



TOBAGO

VOLCANO

von Bruce Allen

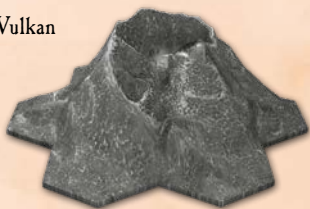
Nur spielbar mit TOBAGO!

Die sagenhafte Schatzsuche geht weiter! Unter Palmen, neben Hütten, an Stränden und im Gebirge habt ihr bereits vor Jahren gegraben. Auch Wälder, Buschland, Flüsse und Seen von TOBAGO habt ihr unzählige Male durchquert.

Doch jetzt zieht etwas Anderes eure Blicke in seinen Bann. Inmitten der alten verwunschenen Statuen erhebt sich ein riesiger Vulkan. Offenbar sind euch einige Flüche dieser Insel noch verborgen geblieben, denn in seinem Inneren rumort es bereits heftig. Es kann nur eine Frage der Zeit sein, wann euch die Eruptionen dieses mächtigen Felsens glühende Lava vor die Reifen eures Geländewagens schleudern werden. Werdet ihr trotzdem wieder fündig?

Spielmaterial

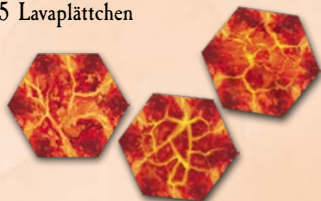
1 Vulkan



4 vulkanische Hinweise



25 Lavaplättchen



4 Landschaftsplatten

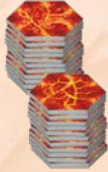


Spielvorbereitung

- Macht euch mit den Spielregeln von TOBAGO vertraut.
- Baut TOBAGO auf, wie im dortigen Übersichtsblatt erklärt.
- Setzt den Vulkan (ungefähr) in die Spielplanmitte, so dass er dort 7 Spielfelder vollständig überdeckt.

Sobald ihr VOLCANO schon etwas besser kennt, könnt ihr den Vulkan auch anderswo auf der Insel einsetzen. So könnt ihr immer wieder neue Szenarien spielen.

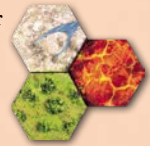
Legt alle Lavaplättchen griffbereit neben den Spielplan in die Nähe der Amulette.



Legt die vier vulkanischen Hinweise nebeneinander am Spielplanrand aus.



Jeder von euch nimmt sich eine Landschaftsplatte. Ihr könnt sie zufällig ziehen oder in umgekehrter Zugreihenfolge (endend beim Startspieler) auswählen.



Legt eure Landschaftsplatte folgendermaßen an die Inselküste:

Ihr dürft nach Belieben eine Seite der Platte wählen, die nach oben zeigen soll.

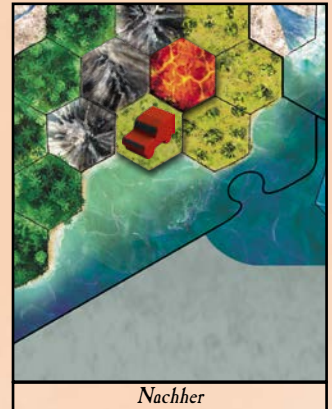
Eine Landschaft der Platte muss eine Insellandschaft derselben Sorte überdecken (z.B. „Gebirgsfeld“ auf „Gebirgsfeld“).



Vorher

Das vulkanische Feld der Platte überdeckt eine beliebige Landschaft der Insel.

Das dritte Feld platziert ihr auf dem Meer und vergrößert so die Insel.



Nachher

Ihr dürft Landschaftsplatten aneinander aber nicht übereinander legen.

Stellt auf dieses Feld euren eigenen Geländewagen. Er startet hier.

Das Spiel

Es gelten alle Spielregeln von TOBAGO.

Mit dem neuen Spielmaterial von **VOLCANO** kommen die folgenden neuen Regeln hinzu.

Die vulkanischen Hinweise



Neben der Lava



Nicht neben der Lava



Neben dem Vulkan



Nicht neben dem Vulkan

Die 4 vulkanischen Hinweise sind für alle Spieler zugänglich und können – wie andere Hinweisarten auch – an jeden Schatzpfad angelegt werden.

Zugang zu den vulkanischen Hinweisen bekommt jedoch nur, wer folgendermaßen vorgeht:

- Der Spieler wählt die Aktion „Du gibst einen Hinweis“.
- Er legt aus seiner Kartenhand einen Hinweis, der am gewählten Schatzpfad mindestens eine der 3 Anlegeregeln bricht (vgl. TOBAGO-Spielregel, Seite 3/siehe Beispiel unten).
- Dann überdeckt er diesen „verbotenen Hinweis“ sofort mit einem ausliegenden vulkanischen Hinweis seiner Wahl. Dieser Hinweis darf keine der 3 Anlegeregeln brechen.
- Die Windrose platziert er auf dem vulkanischen Hinweis.
- Ist kein vulkanischer Hinweis verfügbar (der allen Anlegeregeln entspricht), dann ist das Legen eines „verbotenen Hinweises“ nicht erlaubt und diese Aktion nicht möglich.



