurs de trésors à partir de 10 ans

« Terre en vue ! » ... Enfin ! Après des années d'exploration, vous l'avez trouvée : Tobago, l'île des trésors perdus. Vous avez entre les mains, des morceaux de parchemin presque illisibles. Êtes-vous prêts à parier votre dernière pelle qu'il s'agit là des restes d'une carte au trésor ? Mais comment s'agencent-ils ? Et qui possède les pièces manquantes ? Il vous faudra d'abord rassembler les indices pour vous lancer sur la piste de ces trésors. Au volant de votre 4x4, vous traversez la jungle luxuriante, des chaînes rocheuses et des torrents. Mais à peine avez-vous trouvé un site que d'avidés complices réclament leur part du butin. Sans compter la malédiction qui pèse sur certains trésors de l'île. Seule une simple amulette permet de lutter contre cette force qui transforme l'or en fumée.

Principe du jeu :

Les joueurs cherchent et récupèrent des trésors. Ils jouent des indices permettant de mieux localiser les sites où ils sont cachés. Dès que le lieu où se trouve un trésor ne fait plus aucun doute, le joueur qui l'atteint avec son 4x4 peut s'en emparer. Chaque trésor est ensuite partagé entre tous les joueurs qui ont participé à sa localisation.

Le joueur qui l'a récupéré reçoit également sa part. Des amulettes vous protègent des trésors maudits et donnent des avantages supplémentaires.

Le vainqueur sera celui qui possèdera le plus d'or à la fin de la partie.

Avant de lire cette règle, reportez-vous au feuillet. Vous y trouverez la **préparation du jeu** pour 2, 3 ou 4 joueurs, ainsi que toutes les explications sur l'utilisation du matériel d'un seul coup d'œil.

Déroulement de la partie :

Chacun joue à tour de rôle. Le dernier à être allé sur une île commence. Quand vient son tour, le joueur effectue **une** des deux actions suivantes :

A) fournir un indice

ou

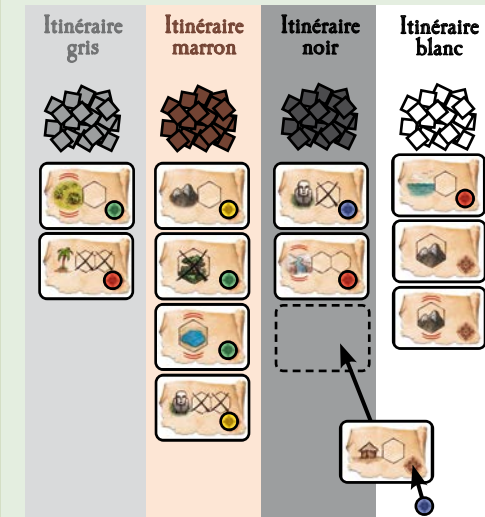
B) avancer son 4x4



Le cas échéant, il peut à tout moment durant son tour récupérer des **trésors** (I) et/ou utiliser des **amulettes** (II).

A) Fournir un indice

Le joueur choisit une carte de sa main et place un indice, face visible, sur un des itinéraires menant aux trésors. Il place ensuite une de ses roses des vents sur cette carte pour indiquer qui l'a jouée.



Un indice est toujours placé sous l'itinéraire (dernière carte). Un joueur peut posséder autant d'indices qu'il veut sur chaque itinéraire.

Le joueur pioche ensuite un indice de la pile pour avoir toujours 4 cartes en main (à deux joueurs 6 cartes).

S'il ne reste plus d'indices, la pile de défausse est mélangée et constitue la nouvelle pioche. (Vous trouverez une explication des indices sur le feuillet.)

Chaque itinéraire conduit à un trésor : les indications limitent au fur et à mesure les cases du plateau sur lesquelles peut se trouver chaque trésor. Les joueurs marquent ces cases d'un cube correspondant à la couleur de l'itinéraire, lorsque les locations possibles sont assez réduites pour le faire (en général, après 2 ou 3 indices il est possible de placer les cubes sur les cases adéquates). À chaque nouvel indice posé, les cubes sont enlevés des cases éliminées. Le lieu où se trouve le trésor est découvert lorsqu'il ne reste plus qu'un de ses cubes sur le plateau. Le trésor peut enfin être récupéré.

Un trésor peut également se trouver sur la même case qu'un palmier, une statue ou une hutte.

Il peut y avoir plusieurs cubes de couleurs différentes sur une même case.

Chaque indice élimine des cases pouvant abriter le trésor



Arwen ajoute l'indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire blanc. Le trésor blanc se trouve alors près d'une hutte dans la jungle. Les cases qui se trouvent certes près d'une hutte mais pas dans la jungle sont donc éliminées.

Autour des 4 huttes, les cubes blancs qui ne se trouvent pas dans la jungle sont retirés du plateau.

L'illustration de gauche montre, par exemple, la situation autour de l'une des 4 huttes.



Arthur ajoute l'indice « Près d'un palmier », également sur l'itinéraire blanc. Les lieux pouvant abriter le trésor ne peuvent donc être que les cases se trouvant à la fois près d'une hutte et d'un palmier, dans la jungle.

Après la pose de l'indice d'Arthur tous les cubes blancs ne se trouvant pas près d'un palmier sont retirés du plateau.

Règles de pose

Lorsqu'un joueur pose un indice...

