

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 Pergamentsetzen. 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.

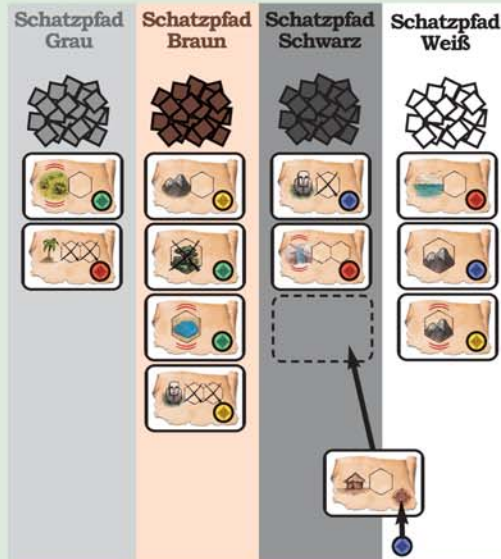


Spielablauf:

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

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 Hinweiskarten 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.



Anna darf den Hinweis „Im Dschungel“ nicht an den grauen Schatz anlegen, weil dort der erste Hinweis den Dschungel bereits ausschließt.

- muss er mindestens einen Fundort, der zuvor noch in Frage kam, ausschließen.

Der braune Schatz liegt im größten Dschungel vergraben. Auch hier darf Anna den Hinweis „Im Dschungel“ nicht anlegen, denn er grenzt die möglichen Fundorte nicht weiter ein.

- 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“).

Der schwarze Schatz ist neben einer Statue vergraben. Falls keiner der möglichen Fundorte im Dschungel liegt (siehe Beispiel unten), darf Anna diesen Hinweis hier ebenfalls nicht anlegen.



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) Fahrt im selben Gelände

Eine beliebige 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. Zum Wechseln des Geländes benötigt sie eine weitere Teilstrecke. Auf der dritten Teilstrecke kann sie bis zum Ende des Gebirges 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 Inselfelder fahren, auf denen sich Palmen, Hütten, Statuen oder andere Geländewagen befinden. Das Meer kann nicht befahren werden.



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

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.



Anna hat den Schatz gehoben. Weil sie mit zwei Windrosen auf dem Schatzpfad vertreten ist, zieht **Anna** zwei Goldkarten, **Roger** und **Bobby** ziehen jeweils eine.

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 unbesehen 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 die Windrose zurück, die ihm zur Goldkarte verholpen hat. 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.

Beispiel:

1. Anna lehnt die erste Goldkarte ab.

2. Deshalb wird sie Bobby angeboten. Auch er will sie nicht.

3. Anna wird erneut gefragt und lehnt auch jetzt wieder ab.

4. Auch Roger könnte die Karte ablehnen. Aber er nimmt sie und erhält seine Windrose zurück.

1. Die zweite Goldkarte nimmt Anna sofort.

1. Nun wird die dritte Goldkarte Bobby angeboten, der dankend ablehnt.

2. Auch Anna will die Karte nicht. Deshalb wird diese Goldkarte auf den Ablagestapel gelegt.

1. Die vorletzte Karte lehnt Bobby ab.

2. Anna nimmt sie.

Auch die letzte Goldkarte, die nur noch Bobby nehmen kann, wird allen Spielern gezeigt. Anschließend eröffnet Bobby einen neuen Schatz. → Seite 5

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 leergeräumten 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 leergeräumten 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 Rogers Geländewagen befindet.

Nun ist Roger am Zug. Er ärgert sich über Lolas Zug, denn er hätte jetzt Amulett (B) 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** beliebige 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 bis zu 3 Teilstrecken (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 verzichtest 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 ...

- ... 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.)
- ... den Schatz „nach dem Fluch“ weiter verteilt. (Wer kein Amulett hat, muss – wie gehabt – sein wertvollstes Goldstück abgeben.)
- ... nur mit einem Fluch spielt
- ... 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“.

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

Weitere Amulettaktionen für Fortgeschrittene findet ihr auf www.zoch-verlag.com

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

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 ergattert konnte, gewinnt das Spiel.