Anna legt den Hinweis „Im Dschungel“ am grauen Schatz an. Sie bricht damit eine Anlegeregeln, denn der erste Hinweis dieses Schatzes schließt den Dschungel bereits aus. Sie darf diese Hinweisarten nur deshalb legen, weil sie diesen „verbotenen“ Hinweis jetzt sofort mit einem vulkanischen Hinweis überdeckt. Sie wählt dafür den Hinweis „Neben dem Vulkan“, mit dem sie alle Anlegeregeln befolgt.



Wird ein Schatz gehoben, in dem sich ein vulkanischer Hinweis befindet, dann legt ihr diesen Hinweis anschließend zurück in die Auslage, wo er erneut verwendet werden kann.

Der Vulkan

Der Vulkan kann nie befahren werden. Auf dem Vulkan kann sich keine Statue, keine Hütte, keine Palme, kein Amulett und kein Fundort eines Schatzes befinden.

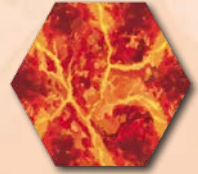


Die Lavaplättchen

Die geheimnisvollen Amulette lassen den Vulkan Feuer speien:

Jeder Spieler, der ein Amulett einsammelt, nimmt sofort ein Lavaplättchen vom Vorrat und legt es auf ein Feld der Insel, benachbart ...

- zum Vulkan oder
- zu einem vulkanischen Feld oder
- zu einem bereits liegenden Lavaplättchen



- Steht auf diesem Feld eine Palme, eine Hütte oder ein Markierungsstein, dann verglühen diese und werden aus dem Spiel genommen.
- Lavafelder können nie zu Fundorten von Schätzen werden.
- Lavaplättchen dürfen nicht auf Felder gelegt werden, auf denen sich Statuen, Geländewagen oder Amulette befinden.
- Neue Amulette erscheinen nicht auf Lavafeldern, sondern auf dem – in Blickrichtung der betreffenden Statue – letzten lavafreien Feld der Insel. Gibt es in Blickrichtung einer Statue überhaupt kein lavafreies Feld, dann entfällt das Erscheinen des betreffenden Amuletts. Befindet sich in Blickrichtung einer Statue der Vulkan, dann blickt diese Statue durch diesen „hindurch“.



Das Ufer, an dem diese Statue das neue Amulett erscheinen lässt, ist von Lava bedeckt. Dort erscheint das Amulett nicht. Es erscheint stattdessen dort, wo die Lava, vom Ufer aus gesehen, endet – also auf dem letzten lavafreien Feld der Insel.

Immer wenn ein Lavaplättchen gelegt wurde, kontrolliert ihr sofort, ob sich dadurch mögliche Fundorte einzelner Schatzpfade verändern. Ist dies der Fall, dann verändert ihr sofort die Position aller Markierungssteine, so dass diese wieder allen Hinweisen entsprechen: !



Verglüht eine Hütte oder Palme unter einem Lavaplättchen, dann ändern sich mögliche Fundorte:



Bobby legt ein Lavaplättchen auf eine Hütte. Der schwarze Schatz liegt (laut Hinweis im Schatzpfad) nicht in Blickweite einer Hütte. Durch das „Verglühen“ der Hütten sind die umliegenden Buschlandfelder in Sichtweite des größten Flusses jetzt zu möglichen Fundorten geworden, die jetzt markiert werden.





Durch Vulkan, Landschaftsplatten und Lava kann es mehrere und wechselnde „größte Gebiete“ derselben Landschaft geben:



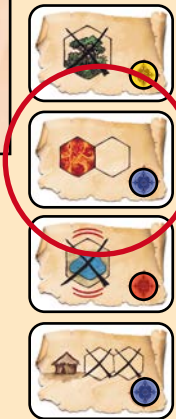
Roger legt ein Lavaplättchen in den größten See. Dadurch wird dieser See kleiner. Es gibt jetzt zwei größte Seen. Der **braune** Schatz, der – laut Hinweis am **braunen** Schatzpfad – im größten See liegt, kann ab sofort also in jedem dieser beiden Seen liegen.

Später legt *Bobby* ein weiteres Lavaplättchen in denselben See, so dass der andere, anfangs kleinere See, nun (alleine) zum größten See geworden ist. Der **braune** Schatz liegt jetzt (nur noch) dort.

Als *Anna* diesen See später ebenfalls verkleinert, sind wieder beide Seen „die größten“ und kommen nun wieder beide als Fundort des **braunen** Schatzes in Frage.



Durch jedes neu gelegte Lavaplättchen „wandern“ die Felder, die „neben der Lava“ liegen:



Der **weiße** Schatz liegt „neben der Lava“. Nachdem *Anna* ein Lavaplättchen gelegt hat, gibt es drei zusätzliche Felder, die jetzt zu weiteren Fundorten geworden sind. Den von Lava überdeckten Fundort gibt es nicht mehr.



