

# TOBAGO

## AZIONI

Il giocatore può scegliere una delle seguenti AZIONI:

- A) **Giocare una Carta Frammento** sotto una qualunque Mappa del Tesoro e posizionarci sopra il proprio Sigillo. Pescare poi una Carta Frammento dal Mazzo
- Non deve contraddire le altre Carte presenti nella Mappa del Tesoro
  - Deve ridurre il n° di possibili locazioni del Tesoro, rimuovendo almeno un segnalino posizione
  - Non deve eliminare tutte le possibili locazioni

O

- B) **Muovere il proprio Fuoristrada fino a 3 Tappe**
- Raccogliere un Tesoro comporta la fine delle Fase Movimento
  - Raccogliere un Amuleto conta come una Tappa

O

- C) **Scambiare l'intera mano di Carte Frammento con altrettante Carte del Mazzo solo se non si posseggono Amuleti e non si sono giocati Amuleti durante il Turno**

In qualunque momento, durante il proprio turno il giocatore può:

- ✓ **Raccogliere un Tesoro**
  - Se sull'isola è rimasto un solo Segnalino Posizione
  - Se il Fuoristrada del giocatore si trova sull'esagono che contiene l'ultimo Segnalino Posizione rimasto
  - Si il Fuoristrada si ferma sul Tesoro, raccoglierlo comporta la fine della Fase Movimento
- ✓ **Raccogliere un Amuleto**
  - Se avviene durante il movimento col Fuoristrada conta come una tappa
- ✓ **Giocare un Amuleto**

## POTERI DEGLI AMULETI

Un giocatore può giocare un qualsiasi n° di Amuleti durante il proprio Turno.

### POTERI:

- ✓ **Giocare una Carta Frammento**  
Vedi punto A)
- ✓ **Movimento del Fuoristrada**  
Vedi punto B) con l'ECCEZIONE che il giocatore non può raccogliere Amuleti quando usa questo Potere
- ✓ **Scambiare la propria mano di Carte Frammento**  
Vedi Punto C)
- ✓ **Rimuovere un Segnalino Posizione**  
A meno che sia l'ultimo di un determinato Tesoro
- ✓ **Protezione contro una Maledizione**  
Quando una Carta Maledizione viene rivelata, ciascun giocatore che sta ancora partecipando alla spartizione del Tesoro deve scartare un Amuleto, altrimenti perde la Carta Tesoro di maggior valore che possiede

### POTERI OPZIONALI:

*(decidere prima, se e con quali di queste opzioni giocare)*

- ✓ **Doppia Rivendicazione**  
Mettere 2 Sigilli sotto la Carta Frammento appena giocata
- O
- Aggiungere un proprio Sigillo ad una Carta Sigillo contenente un proprio Sigillo
- ✓ **Scambiare la posizione di 2 Sigilli**  
Scambiare la posizione di 2 Sigilli sulla stessa Mappa
- O
- Scambiare la posizione di 2 coppie di Sigilli (Doppia Rivendicazione) sulla stessa Mappa del Tesoro

## CARTE FRAMMENTO



Boscaglia



Giungla



Montagna



Spiaggia



Fiume



Lago



Oceano



Capanna



Palma



Statua



Se un tipo di terreno è contenuto in questo simbolo, si fa riferimento all'**AREA PIÙ GRANDE** di quel tipo di terreno.



### NEL tipo di Terreno/Punto di Riferimento

Il Tesoro È IN questo tipo di Terreno



### NON NEL tipo di Terreno/Punto di Riferimento

Il Tesoro NON È IN questo tipo di Terreno



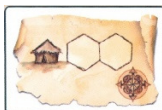
### VICINO al tipo di Terreno/ Punto di Riferimento

Il Tesoro è ESATTAMENTE AD 1 ESAGONO dal tipo di Terreno/Punto di Riferimento (e NON NEL Punto di Riferimento)



### NON VICINO al tipo di Terreno/ Punto di Riferimento

Il Tesoro è NEL O AD 1 O PIÙ ESAGONI dal tipo di Terreno/Punto di Riferimento



### IN VISTA del tipo di Terreno/Punto di Riferimento

Il Tesoro è ESATTAMENTE A 1-2 ESAGONI dal tipo di Terreno/Punto di Riferimento (e NON NEL Punto di Riferimento)



### NON IN VISTA del tipo di Terreno/Punto di Riferimento

Il Tesoro è NEL O A 2 ESAGONI dal tipo di Terreno/Punto di Riferimento

*Un Tesoro NON può mai trovarsi NELL'OCEANO*

## IL TESORO

### Scoperta del Tesoro

1. Il giocatore che ha raccolto il Tesoro colloca un proprio Sigillo sotto all'ultima Carta Frammento della colonna della Mappa del Tesoro
2. Ogni giocatore riceve una Carta Tesoro (coperta) per ogni proprio Sigillo che ha nella Mappa del Tesoro
3. I giocatori guardano la/le carte ricevute
4. Le Carte Tesoro ricevute vengono consegnate coperte al giocatore che ha raccolto il Tesoro
5. Una ulteriore Carta Tesoro viene aggiunta coperta, senza guardarla, al mazzo delle carte raccolte
6. Il mazzo delle carte Tesoro raccolte viene mescolato e piazzato a faccia in giù sul tavolo di gioco

### Spartizione del Tesoro

1. La carta in cima al Mazzo delle Carte Tesoro viene rivelata
2. Il giocatore con il Sigillo più in basso (chi ha raccolto il Tesoro) nella colonna della Mappa del Tesoro può prenderla o rifiutarla.
  - Se la rifiuta, viene offerta al giocatore con il Sigillo immediatamente più in alto. Se anch'egli rifiuta, ripetere fino a che tutti i proprietari di Sigilli possano avere l'opportunità di prenderla o rifiutarla
  - Se tutti i giocatori rifiutano la Carta Tesoro, scartarla e rivelare la successiva Carta Tesoro dal Mazzo
  - Se un giocatore accetta una Carta Tesoro, rimuovere il suo Sigillo dalla colonna di Carte Frammento e rivelare la successiva Carta Tesoro dal Mazzo

*I punti 1. e 2. vengono ripetuti finché tutte le Carte Tesoro sono offerte o non ci sono più Sigilli nella colonna della Mappa del Tesoro.*

3. Tutte le Carte Frammento nella colonna della Mappa del Tesoro vengono poste nella pila degli scarti
4. L'ultimo giocatore che ha reclamato una Carta Tesoro ora piazza una nuova Carta Frammento dalla sua mano per iniziare una nuova Mappa del Tesoro, vi posiziona il suo Sigillo e infine pesca una nuova Carta Frammento.

### Il Tesoro Maledetto

Rivelare una Carta Maledizione durante la spartizione del tesoro significa che il Tesoro è Maledetto.

- Non distribuire le rimanenti Carte Tesoro. Scartarle
- Tutti i giocatori che hanno ancora un Sigillo nella colonna della Mappa del Tesoro devono scartare un Amuleto o in mancanza, la propria più alta Carta Tesoro
- Tutte le Carte Frammento rimanenti nella colonna della Mappa del Tesoro vengono scartate e i Sigilli tornano ai proprietari
- Se la Carta Maledizione è la prima carta ad essere rivelata, il giocatore che ha raccolto il Tesoro inizia la nuova colonna della Mappa del Tesoro. Altrimenti toccherà all'ultimo giocatore che ha reclamato una Carta Tesoro.