

TOBAGO

Regras do Jogo

*Uma Aventura Excitante
para 2 a 4 Caçadores de Tesouros a partir dos 10 anos
por Bruce Allen*



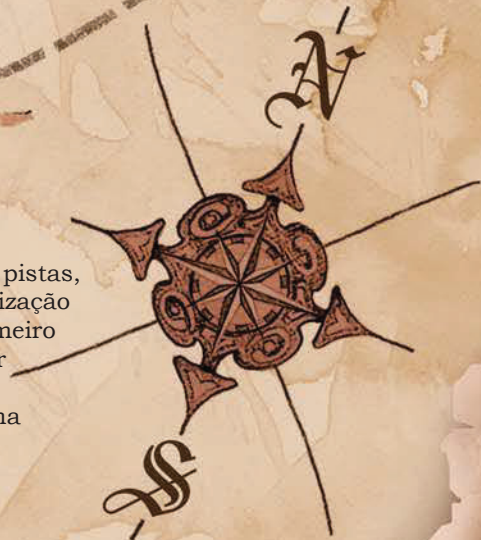
„Terra a vista!” Após anos de procura você finalmente encontrou-a: Tobago, a ilha dos tesouros esquecidos. Em suas mãos se encontram vários pedacos de pergaminho bastante danificados para poder ler, e você apostaria a sua última pã de que estes são parte de um mapa do tesouro. Mas como eles se encaixam? E quem possui as pecas que faltam? Apenas reunindo mais pistas você vai encontrar os tesouros. Atrás do volante de seu jipe você irá atravessar densas florestas, escalar cumes rochosos e correntes de água furiosas. Mas, no momento em que chegar a um local de tesouro, concorrentes ferozes e gananciosos podem reivindicar parte das suas descobertas. Sem mencionar a maldição da ilha que repousa sobre alguns dos tesouros.

Um discreto amuleto é a única proteção contra a maldição do poder devorador de ouro...



Objetivo do Jogo

Você reconstrói mapas de tesouro através da combinação de pistas, por si só ou com a ajuda de outros jogadores, até que a localização de um tesouro seja determinada. Então, você tenta ser o primeiro no local para desenterrar o tesouro. Por isso, e por contribuir com pistas, partes do tesouro são premiadas. Por pegar os amuletos e usá-los com sabedoria - você vai ganhar uma vantagem (e proteção das maldições também). No final do jogo, o jogador com mais moedas de ouro vence.



Tradução e diagramação: HBSL

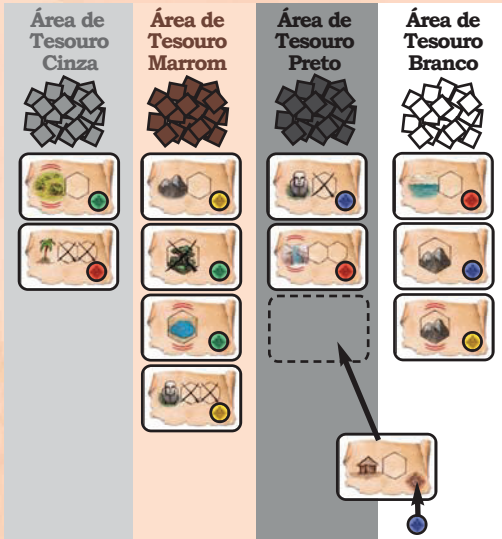
Antes de ler estas regras, por favor veja a ficha **suplementar**. Ela mostra como **preparar**

Como Jogar

Vocês se revezam em turnos no sentido horário, começando com o jogador que visitou uma ilha mais recentemente. Durante o seu turno, você pode executar **uma** das duas ações

A) Jogue uma carta de pista

Escolha uma carta de pista da sua mão e a coloque com face para cima abaixo da última carta de pista de um dos mapas de tesouro. Então marque a carta recém jogada com uma das suas bússulas.



Novas cartas de Pista são sempre colocadas abaixo das outras cartas de um mapa de tesouro. Um mapa de tesouro pode conter qualquer número de cartas de qualquer número de jogadores.