Aufbau und Spielmaterial:

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

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



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

Es gibt zwei Möglichkeiten:



Für die zweite Möglichkeit dreht ihr die Klammern einfach um.



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

2. Ihr verteilt die **4 Hütten**, **3 Palmen** und **3 Statuen** auf der Insel. Beachtet dabei:

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



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



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



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



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



Die Insel zeigt sechseckige Spielfelder dieser sechs Geländetypen:



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

Größter See
Größtes Buschland

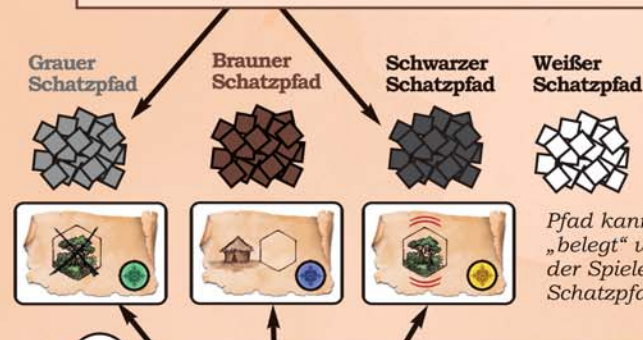


Das Meer gehört nicht zur Insel. Es gibt also keine Meerfelder. Deshalb kann man das Meer nicht befahren. Es wird niemals ein Schatz dort liegen und es gibt keinen „Blick“ über das (nebelverhüllte) Meer.

Klammer mit Ablagefeld für Karten

Klammer mit Ablagefeld für Amulette

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



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

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



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

Die restlichen Hinweise bilden einen verdeckten Nachziehstapel.



So lest ihr die Hinweise:

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



Buschland



Dschungel



Fluss



Gebirge



See



Strand



Hütte



Palme



Statue



Meer

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

Dann findet ihr dieses Zeichen auf der Karte:



zum Beispiel:



größter Strand



größter Fluss



größtes Gebirge

Die **Sechsecke** auf den Hinweisen geben die **Platzierung des Schatzes in Bezug auf das abgebildete Gebiet/den abgebildeten Ort an**.

Insgesamt gibt es sechs Kartentypen:

Kartentyp 1: **IM Gebiet**

(Abbildung auf der Karte = Gebiet im Sechseck)

Beispiele:



Im Fluss



Im Buschland



Im größten Dschungel

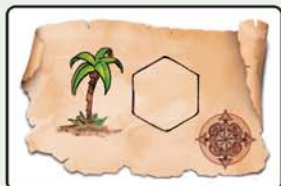
Kartentyp 2: **NEBEN dem Gebiet/Ort**

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

Beispiele:



Neben dem Buschland



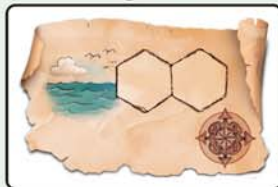
Neben einer Palme



Neben dem größten Gebirge

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

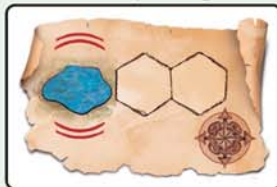
(Abbildung auf der Karte = Gebiet/Ort neben zwei Sechsecken) Beispiele:



Mit Blick auf das Meer



Mit Blick auf eine Hütte



Mit Blick auf den größten See



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

Kartentyp 4: **NICHT IM Gebiet**

(Abbildung auf der Karte = Gebiet im durchgekreuzten Sechseck)

Beispiele:



Nicht im Gebirge



Nicht am Strand



Nicht im größten See

Kartentyp 5: **NICHT NEBEN dem Gebiet/Ort** (Abbildung auf der Karte = Gebiet/Ort neben einem durchgekreuzten Sechseck)

Beispiele:



Nicht neben dem Meer



Nicht neben einer Statue



Nicht neben einem Fluss

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

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

Beispiele:



Ohne Blick auf eine Hütte



Ohne Blick auf eine Palme



Ohne Blick auf eine Statue

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

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