

# TOBAGO

## Spelregels

*Een spannend avontuur voor  
2 tot 4 jagers van 10 jaar en ouder  
door Bruce Allen*



*“Land in Zicht!” ... Na jarenlang zoeken heb je Tobago gevonden, het eiland van de vergeten schatten. In je hand heb je verschillende stukken perkament die bijna niet meer te lezen zijn. Je durft je laatste schop er op verdedden dan dit stukken zijn van een schatkaart, maar hoe passen de stukken aan elkaar? En wie heeft de ontbrekende delen? Enkel door meer aanwijzigen te verzamelen kan je de schatten vinden. Achter het stuur van je 4x4 doorkruis je de dichte jungle, de hoge rotsachtige bergen, maar na aankomst bij de schat kunnen felle en hebzuchtige concurrenten een deel van de schatten opeisen. En vergeet niet dat op sommige schatten de vloek van het eiland rust. Een onopvallende amulet is het enige verweer tegen de geldvernietigende krachten van de vloek ...*



## Doel van het spel

*Je maakt de schatkaarten terug compleet door aanwijzigen, eventueel met medespelers, uit te spelen en zo de plaats van de schat terug te vinden. Dan probeer je als eerste bij de schat te komen. Door het vinden van de schat en het geven van aanwijzigen doe je mee bij de verdeling van de schat. Door het oppikken van amuletten en het goed inzetten ervan, verkrijg je voordelen (en bescherming tegen de vloek). De speler met het meeste geld op het einde van het spel is de winnaar.*





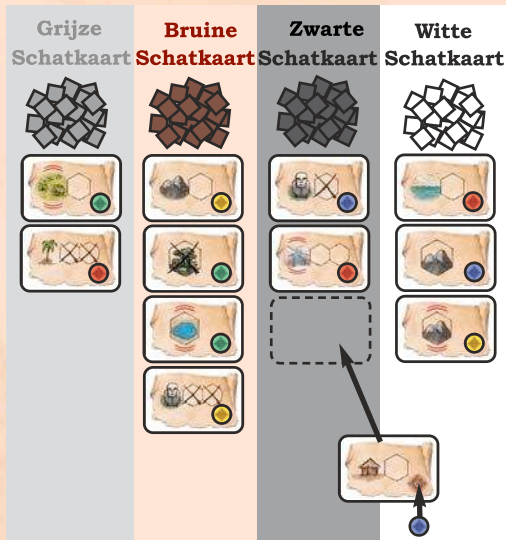
Voordat je de spelregels leest, raden we aan om **bijgevoegd overzicht** te bekijken. Hierop staat hoe je

# Spelverloop:

De spelers zijn, in wijzerzin, om de beurt aan zet beginnend met een zelf gekozen startspeler. De speler die aan de beurt is heeft de keuze uit een van volgende acties:

## A) Spelen van een aanwijzingskaart

De speler kiest een aanwijzingskaart uit zijn hand en legt deze open neer onder een reeds liggende aanwijzingskaart. Rechts onder op de net gelegde kaart legt hij een van zijn eigen windrozen.



Nieuwe aanwijzingskaarten worden telkens onder de laatste kaart van een schatkaart gelegd. Een schatkaart kan gelijk welk aantal aanwijzingskaarten van gelijk welk aantal spelers bevatten.

De speler neemt dan een nieuwe kaart van de trekstapel zodat hij altijd 4 kaarten op hand heeft (6 bij de 2-speler variant).

Als de trekstapel op is, wordt de aflegstapel goed geschud en als nieuwe trekstapel gelegd. (De uitleg van de aanwijzingskaarten vind je terug op het bijgevoegde overzicht.)  
Als je niet tevreden bent met je handkaarten mag je deze mag je deze ruilen met het zelfde aantal nieuwe kaarten door een amulet uit te spelen. (→ Pagina 6, "De krachten van de amulet, handkaarten wisselen")

Elke schatkaart leidt naar een schat op het spelbord. Elke aanwijzing verkleint de plaats waar deze kan liggen. De plaatsen waar de schat nog kan liggen kan je aanduiden met de gekleurde blokjes. Als er een nieuwe aanwijzing bijkomt, neem je de blokjes weg die niet meer van toepassing zijn, tot er nog maar één blokje ligt. Hier ligt de schat en enkel dan kan de schat gevonden worden (er zijn meestal meerdere aanwijzingen nodig om tot de schat te komen). Het kan voorkomen dat er verschillende schatten op eenzelfde plaats op het spelbord liggen.