Então, puxe uma carta de substituição do deck de cartas de pista. Sua mão deve sempre conter 4 cartas (6 cartas em um jogo para 2 jogadores). Se o deck de cartas de pista estiver esgotado, embaralhe as cartas de pista descartadas para formar um novo deck. (Você pode encontrar explicações das cartas de pista na ficha de suplemento).

Se você está insatisfeito com suas cartas de pista você pode trocar todas elas com o mesmo número tirado do do deck de cartas de pistas com um amuleto → Página 6, "Poderes do Amuleto: Trocar suas cartas de pistas.

Cada mapa do tesouro leva a um local de tesouro. Cada pista no mapa de tesouro elimina um ou mais espaços na ilha. Os espaços remanescentes são aqueles em que o tesouro ainda pode estar escondido. Marque estes espaços com os marcadores de local coloridos correspondentes logo que seja possível cobrir todo espaço com os marcadores disponíveis. (Geralmente, serão necessárias várias pistas para chegar a este ponto). Após isto, para cada pista adicionada ao mapa do tesouro, remova os marcadores de local dos espaços que a pista eliminou. O local do tesouro é determinado assim que somente um marcador de local permaneça sobre a ilha. Apenas então, o tesouro pode ser desenterrado.

É possível que marcadores de local pertencentes a diferentes mapas de tesouro compartilhem o mesmo espaço na ilha.

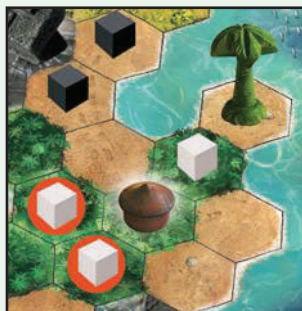
Cada pista elimina espaços como possíveis locais do tesouro



Anna adiciona a pista "Na floresta" ao mapa do tesouro na área de tesouro **branca**. Por conseguinte, o tesouro **branco** está ao lado de uma cabana e na selva. Isto elimina todos os espaços que, embora sejam próximos a uma cabana, não são parte de uma selva.

Em torno de cada uma das quatro cabanas, todos os marcadores de local **brancos** não localizados na selva são removidos.


O exemplo à esquerda mostra a situação de **uma** das quatro cabanas.



Agora, Bobby também coloca a pista "Próximo a uma Palmeira" ao mapa do tesouro na área de tesouro **branca**. Portanto, apenas os espaços que são próximos a uma cabana, e próximos a uma palmeira, e que estão na selva ainda podem ser considerados como possíveis locais para este tesouro.

Após Bobby ter jogado a sua pista, todos os marcadores de local brancos não localizados próximos a uma palmeira são **removidos**.

o jogo para 2, 3 ou 4 jogadores e fornece uma **visão geral** do uso dos componentes

A) Jogue uma carta de pista or **B) Movimente seu JIPE**  A qualquer hora do seu turno, você pode, se possível, desenterrar tesouros e/ou jogar um ou mais amuletos (→ Página 4 e Página 6)

Regras para adicionar pistas

Quando adicionar uma pista a um mapa de tesouro...

- não deve contradizer qualquer pista já presente no mapa de tesouro.