Sollte das letzte Feld einer Gebietsart (z.B. der komplette Dschungel) von der Insel verschwinden, dann

- entfernt ihr aus allen Schatzpfaden die Hinweise der Kartentypen 1, 2 und 3 (siehe Übersichtsblatt von TOBAGO), die dieses Gebiet zeigen.
- gebt ihr die darauf abgelegten Windrosen ihren Besitzern zurück.
- korrigiert ihr **danach** die Position aller Markierungssteine, bis sie allen noch ausliegenden Hinweisen entsprechen.
- könnt ihr ab sofort Hinweiskarten dieses Gebietes aus eurer Kartenhand nur noch als „verbotene Hinweise“ ausspielen (vgl. S. 3).

Fällt der letzte Markierungsstein eines Schatzes der Lava zum Opfer, dann ist dieser Schatz spurlos verschwunden:

- Entfernt alle Hinweiskarten von diesem Schatzpfad und legt sie auf den Ablagestapel.
- Gebt die darauf abgelegten Windrosen ihren Besitzern zurück.
- Wer das Verschwinden des Schatzes (durch Legen des Lavaplättchens) verursacht hat, legt einen neuen Hinweis aus seiner Kartenhand an diesen Schatzpfad und legt darauf eine eigene Windrose.

Hinweis: Nur Lavaplättchen können (und dürfen) dafür sorgen, dass Schätze „spurlos verschwinden“. Es ist nach wie vor verboten, Schätze durch das Auslegen von Hinweisen „verschwinden zu lassen“.

Mit dem Geländewagen durch die Lava – das geht nur mit Amulett

Zusammenhängende Lavaplättchen bilden eine Landschaft.

Der Vulkan trennt Lavalandschaften, die nicht miteinander verbunden sind.

Geländewagen dürfen sich nie auf Lava befinden.

Nur der Zauber der Amulette kann diese Hitze für eine Fahrt überwinden: Wer ein Amulett abgibt, darf seinen Spielzug dazu nutzen, eine Lavalandschaft zu durchqueren. Er muss dabei die (üblichen) 3 Teilstrecken seiner Geländewagenfahrt so einsetzen, dass er vor und nach der Fahrt außerhalb jeder Lavalandschaft steht.

Landet er dabei auf einem Amulett, darf er dieses einsammeln, sofern das Durchqueren der Lava keine „Extrafahrt“ war (vgl. TOBAGO-Regel, S. 6: „Amulettaktionen“.)

Sonderfall: Wer kein Amulett besitzt, darf seinen Spielzug dazu nutzen, eine Lavalandschaft zu durchqueren, wenn er dafür seine wertvollste bereits gesammelte Goldkarte abgibt (... und an Gold kommt man bei TOBAGO bekanntlich auch ohne Geländewagen...).



Lola gibt ein Amulett ab. Jetzt darf sie mit ihrem Geländewagen eine Lavalandschaft durchqueren. Sie nutzt ihre 3 Teilstrecken wie folgt:

1. Sie wechselt das Gelände und zieht vom Dschungelrand in die benachbarte Lavalandschaft.
2. Sie durchquert die Lava bis zu deren Rand.
3. Sie wechselt das Gelände und zieht vom Lavarand in das benachbarte Buschland.
4. Das Amulett, auf dem sie landet, darf sie einsammeln, denn dies war keine Amulettaktion „Extrafahrt“.



Annas Geländewagen ist komplett von Lava umgeben. Sie besitzt kein Amulett.

Um von dort wegzukommen, gibt Anna ihre wertvollste gesammelte Goldkarte ab. Jetzt darf sie die Lava durchqueren (so wie dies Lola im obigen Beispiel tut).

Viel Erfolg bei der Schatzsuche!

Art.Nr.: 60 110 5120

Autor: Bruce Allen

Illustrator: Victor Boden

Satz & Layout: Victor Boden

2020 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, D-90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com





TOBAGO

VOLCANO

by Bruce Allen

Can only be played with TOBAGO!

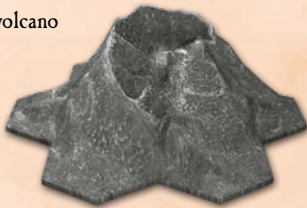
The legendary treasure hunt continues! Years ago, you already dug under palm trees, next to huts, on beaches and in the mountains, and crossed jungle, scrubland, and the rivers and lakes of TOBAGO countless times.

But now there is also something completely different that attracts your eye: A huge volcano towers over the ancient enchanted statues. Obviously, some curses of this island have still remained concealed to you ...

The inside of the volcano has already started rumbling fiercely. It can just be a matter of time when the eruptions from this mighty rock will spill glowing lava right in front of the tires of your ATV. But nevertheless, you'll certainly make a new find ...