Anna heeft de aanwijzing "In de jungle" aan de **witte** schat toegevoegd. De **witte** schat ligt dus naast een hut en in de jungle. Hierdoor komen dus alle velden te vervallen die wel naast de hut liggen, maar niet in de jungle.

Rondom alle vier de hutten moeten alle **witte** blokjes **verwijderd** worden die **niet** in de jungle liggen.

Het voorbeeld hier naast laat dit zien voor **één** van de vier hutten.



Bobby heeft nu de aanwijzing "Naast een palmboom" toegevoegd. Hierdoor is er nog maar één plaats over naast een hut, in de jungle en naast een palmboom. Dit is de enige plaats waar de **witte** schat kan liggen.

Als Bobby zijn aanwijzing heeft gelegd worden de **witte** blokjes die niet meer voldoen aan alle voorwaarden **verwijderd**.



het spel moet **opzetten** voor 2, 3 of 4 spelers. Het geeft ook een goed **overzicht** van de onderdelen.

**A) Spelen een aanwijzingskaart of B) Zijn terreinwagen bewegen**

**+** Daarnaast mag hij, indien mogelijk, schatten opgraven en/of en/of amuletten uitspelen. ( → Pagina 4 en pagina 6).

**Regels voor het aanleggen van aanwijzingen**

Als je een aanwijzingskaart aanlegt moet je er mee rekening houden dat de aanwijzing ...

- niet een eerder gelegde aanwijzing bij deze schatkaart tegenspreekt.
  - Anna mag deze aanwijzing, "in de jungle" niet leggen bij de grijze schatkaart, omdat de eerste aanwijzing zegt dat de schat niet in de jungle ligt.*
- steeds het aantal mogelijkheden waar de schat kan liggen vermindert met minstens één plaats.
  - De bruine schat ligt in de grootste jungle. Anna mag de aanwijzing "in de jungle" niet aanleggen omdat dit niet het aantal mogelijke plaatsen waar de schat kan liggen vermindert.*
- er voor zorgt dat er minstens één plaats overblijft waar de schat ligt. Een schat kan niet zomaar verdwijnen van het eiland.
  - De zwarte schat ligt naast een standbeeld. Als na het aanleggen van de nieuwe aanwijzing "in de jungle" er geen enkele plaats meer overblijft waar de schat kan liggen, mag Anna deze kaart niet aanleggen (gemarkeerd met dit symbol).*



Dit voorbeeld geeft duidelijk weer waarom Anna de de kaart "in de jungle" niet bij de zwarte schatkaart mag spelen. Geen enkele jungleplaats ligt naast een standbeeld. Gemarkeerd met: ○

**B) Terreinwagen bewegen**

Je mag tot 3 stappen verzetten met je terreinwagen.

Het volgende telt als één stap:

**1) Bewegen binnen een terreinsoort**

Elke beweging binnen hetzelfde terreintype, ongeacht de lengte.



**2) Veranderen van terreintype**

De overgang naar een ander, aangrenzend terreintype (bijvoorbeeld van een jungleveld naar een aangrenzend meerveld).



Twee voorbeelden van hoe een speler zijn stappen kan verdelen:

*Lola gebruikt de eerste stap om naar het einde van de jungle te rijden. De overstap naar de bergen is een tweede stap. Met de derde stap geraakt ze aan het einde van de bergen.*

*Bobby gaat met zijn eerste stap van het meer naar het aangrenzende struikgewas. Hij steekt het struikgewas over met zijn tweede stap. Dan komt hij met zijn derde stap op de rivier.*

**Uitzonderingen:**

- Door het vinden en opgraven van een schat mag je geen stappen meer zetten, ongeacht het aantal stappen dat je nog over had. → Pagina 4
- Bij het oprapen van een amulet eindigt een stap. → Pagina 5

Terreinwagens kunnen op alle velden rijden, ook als er palmbomen, standbeelden, hutten of andere wagens staan. Je kan niet in de oceaan rijden.