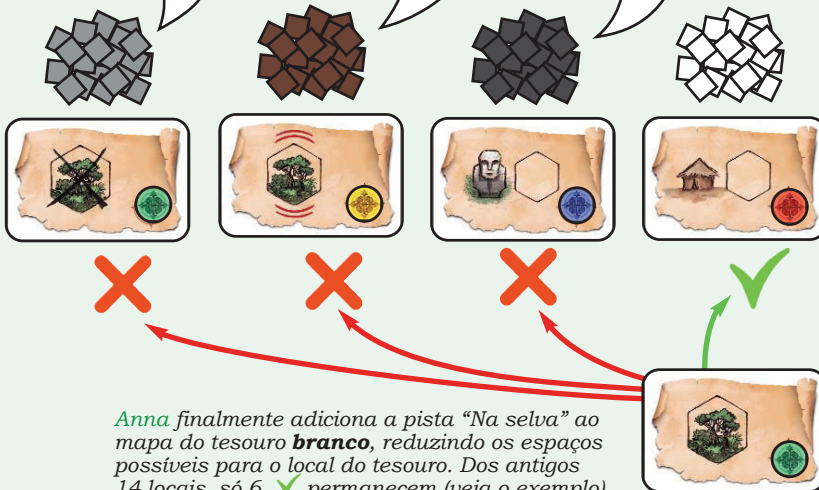
Anna não pode adicionar a pista "Na selva" ao mapa do tesouro na área de tesouro cinza, pois a primeira pista já indica que está fora da selva.


- deve reduzir os possíveis locais onde o tesouro possa estar escondido em pelo menos um espaço.

O tesouro **marrom** está localizado na maior selva. Anna não pode adicionar a pista "Na selva" para este mapa de tesouro já que ela não reduz os possíveis locais da localização do tesouro.


- Deve permitir no mínimo um local onde o tesouro poderia ficar escondido, um tesouro simplesmente não pode "sumir da ilha".

O tesouro **preto** está perto de uma estátua. Se nenhum dos espaços estiverem na selva (como no exemplo abaixo), Anna não pode adicionar esta pista também.



Anna finalmente adiciona a pista "Na selva" ao mapa do tesouro **branco**, reduzindo os espaços possíveis para o local do tesouro. Dos antigos 14 locais, só 6  permanecem (veja o exemplo).



Olhando a situação neste exemplo revela porque Anna não pode adicionar a pista "Na selva" ao mapa do tesouro **preto**: Nenhum dos espaços de selva ficam próximos a uma estátua .

B) Movimente seu JIPE

Você pode mover seu JIPE até 3 passos

Conta como **um** passo:

1) Mover-se dentro de um terreno

Qualquer movimento **dentro do mesmo tipo de terreno**, não importa o quanto.



2) Mudar o terreno

Movendo-se para um **espaço adjacente** de um tipo **diferente** de terreno (por exemplo, da selva para o espaço do lago adjacente



Dois exemplos de como você pode usar os 3 passos:

Lola usa o primeiro passo para dirigir até o final da selva. Mudar para as montanhas usa o seu segundo passo. No terceiro passo ela pode, no máximo, alcançar o fim das montanhas.

O primeiro passo de Bobby leva ele do lago ao espaço adjacente de cerrado. Ele cruza o cerrado no segundo passo. Então, ele alcança o espaço de rio adjacente no terceiro passo.

Casos Especiais

- Desenterrar um tesouro finaliza o seu movimento, (não importa quantos passos você usou). → Página 4.
- Coletar um amuleto automaticamente termina um passo. → Página 5.

Os jipes podem entrar em qualquer espaço da ilha, até se ele conter uma palmeira, uma cabana, ou outros jipes. Os jipes não podem entrar no oceano.

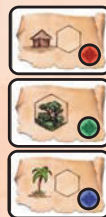
Desenterrando um tesouro

Você pode desenterrar um tesouro se estas **duas** condições são satisfeitas:

- 1) O local exato do tesouro está definido, ou seja, apenas **um** marcador de local de tesouro permanece no tabuleiro.
- 2) É seu turno e seu jipe alcança (ou já ocupa) o espaço contendo o marcador de local remanescente.

Para desenterrar um tesouro, coloque uma de suas rosas de compasso abaixo da última carta de pista no mapa de tesouro correspondente. Então, remova o marcador de local e o coloque de volta na sua pilha.

Agora, cada jogador puxa a quantidade de cartas de tesouro que vocês possuem com bússulas no mapa do tesouro (ou abaixo). Após vê-las secretamente, dê as cartas de tesouro **com face para baixo** para o jogador que irá distribuir as cartas de tesouro.