Game Materials

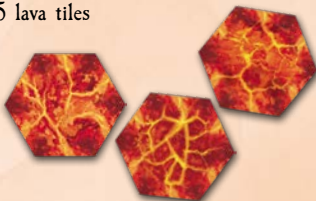
1 volcano



4 volcanic clue cards



25 lava tiles



4 terrain triads

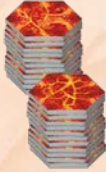


Set-up of the Game

- (Re-)Acquaint yourself with the game rules of TOBAGO.
- Set up TOBAGO as explained in the supplementary sheet of the original game.
- Place the volcano in the approximate center of the gameboard so that it completely covers 7 spaces there.

Once you become a bit more familiar with VOLCANO, you can alternatively place the volcano anywhere else on the island. This allows you to play new scenarios every time.

Keep all lava tiles handy, next to the gameboard and close to the amulets.

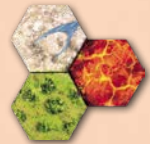


Lay out the four volcanic clue cards in a row next to the gameboard.



Each player takes one terrain triad. They can be drawn randomly or chosen and then placed in reversed turn order (i.e., ending with the starting player).

Connect your terrain triad to the coast of the island in the following way:
You can choose which hexagon of the triad you want to be at the top.

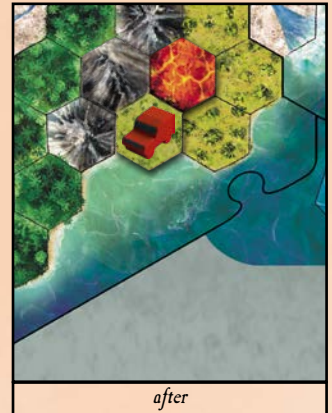


One terrain of the triad has to cover an island terrain of the **same type** (e.g., a mountain space on top of another mountain space).



The volcanic hexagon covers any other terrain of the island.

Place the third hexagon in the ocean, thus expanding the island.



Terrain triads may be placed adjacent to each other, but not on top of one another.

Put your own ATV on this space. It will start from here.

Game Play

All the game rules of TOBAGO remain in effect.

With the new VOLCANO game materials, the following new rules are added.

The volcanic clues



Next to the lava



Not next to the lava



Next to the volcano



Not next to the volcano

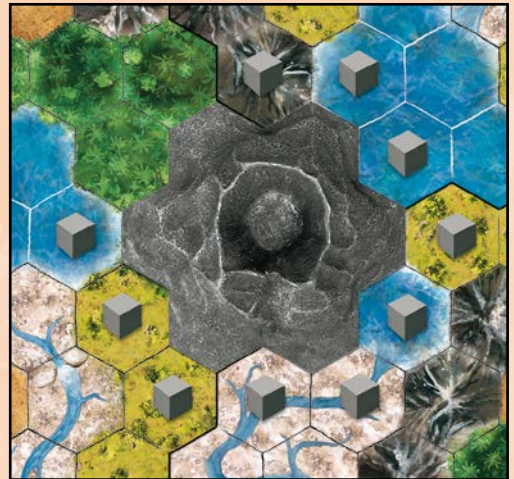
The 4 volcanic clues are accessible to all players and can be added to any treasure map (just like other clue cards can).

However, access to the volcanic clues is only granted if you proceed as follows:

- Choose the action “Play a clue card.”
- Play a clue from your card hand that **breaks** at least one of the three “rules for adding clues” on the chosen treasure map (see TOBAGO game rules, p. 3).
- Then you immediately cover this “illegal” clue with a laid-out volcanic clue of your choice. This clue must not break any of the 3 rules for adding clues.
- Put the compass rose of the covered card on the volcanic clue.
- If there is no volcanic clue available that complies with any of the rules for adding clues, playing an “illegal” clue is not allowed, and so this action is not possible.



Anna adds the “In the jungle” clue to the gray treasure map. In doing so, she breaks a rule for adding clues, since the first clue laid out in this treasure area has already ruled out the jungle. Nevertheless, she may lay out this clue card – but only because she immediately covers the “illegal” clue with a volcanic clue. To do so, she chooses the “Next to the volcano” clue and thus abides by all rules for adding clues.



If you raise a treasure that contains a volcanic clue, you then put this clue back into the display, so that it can be used again.

The volcano

You can never drive on the volcano.

The volcano may not contain any statue, hut, palm tree, amulet or treasure location.



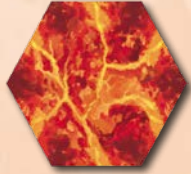
The lava tiles

The mysterious amulets make the volcano spit fire.

Each player who collects an amulet immediately takes a lava tile from the supply and puts it on an island space adjacent to ...

- ... the volcano or
- ... a volcanic hexagon or
- ... an already-placed lava tile.

- If there is a palm tree, a hut or a site marker on this space, these pieces “burn up” and are removed from the game.
- Lava spaces can never become treasure locations.
- Lava tiles may not be placed on spaces that contain statues, ATVs or amulets.
- New amulets don’t come up on lava spaces, but on the last lava-free island space in the viewing direction of the respective statue. If there is no lava-free space at all in the viewing direction of a statue, the respective amulet won’t come up. If the volcano is located in the viewing direction of a statue, this statue looks “through” the volcano.)