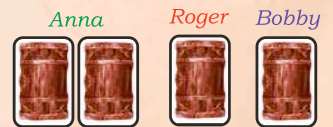
## Een schat vinden

Een speler kan enkel een schat vinden als aan volgende **twee** voorwaarden is voldaan:

- 1) De exacte locatie van de schat is gevonden, ofwel er ligt maar **één** blokje van een bepaalde kleur op het spelbord.
- 2) De speler moet in zijn beurt met zijn terreinwagen tot bij de schat geraken of er al op staan.

Als een speler de schat vindt, mag hij een eigen windroos na de laatste aanwijzingskaart leggen en het blokje van het spelbord verwijderen.

Elke speler mag nu evenveel schatkaarten nemen als dat hij windrozen bij de schat van deze kleur heeft, zowel de windrozen op de aanwijzingskaarten als de laatste die er achter is gelegd, tellen mee. De spelers kunnen hun eigen kaarten stiekem bekijken en ze **gedekt** aan de speler geven die ze gaat verdelen.



**Anna** heeft de schat gevonden. Zij mag twee schatkaarten nemen aangezien er twee windrozen van haar bij deze schat liggen. **Roger** en **Bobby** trekken elk een kaart van de stapel.

**Let op!** Een speler kan best de waarde op de kaarten geheim houden, zeker als het om een vloekkaart gaat. De informatie die je hebt, kan je in je voordeel gebruiken bij het verdelen van de schat.

## Een schat verdelen

De speler die de kaarten gaat verdelen verzamelt de kaarten die de spelers hebben bekeken en neemt blind een **extra kaart van de trekstapel**. Al deze kaarten worden goed geschud. De bovenste kaart wordt open gedraaid. Alle spelers, beginnend met de speler van wie de windroos onderaan ligt, kunnen om de beurt kiezen om deze schatten te accepteren.

- 1) De spelers van wie de windroos het laagste ligt in de rij, dus het laatste gelegd is, mag het eerst kiezen of hij een schatkaart aanvaardt. Als hij deze schatkaart weigert, is de speler van wie de volgende windroos is aan de beurt om te kiezen, enzovoort. Spelers kunnen meerdere keren aan de beurt komen om te bepalen of ze een schatkaart willen of niet. Kaarten die overblijven worden op de aflegstapel gelegd.
- 2) Als een speler een schatkaart neemt, wordt de windroos waarbij de speler de kaart aannam uit de rij gehaald. De verkregen schatkaart wordt gedekt bij die speler gelegd. Als niemand de kaart neemt, wordt deze op de aflegstapel gelegd.
- 3) Hierna wordt de volgende schatkaart omgedraaid. Deze wordt op dezelfde wijze als hierboven beschreven verdeeld, dus ook weer beginnend met de speler van wie de windroos het laagst ligt

1) **Anna** weigert de kaart. Deze wordt nu aan **Bobby** aangeboden. Hij weigert ze ook. Aan **Anna** wordt ze nog eens aangeboden. Ze weigert ook nu. **Roger** kan ze ook weigeren, maar hij neemt de kaart. Zijn windroos wordt verwijderd.

2) **Anna** neemt onmiddellijk tweede kaart.

3) **Bobby** krijgt nu derde kaart aangeboden, maar weigert ze. **Anna** wil deze kaart ook niet en de kaart wordt afgelegd op de aflegstapel.

4) **Bobby** weigert ook de op een na laatste kaart. **Anna** neemt de kaart wel.