- il ne doit pas contredire d'autres indices de cet itinéraire.
- il doit permettre d'éliminer au moins une case des lieux encore possibles de localisation d'un trésor.
- il doit laisser au moins une case du plateau sur laquelle peut se trouver le trésor (aucun trésor ne peut donc s'évaporer dans les airs).

Arwen ne peut pas poser l'indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire gris car le premier indice exclut déjà la jungle.

Le trésor braune est enfoui dans la plus grande jungle. Ici encore, Arwen n'a pas le droit d'ajouter l'indice « Dans la jungle » car il ne limite pas plus le nombre de cases possibles.

Le trésor noir est enterré près d'une statue. Si aucun des lieux possibles ne se trouve dans la jungle (voir exemple, ci-dessous), ici non plus, Arwen ne peut pas poser cet indice ici non plus.



Arwen décide finalement de poser l'indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire blanc, limitant ainsi le nombre de lieux possibles du trésor. Des 14 cases de départ, il n'en reste plus que 6 (voir illustration).



Dans cet exemple on comprend pourquoi Arwen n'a pas eu le droit de placer son indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire noir : il n'y a aucune case jungle près d'une statue.

B) Avancer son 4x4

Un joueur peut effectuer jusqu'à 3 étapes.

Une étape signifie :

1) un déplacement sur un même type de terrain

Le joueur peut se déplacer d'autant de cases qu'il veut sur un même terrain.



2) un changement de terrain

Le joueur passe d'un type de terrain à un autre (par exemple, de la case Jungle à la case Lac voisine).



Deux exemples d'utilisation des 3 étapes :

La 1^{re} étape conduit Morgane jusqu'à l'autre bout de la jungle. Pour changer de terrain, elle effectue une 2^e étape. Lors de sa 3^e étape, elle ne peut aller que jusqu'au bout de la zone de montagne. Pour sa 1^{re} étape, Arthur passe du lac à la plaine voisine. Lors de la 2^e, il traverse la plaine. La 3^e lui permet d'atteindre la case Rivière voisine.

Cas particuliers :

- Lorsqu'un joueur récupère un trésor (→ Seite 4), les étapes non utilisées lors de ce déplacement pour atteindre le trésor sont perdues.
- Si le 4x4 d'un joueur se trouve déjà sur un trésor au début de son tour, il peut s'en emparer puis choisir, en plus, ensuite entre les actions A ou B.
- Chaque amulette récupérée met fin à l'étape en cours. → Seite 5

Un 4x4 peut se déplacer sur une case occupée par un palmier, une hutte, une statue ou un autre 4x4. Il est interdit de se déplacer sur la mer !

I. Le trésor

a) Récupération d'un trésor

Un joueur peut récupérer un trésor à deux conditions :

- 1) Le lieu où il se trouve est clairement identifié : il n'y a plus qu'un cube de cette couleur sur le plateau.
- 2) C'est à lui de jouer et son 4x4 atteint ce dernier cube (ou s'y trouve déjà).

Le joueur qui récupère le trésor place une de ses roses des vents sous le dernier indice de cet itinéraire. Il retire le dernier cube du lieu du trésor et le remet avec les autres.

Chaque joueur pioche ensuite autant de cartes Or que le nombre de roses des vents qu'il a placé sur cet itinéraire et les regarde. Le joueur qui a trouvé le trésor récupère ensuite toutes les cartes distribuées sans regarder celles des autres. Il est chargé de répartir le trésor.

Attention ! Ne pas dévoiler ce que l'on a pioché, même s'il s'agit d'une carte Malédiction. Toute information que les adversaires ne possèdent pas pourra être utile au moment du partage du butin.

b) Répartition du trésor

Le joueur chargé de répartir le trésor pioche une carte Or supplémentaire sans la regarder. Il la mélange avec les autres cartes Or qui viennent d'être piochées, puis il retourne la carte supérieure et les propose ainsi une par une, de la première à la dernière :

- 1) Le premier à qui il demande s'il est intéressé par la carte est le joueur dont la rose des vents se trouve à la base de l'itinéraire. S'il la refuse, il s'adresse au joueur qui possède la rose des vents sur la carte juste au-dessus (même s'il s'agit du même joueur) ...
- 2) Le joueur qui accepte la carte Or la place face cachée devant lui et reprend sa rose des vents. Si aucun joueur ne veut de cette carte, elle est défaussée.
- 3) Le joueur qui effectue le partage, retourne la carte Or suivante et la propose (comme décrit précédemment). Il recommence ainsi jusqu'à ce qu'il n'ait plus de carte Or à proposer ou qu'il n'y ait plus de rose des vents sur l'itinéraire. S'il reste une carte Or, celle-ci est défaussée.

Exemple :

1. Arwen refuse la 1^{re} carte Or.

2. Elle est donc proposée à Arthur. Lui non plus n'en veut pas.

3. La carte est de nouveau proposée à Arwen, qui la refuse une nouvelle fois.

4. Sam aussi pourrait refuser la carte. Mais il l'accepte et récupère sa rose des vents.

1. Arwen prend immédiatement la 2^e carte.

2. Arwen la prend.

1. Arthur refuse l'avant-dernière carte.

Même si seul Arthur peut prendre la dernière carte, elle est montrée à tous les joueurs. Il entame ensuite un itinéraire vers un nouveau trésor. → page 5