The shore at which this statue makes the new amulet appear is covered by lava. The amulet doesn’t surface there; instead, it comes up where the lava – as seen from the shore – ends.

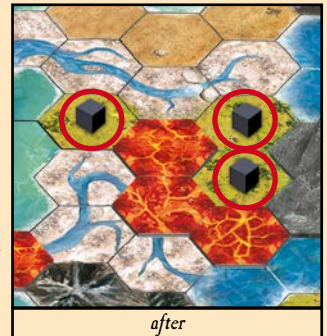
Every time a lava tile has been placed, you check immediately whether this changes possible sites of individual treasure maps. If this is the case, you immediately change the positions of all site markers, so that these match all clues again:



If a hut or a palm tree “burns up” under a lava tile, possible sites change:

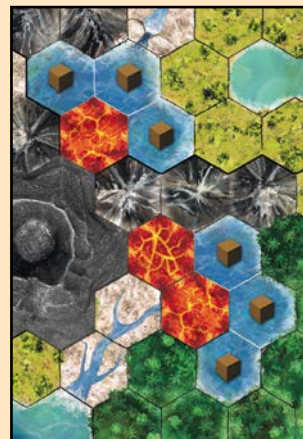
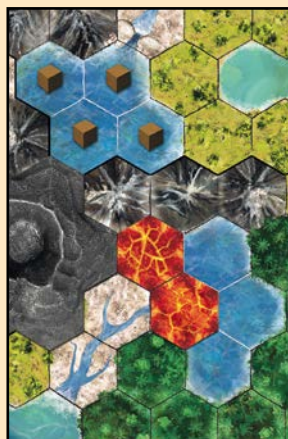


Bobby places a lava tile on a hut. According to the clue on the treasure map, the black treasure is not located “within sight of a hut.” Because the hut has “burned up,” the surrounding scrubland spaces within sight of the largest river have now become possible treasure locations and are marked.





Because of the volcano, terrain triads and lava, there can be multiple and changing “largest areas” of the same terrain type.



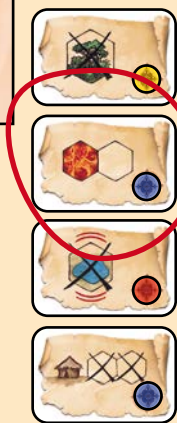
Roger places a lava tile in the largest lake. As a result, this lake becomes smaller. Now there are two largest lakes. Consequently, from now on, the brown treasure that—according to the clue on the brown treasure map—is situated in the largest lake can be located in either of these two lakes.

Bobby places another lava tile in the same lake, so that the other (initially smaller) lake becomes the (only) largest lake. Now, this is the only terrain where the brown treasure can be located.

When **Anna** also diminishes this lake later on, both lakes once again become the “largest” ones and now qualify again as sites of the brown treasure.



Each newly placed lava tile makes the spaces located “next to the lava” move.



The white treasure is located “next to the lava.” After **Anna** has placed a lava tile, there are currently three other spaces that have now become potential treasure sites. The site covered by lava no longer exists.



If the very last space of a terrain type (e.g., the entire jungle) disappears under lava,...

- ... immediately remove from all treasure maps all clues of card types 1, 2, and 3 (see TOBAGO supplementary sheet) that show this terrain.
- ... give the compass roses lying there back to their owners.
- ... after that, correct the positions of all site markers until they match all clues that are still on display.
- ... you can, from now on, play clue cards of this terrain from your card hand only as “illegal” clues (see p. 9).

If the last site marker of a treasure falls victim to the lava, this treasure has vanished without a trace:

- Remove all clue cards from this treasure map and put them on the discard pile.
- Give the compass roses lying there back to their owners.
- The player who has caused the disappearance of the treasure (by placing the lava tile) adds a new clue from his card hand to this treasure map and puts one of his own compass roses on it.

Note: Only lava tiles can (and may) cause treasures to “vanish without a trace.” It is still forbidden to make treasures disappear by adding a clue card to a treasure map.

With the ATV through the lava – this works only with an amulet

Connected lava tiles form a terrain.

The volcano separates lava terrains that are not (directly) interconnected.

ATVs may never rest on lava.

Only the magic of the amulets can help you overcome this heat during a drive: If you give up one amulet, you may use your game turn for traversing a lava terrain. To do so, you need to arrange the (usual) 3 legs of your ATV move in such a way that your ATV is standing outside of any lava terrain before and after the drive. If, in doing so, you land on an amulet, you may collect it, provided that traversing the lava was not an extra “Move your ATV” action (see TOBAGO rules, p. 6: “Amulet powers”).

Special case: If you don't own any amulet, you may – following the rules explained above – use your game turn for traversing a lava terrain if you give up the most valuable treasure card you have already collected, i.e., the card with the most gold coins (... and, as you know, you can get gold in TOBAGO even without using an ATV ...).