5) Ondanks dat **Bobby** de enige is die de laatste kaart kan aannemen, wordt deze wel open gedraaid. **Bobby** mag een nieuwe aanwijzing leggen. Pagina 5



## Vervloekte schatten



Als er bij het **verdelen** van de schat een vloekkaart komt, is de schat vervloekt. Dit heeft twee gevolgen:

- 1) De overige kaarten die nog in de schat zitten worden **niet meer verdeeld**
- 2) Alle spelers die nog één of meer windrozen hebben liggen bij deze schat moeten een amulet afgeven. Als ze geen amulet hebben, moeten ze hun meest waardevolle schatkaart afgeven.

De vloekkaart wordt uit het spel verwijderd en alle kaarten die nog in de schat zaten worden op de aflegstapel gelegd. Als de tweede vloekkaart hierbij zat wordt ook deze verwijderd en heeft zij geen effect. De windrozen die nog bij deze schat lagen worden terug aan de spelers gegeven.

## Op zoek naar een nieuwe schat

Al de aanwijzingskaarten van deze schat worden op de aflegstapel gelegd, deze is verschillend van de aflegstapel voor de schatkaarten. De speler die als **laatste** een schatkaart heeft gekregen mag een aanwijzingskaart van zijn hand spelen, samen met een windroos, bij het schatveld waarvan de schat net ontdekt en verdeeld is. Deze speler mag zijn hand weer aanvullen tot vier kaarten (zes bij de twee spelers variant).

In het uitzonderlijke geval dat de eerste schatkaart een vloek is en dus niemand een schatkaart heeft gekregen, mag de **speler die de schat gevonden heeft** een nieuwe aanwijzingskaart leggen.

## De mysterieuze verschijning van de amuletten

Elke keer als er een **schat gevonden wordt**, komt de mysterieuze kracht van de standbeelden naar boven. Waar de blikken van de standbeelden de oceaan raaken, spoelen de amuletten uit de oceaan aan.



Neem drie amuletten uit de voorraad en leg deze op het laatste veld, grenzend aan de oceaan, in het zichtveld van elk standbeeld, tenzij hier al een amulet ligt. Met een

krakend geluid draaien de standbeelden hun gezicht 60 graden met de klok mee zodat je weet waar de volgende amulet uit de oceaan komt.



Leg een amulet op het laatste landveld waar elk standbeeld naar kijkt.



Draai alle standbeelden 60 graden.

## Amuletten oprapen

Een speler kan enkel in zijn eigen beurt een amulet oprapen. Dit kan op 2 manieren:

- 1) In het begin van **zijn beurt**, als zijn terreinwagen al op een veld staat waarop ook een amulet ligt. Dit telt niet als een actie.
- 2) Door met je terreinwagen op een plaats te stoppen waar een amulet ligt (actie B, ➡ pagina 3). Je moet er dan opkomen met een van je stappen van de terreinwagen. Het is mogelijk om in één beurt meerdere amuletten op te rapen.



Lola rijdt met haar eerste stap tot aan de amulet **A**. Omdat ze is gestopt om deze op te rapen, heeft ze een tweede stap nodig om naar het einde van de bergen te rijden. Haar derde stap gebruikt ze om naar het strand te gaan waar ze amulet **B** onder Roger weg haalt.

Nu is Roger aan de beurt. Hij baalt van de actie van Lola anders had hij amulet **B** kunnen nemen zonder zijn terreinwagen te moeten verzetten. Roger gaat dan maar voor amulet **C** en **D**. Hiervoor rijdt hij eerst naar het einde van het strand en verandert dan twee keer van terreintype. Roger kan amulet **E** in het struikgewas niet oprapen, ook niet als hij een amulet inzet om een extra actie "terreinwagen bewegen" te doen, want in die extra actie mag je geen amuletten meer oprapen. (➡ zie de kracht van de amuletten, "terreinwagen bewegen", pagina 6)

Tip voor gevorderden: Als Roger een amulet heeft aan het begin van zijn beurt, kan hij amulet **E** voor Anna wegpikken. Eerst zet hij een amulet in met als actie "terreinwagen bewegen" en rijdt naar amulet **C**. Hij mag deze niet oprapen omdat hij hiervoor zijn amulet heeft ingezet. Hierna gebruikt hij zijn reguliere beurt. Hij gebruikt twee stappen om tot bij amulet **D** te geraken, met zijn laatste stap raapt hij amulet **E** op.



### De kracht van de amulthen:

Een speler mag in zijn beurt zoveel amuletten uitspelen als hij wil, ook amuletten die hij net opgeraapt heeft mag hij inzetten. Met elke amulet mag je **één** van de volgende acties uitvoeren:

- **Verwijder één blokje**

Neem een blokje van het veld en leg dit terug in de voorraad. Hierdoor verminder je het aantal mogelijkheden waar een schat ligt. Let wel op: je mag nooit het laatste blokje van een kleur verwijderen, een schat kan niet zomaar verdwijnen.

- **Speel een aanwijzingskaart**

Je mag de actie "spelen van een aanwijzingskaart" nog eens uitvoeren (zie Actie A, ➔ Pagina 2).

- **Terreinwagen bewegen**

Je mag de actie "terreinwagen bewegen" nog eens uitvoeren, (zie Actie B, ➔ Pagina 3).

**Let op: bij deze extra actie mag je geen amuletten meer oprapen.**

- **Beschermen tegen de vloek**

Als de vloek in de schat zit moet je een amulet uitspelen om jezelf te beschermen tegen de vloek.

- **Handkaarten wisselen**

Een speler mag al zijn handkaarten met aanwijzingen op de aflegstapel leggen en vier nieuwe kaarten nemen (zes bij de twee spelers variant). Je mag deze actie ook uitvoeren zonder een amulet in te zetten, maar dan is je beurt direct voorbij.

Geस्पeld amuletten worden weer in de algemene voorraad gelegd.



*Voorbeeld:*

*Lola kan de **grijze** schat niet ophalen omdat er nog twee **grijze** blokjes op het speelveld liggen. Ze zet een amulet in om één van de blokjes te verwijderen. Hierdoor blijft er nog maar exact één blokje over, waar de terreinwagen nu al staat. Lola neemt nu deze schat vooraleer te beginnen met haar reguliere actie. Ze rijdt nu naar de **zwarte** schat en pikt ook deze op. Hierna zet ze nog een amulet in en gebruikt de actie "terreinwagen bewegen" en rijdt Lola met haar terreinwagen naar de plaats waar de **bruine** en **witte** schat samen liggen. Als laatste raapt ze beide schatten op in de volgorde zoals ze zelf wil.*



**Gevorderde spelers** kunnen extra krachten voor amuletten gebruiken. Net zoals de hierboven omschreven krachten kosten onderstaande krachten ook één amulet om ze te gebruiken. Deze krachten hebben enkel invloed op schatten waarvan de exacte locatie nog niet gevonden is.

- **Dubbele opbrengst**

- Een speler mag twee windrozen op een zonet gelegde aanwijzingskaart leggen of
- Hij mag een extra windroos leggen op een eigen aanwijzingskaart waar nog maar één windroos op ligt. Elke windroos geeft recht op een schatkaart als de schat verdeeld wordt.

- **Windrozen verwisselen**

Wissel twee windrozen of twee dubbele windrozen met elkaar om, bij dezelfde schat.

## Einde van het spel:

Het spel eindigt nadat de laatste schatkaart van de trekstapel is genomen. De schat wordt nog wel verdeeld. Als er niet genoeg schatkaarten zijn, worden zoveel kaarten als nodig van de aflegstapel gebruikt, let wel op dat er geen vloeken tussen zitten. Nadat de schat is verdeeld eindigt het spel meteen.

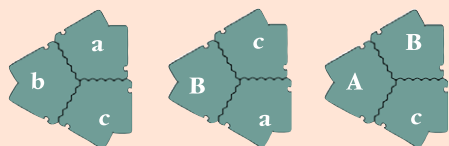
Alle spelers tellen nu hun gewonnen schatten. De speler met het hoogst aantal munten is de winnaar.