Lola gives up an amulet. This allows her to move her ATV through a lava terrain. She uses the 3 legs of her move as follows:

1. She changes terrain by moving her ATV from the edge of the jungle onto the adjacent lava terrain.
2. She passes through the lava all the way to its border.
3. She changes terrain by moving her ATV from the edge of the lava onto the adjacent scrubland.
4. She may collect the amulet she lands on, since this was not an extra “Move your ATV” action.



Anna's ATV is completely surrounded by lava. She has no amulet. In order to get away from there, Anna gives up the most valuable treasure card she has collected. Now she may pass through the lava (in the same way Lola does in the example above).

Good luck with the treasure hunt!

Art.Nr.: 60 110 5120

Author: Bruce Allen

Illustration: Victor Boden

Setting & Layout: Victor Boden

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, “Word for Wort”

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth

service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





TOBAGO

VOLCANO

de Bruce Allen

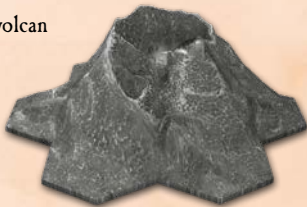
Jouable uniquement avec le jeu de base TOBAGO !

La légendaire chasse aux trésors continue ! Il y a quelques années, vous avez déjà creusé sous les palmiers, à côté des huttes, sur les plages ou dans les montagnes. Vous avez traversé la jungle, les plaines, les fleuves et les lacs de TOBAGO un nombre incalculable de fois.

Mais aujourd'hui, quelque chose de très particulier vous a poussé à revenir. Au milieu des anciennes statues aux pouvoirs magiques se dresse désormais un immense volcan. Usiblement, cette île n'avait pas livré tous ses secrets maudits... et son cœur gronde déjà furieusement. Ça n'est qu'une question de temps avant que cette puissante montagne n'entre en éruption et ne déverse des torrents de lave devant les pneus de votre 4x4. Découvrirez-vous tout de même de nouveaux trésors ?

Contenu

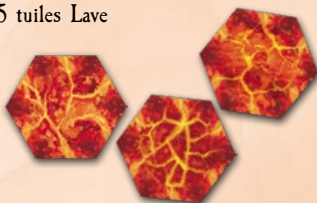
1 volcan



4 indices Volcan



25 tuiles Lave



4 grandes tuiles Terrain



Mise en place

- Commencez par vous familiariser avec les règles de TOBAGO.
- Installez TOBAGO comme l'indiquait le feuillet.
- Disposez le volcan (à peu près) au centre du plateau, de manière à ce qu'il recouvre complètement 7 cases.

Lorsque vous maîtriserez mieux VOLCANO, vous pourrez placer le volcan à un autre endroit de l'île et ainsi varier sans cesse les scénarios.

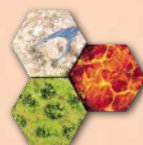
Empilez toutes les tuiles
Lave près des amulettes,
à côté du plateau.



Alignez les 4 indices Volcan
à côté du plateau.



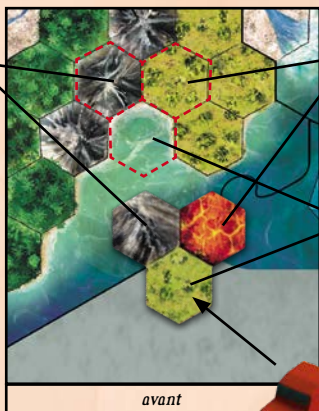
Prenez chacun une grande tuile Terrain. Vous pouvez la tirer au hasard ou la choisir dans le sens inverse du tour de jeu (en finissant par le Premier Joueur), puis posez-la.



Placez votre grande tuile Terrain sur la côte de l'île, de la façon suivante :

Vous pouvez la retourner sur la face de votre choix.

Un des terrains de cette grande tuile doit recouvrir une case Terrain identique du plateau (par exemple, une case Montagne sur une case Montagne).



avant

La case Volcan recouvre une autre case Terrain de l'île (au choix).

La troisième case doit se trouver sur la mer et ainsi agrandir l'île.



après

Deux grandes tuiles Terrain peuvent être juxtaposées mais jamais se chevaucher.

C'est sur cette case que vous placez votre 4x4 : c'est votre point de départ.

Déroulement de la partie

Toutes les règles de TOBAGO restent valables.

Le contenu de VOLCANO y ajoute les nouvelles règles suivantes :

Les indices Volcan



À côté de la lave



Pas à côté de la lave



À côté du volcan



Pas à côté du volcan

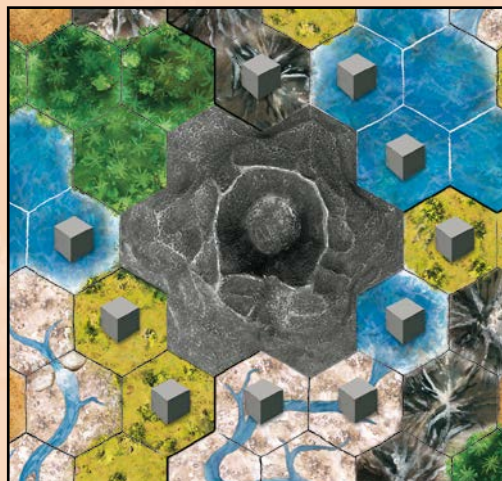
Ces 4 indices Volcan sont accessibles à tous les joueurs et peuvent être ajoutés, comme les autres cartes, à chaque itinéraire.