# Spel opzetten en onderdelen:

1. Zet het **variabele spelbord** in elkaar, het eiland is nu zichtbaar (het bevat 3 borddelen en 3 bevestigingsstukken).

Elk deel is aan de twee zijden bedrukt. De drie voorkanten (a, b, c) samen, hebben minder stukken eiland dan hun andere zijden (A, B, C). Je kan ze naar wens combineren, zie enkele voorbeelden hieronder:



Leg de drie stukken van het spelbord zo tegen elkaar dat er geen gaten zijn. Deze delen worden goed bij elkaar gehouden door de drie bevestigingsstukken die aan de zijkanten worden geplaatst.



Indien nodig kan je de bevestigingsstukken omdraaien. Zo passen ze altijd mooi in elkaar.



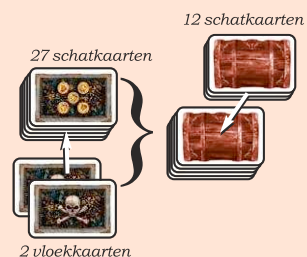
Er zijn in totaal **32 verschillende mogelijkheden** om het spelbord in elkaar te zetten. Hierdoor heb je elke keer een nieuwe uitdaging bij het spelen van TOBAGO.

2. Plaats de **4 hutten**, **3 palmbomen** en **3 standbeelden** op het eiland, rekening houdend met de volgende regels:

- Er mag maar één object per veld staan.
- Alle gelijke objecten (bijvoorbeeld twee palmbomen) moeten **minstens vier velden** van elkaar staan.
- Standbeelden mogen niet direct aan de oceaan staan. Ze moeten dus zes speelvelden rond zich hebben.



3. Gebruik de **39 schatkaarten** + **2 vloekkaarten** om de trekstapel met schatten te maken. Schud de twee vloekkaart, ook gedekt, tussen de 27 onderste schatkaarten.



4. Plaats de **21 amuletten** op het juiste symbool op een van de bevestigingsstukken.



5. Elke speler neemt een **terreinwagen** in zijn kleur en zet deze willekeurig op het eiland neer.

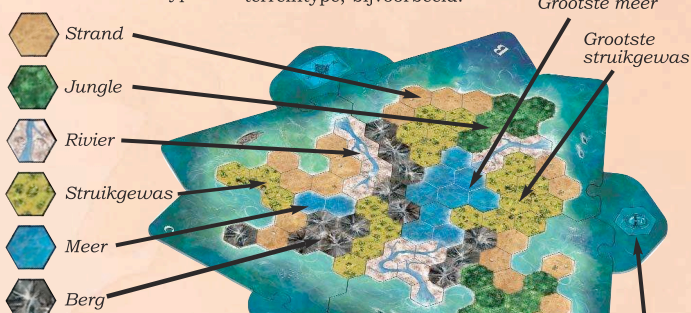


6. Elke speler neemt de **15 windrozen** van zijn kleur en legt deze voor zich neer.



Het eiland bestaat uit zeshoekige velden, elk veld behoort toe tot één van de zes verschillende terreintypes:

Er is **altijd één "grootste"** van elk terreintype ongeacht hoe je de spelborden aan elkaar hebt gemaakt. Het "grootste" van elk terreintype bestaat uit de meest aaneengesloten velden van dat terreintype, bijvoorbeeld:



De oceaan behoort niet tot het eiland en heeft daarom geen velden.

Bevestigingsstuk met ruimte voor kaarten

Bevestigingsstuk met ruimte voor de amuletten

7. Maak, naast het spelbord, ruimte om de aanwijzingen bij de vier schatten te leggen. De **68 blokjes** vormen per kleur een stapeltje.



8. Elke speler trekt één van de **52 aanwijzingskaarten** en legt deze bij een lege schatkaart (onder een stapeltje blokjes). Leg op deze kaart één van je eigen windrozen.



Schud de overige aanwijzingskaarten en geef elke speler vier gedekte kaarten (bij twee spelers, zes kaarten).

De overige kaarten vormen de trekstapel.