Cependant, pour pouvoir avoir accès à ces indices Volcan, le joueur doit procéder ainsi :

- Il commence par choisir l'action « Fournir un indice ».
- Il joue un indice de sa main sur l'itinéraire choisi qui ne respecte pas au moins une des 3 règles de pose (voir la règle de TOBAGO, page 3).
- Puis il recouvre immédiatement cet « indice interdit » par un indice Volcan de son choix encore disponible. Celui-ci, par contre, doit respecter les 3 règles de pose !
- La rose des vents sur la carte recouverte est déplacée sur l'indice Volcan.
- Si plus aucun indice Volcan (respectant les règles de pose) n'est disponible, la pose d'un « indice interdit » n'est pas autorisée et cette action n'est alors pas possible.



Arwen joue l'indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire gris. Elle ne respecte pas l'une des règles de pose car le premier indice menant à ce trésor excluait les cases Jungle. Elle ne peut jouer cette carte que parce qu'elle recouvre immédiatement cet « indice interdit » avec un indice Volcan. Elle choisit l'indice « À côté du volcan » et respecte ainsi toutes les règles de pose.



Si un trésor est récupéré et que parmi les indices se trouvait un indice Volcan, celui-ci est remis dans la réserve à côté du plateau et redevient disponible.

Le volcan

Le volcan est inaccessible aux 4x4.

Aucune statue, aucune hutte, aucun palmier, aucune amulette ou aucun trésor ne peut se trouver sur le volcan.



Les tuiles Lave

Sous l'effet des mystérieuses amulettes, le volcan crache du feu.

Chaque joueur qui récupère une amulette, prend immédiatement une tuile Lave de la réserve et la place sur une case du plateau adjacente...

- ... au volcan ou
- ... à une case Volcan ou
- ... à une tuile Lave déjà sur le plateau.



- Si un palmier, une hutte ou un cube se trouve sur cette case, il est englouti par la lave et retiré du jeu.
- Une case Lave ne peut jamais abriter un trésor.
- Une tuile Lave ne peut pas être posée sur une case occupée par une statue, un 4x4 ou une amulette.
- Une nouvelle amulette n'apparaît jamais sur une case Lave, mais toujours sur la dernière case sans lave de l'île en suivant le regard de la statue correspondante. Si le regard de la statue pointe vers le volcan, il « passe à travers ». Si aucune case sans lave ne se trouve dans l'axe du regard de la statue, l'apparition de l'amulette n'a pas lieu.



La case côtière sur laquelle cette statue devrait faire apparaître cette amulette est recouverte par la lave. L'amulette ne peut pas y être placée. Au lieu de cela, elle apparaît là où s'arrête la lave (vu de la côte).

À chaque fois qu'une tuile Lave est placée, vérifiez immédiatement si cela modifie les lieux possibles où peuvent se trouver les trésors des différents itinéraires. Si c'est le cas, changez immédiatement la disposition des cubes pour qu'ils coïncident de nouveau avec tous les indices. !



Si une hutte ou un palmier disparaît sous la lave, l'endroit où se cache un trésor peut changer :

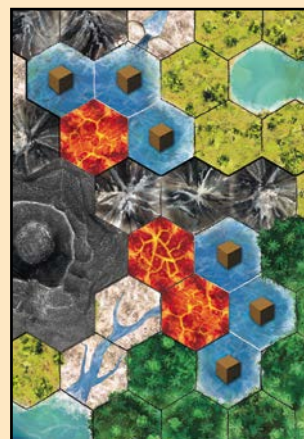
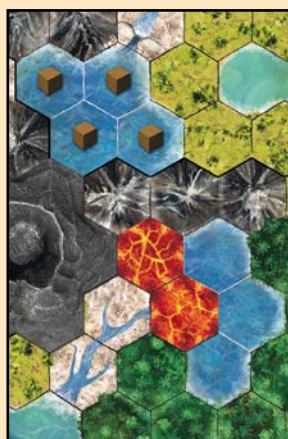


Arthur recouvre une hutte en posant une tuile Lave. Le trésor (d'après un des indices sur l'itinéraire) ne peut pas se trouver à portée de vue d'une hutte. Maintenant que la hutte a disparu sous la lave, les cases Plaine à portée de vue de la plus grande rivière deviennent des emplacements possibles du trésor et reçoivent chacune un cube.





Le volcan, les grandes tuiles Terrain et la lave peuvent créer plusieurs « zone la plus grande » d'un même terrain et les **modifier** sans arrêt.



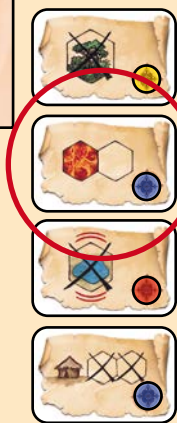
Sam pose une tuile Lave dans le plus grand lac, ce qui réduit sa taille. Il y a désormais deux « plus grand lac ». D'après les indices sur l'itinéraire marron, le trésor marron est censé se trouver dans le plus grand lac ; il peut désormais se trouver dans un de ces deux lacs.

Arthur ajoute une autre tuile Lave dans ce même lac, si bien que celui qui était le plus petit auparavant devient le (seul) plus grand. Le trésor marron ne peut plus se trouver qu'ici.

Quand *Arwen* réduit à son tour ce lac quelques tours après, ils redeviennent tous les deux « plus grand lac » et peuvent de nouveau abriter le trésor marron.



À chaque nouvelle tuile Lave posée, les cases qui se trouvent « À côté de la lave » se déplacent.



Le trésor blanc se trouve « À côté de la lave ». Après qu'*Arwen* a posé une tuile Lave, trois cases supplémentaires peuvent abriter ce trésor. Celle recouverte par la lave peut, elle, être éliminée.



Si la dernière case d'un certain type de lieu disparaît sous la lave (par exemple, la toute dernière case Jungle de l'île), ...

- ... défaussez immédiatement tous les indices de type 1, 2 et 3 (voir feuillet de Tobago) se rapportant à ce lieu, sur tous les itinéraires ;
- Rendez les roses des vents qui étaient posées dessus à leurs propriétaires ;
- Ajustez ensuite la position de tous les cubes pour qu'ils correspondent bien à tous les indices encore disponibles.
- Les cartes Indice correspondant à ce type de lieu qu'il vous reste en main ne peuvent plus désormais être utilisées que comme « indices interdits » (voir page 15).

Si le dernier cube d'un trésor est victime de la lave, celui-ci devient introuvable et disparaît :

- Défaussez tous les indices de cet itinéraire.
- Rendez les roses des vents qui étaient posées dessus à leurs propriétaires.
- Le joueur responsable de la disparition de ce trésor (en plaçant la tuile Lave) joue un nouvel indice de sa main sur cet itinéraire et y place une de ses roses des vents.

Remarque : Seules les tuiles Lave peuvent provoquer la disparition des trésors sans laisser de traces. Il reste interdit de « faire disparaître » des trésors en jouant des indices.

Traverser la lave en 4x4... seulement avec une amulette !

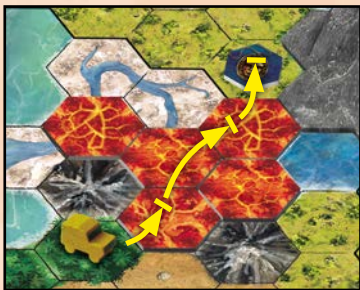
Les tuiles Lave adjacentes forment un nouveau type de terrain.

Le volcan sépare les terrains de lave qui ne sont pas (directement) reliés.

Un 4x4 ne peut jamais se trouver sur la lave.

Seul le pouvoir des amulettes permet de résister à cette chaleur pour un déplacement : si un joueur défausse une amulette, il peut utiliser son action pour traverser un terrain de lave. Il doit alors utiliser les 3 étapes (habituelles) de son déplacement en 4x4 de manière à se trouver en dehors de la lave au début et à la fin de son déplacement. S'il atterrit sur une amulette, il peut la récupérer, tant que la traversée de la lave ne correspond pas à une « étape supplémentaire » (voir Règle de Tobago, page 6 « Effets des amulettes »).

Cas particulier : Si un joueur ne possède aucune amulette, il peut utiliser son action (en respectant les règles ci-dessus) pour traverser un terrain de lave à condition de se séparer de sa plus grande carte Or (... et l'on sait très bien que l'on peut gagner de l'or sans 4x4 à TOBAGO ...).



Morgane se défausse d'une amulette. Elle peut alors traverser un terrain de lave avec son 4x4. Elle utilise ses 3 étapes ainsi :

1. Elle change de type de terrain et passe de la jungle au terrain de lave voisin.
2. Elle traverse le terrain de lave jusqu'au bord.
3. Elle change de type de terrain et passe de la lave à la plaine voisine.
4. Elle peut récupérer l'amulette sur laquelle elle s'arrête car il ne s'agit pas d'une étape supplémentaire.



Le 4x4 d'Arwen est encerclé par la lave. Elle n'a pas d'amulette. Pour s'échapper, elle est obligée de se séparer de sa plus grande carte Or. Elle peut maintenant traverser la lave (comme l'a fait Morgane dans l'exemple ci-dessus).

Bonne chance dans votre chasse aux trésors !

Art.Nr. : 60 110 5120
Auteur : Bruce Allen
Illustrateur : Victor Boden
Mise en Page : Victor Boden
Traduction : Éric Bouret

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