## Het lezen van de aanwijzingen

Elke aanwijzing stelt een **terreintype/object** voor:



Struikgewas



Jungle



Rivier



Bergen



Meer



Strand



Hut



Palmboom



Standbeeld



Oceaan

Soms stelt een aanwijzing het **grootste gebied** voor.  
Dit wordt aangeduid met het volgende symbool:



Voorbeel:



grootste strand



grootste rivier



grootste berg

De zeshoek stelt de lokatie van de schat in relatie tot het terreintype/object voor. Er zijn zes verschillende soorten kaarten:

### Kaarttype 1: **IN dit terreintype**

(Tekening op de kaart: Terreintype staat in de zeshoek)  
Enkele voorbeelden:



In de rivier



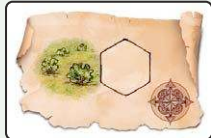
In het struikgewas



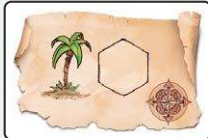
In de grootste jungle

### Kaarttype 2: **NAAST terreintype/object**

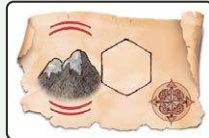
(Tekening op de kaart: Terreintype/object naast de zeshoek)  
Enkele voorbeelden:



Naast het struikgewas



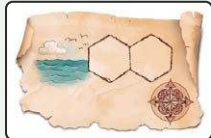
Naast een palmboom



Naast de grootste berg

### Kaarttype 3: „In het zicht van een terreintype/object“: **EXACT 1 OF 2 PLAATSEN** naast het terreintype/object

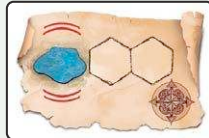
(Tekening op de kaart: Terreintype/object naast twee zeshoeken)  
Enkele voorbeelden:



In het zicht van de oceaan



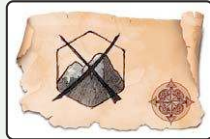
In het zicht van een hut



In het zicht van het grootste meer

### Kaarttype 4: **NIET IN dit terreintype**

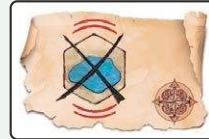
(Tekening op de kaart: Terreintype staat in de zeshoek met een kruis er over)  
Enkele voorbeelden:



Niet in bergen



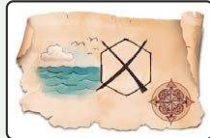
Niet op een strand



Niet in het grootste meer

### Kaarttype 5: **NIET NAAST dit terreintype/object**

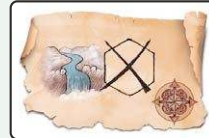
(Tekening op de kaart: Terreintype/object naast een zeshoek met een kruis er over)  
Enkele voorbeelden:



Niet naast de oceaan



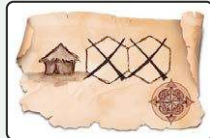
Niet naast een standbeeld



Niet naast een rivier

### Kaarttype 6: „Niet in het zicht van een terreintype/object“: **NIET BINNEN 1 OF 2 PLAATSEN** naast het terreintype/object ofwel: **VERDER DAN 2 PLAATSEN** van dit terreintype/object of **ER OP**

(Tekening op de kaart: Terreintype/object naast twee zeshoeken met een kruis er over)  
Enkele voorbeelden:



Niet in het zicht van een hut



Niet in het zicht van een palmboom



Niet in het zicht van een standbeeld

Belangrijk: Bij kaarttypes 2 en 3 kan de schat niet op het terreintype/bij het object liggen, bijvoorbeeld de kaart „Naast de jungle“ elimineert ook alle jungles als mogelijke plaatsen.

Bij kaarttypes 5 en 6 kan de schat nog wel op het terreintype/bij het object liggen, bijvoorbeeld bij de kaart „Niet naast een standbeeld“ kan de schat nog wel op een plaats liggen waar ook een standbeeld staat. (Uitzondering: Schatten kunnen nooit in de oceaan liggen omdat dit geen deel uitmaakt van het eiland.)