Anna Roger Bobby



Anna desenterrou o tesouro. Ela puxa duas cartas de tesouro, já que ela tem duas rosas de compasso no mapa do tesouro. Roger e Bobby puxam uma carta cada.

Cuidado! Não dê dicas de que tipo de carta de tesouro você viu. Especialmente se você puxou uma carta de maldição. Se apenas você possui certas informações sobre o conteúdo do tesouro, dará a você uma vantagem quando ocorrer a distribuição do tesouro.

Distribuindo um tesouro

Sem olhar, o jogador que irá distribuir o tesouro puxa uma **carta adicional** do deck de tesouro e a adiciona as cartas recebidas dos outros jogadores. Após as cartas tiverem sido embaralhadas, a carta do topo é exibida com a face para cima, e todos os jogadores com bússulas no mapa do tesouro são perguntados na sequência das bússulas - **do fundo para o topo** (começando com o jogador que desenterrou o tesouro) - se eles querem pegar uma carta de tesouro ou não.

- 1) O dono da bússula mais baixa em ou abaixo do mapa de tesouro é perguntado primeiro, se ele quer a carta de tesouro. Se ele negar, o dono da próxima bússula mais alta é perguntado (até se o jogador já tiver sido perguntado anteriormente), e assim por diante.
- 2) Qualquer um que reivindique uma carta de tesouro pega a carta e a coloca com face para baixo na frente dele, e a rosa de compasso que ele usou para reivindicar a carta de tesouro é devolvida. As cartas de tesouro que ninguém reivindicar são colocadas na pilha de descarte de cartas de tesouro.
- 3) Então, o jogador que está distribuindo as cartas vai para a próxima carta e a oferece como descrito acima. Isto é repetido até todas as cartas de tesouro para este tesouro tiverem sido oferecidas ou que nenhuma bússula fique remanescente no mapa de tesouro. Se uma carta de tesouro sobrar, ela é descartada.

1)

1. Anna rejeita a primeira carta de tesouro.

2. Por causa disto ela é oferecida a Bobby, mas ele passa também.

3. Anna é perguntada novamente, mas declina de novo.

4. Roger pode passar também, mas ele pega a carta e sua bússula é devolvida.

2)

1. Anna pega a segunda carta de tesouro imediatamente.

3)

1. É oferecida a terceira carta de tesouro a Bobby, mas ele declina.

2. Anna também não quer a carta. Logo, esta carta de tesouro é descartada.

4)

1. Bobby passa a última carta de tesouro.

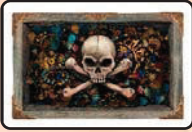
2. Anna pega a carta.

5)

Embora Bobby seja o único que sobrou para reivindicar a última carta de tesouro, ela é mostrada a todos. Então Bobby inicia um novo mapa de tesouro.

→ Página 5

Tesouros Amaldiçoados



Revelar uma carta durante uma **distribuição** significa que o tesouro está amaldiçoado. A maldição tem duas consequências:

- 1) As cartas de tesouro remanescentes deste tesouro **não são distribuídas**.
- 2) Qualquer pessoa com uma ou mais bússulas ainda ou abaixo do mapa do tesouro deve descartar um amuleto. Se um jogador não tiver um amuleto, ele perde a sua carta de tesouro mais valiosa.

Em seguida, a carta de maldição é removida do jogo. As cartas de tesouro perdidas são descartadas juntamente com aquelas que não foram distribuídas. Se uma segunda carta de maldição estiver entre estas descartadas, remova-a - sem que ela faça efeito - do jogo também. Pegue de volta as suas bússulas que estiverem no mapa do tesouro.

Iniciando uma Nova Caça ao Tesouro

Todas as cartas de pista pertencentes ao tesouro desenterrado são colocadas na pilha de descarte das cartas de pista, que é deixada separada das cartas de tesouro descartadas. O jogador que reivindicou a **última** carta de tesouro durante a distribuição inicia um novo mapa do tesouro jogando uma carta de pista da sua mão na agora área de tesouro vazia. A carta é marcada com uma das bússulas do jogador e ele puxa uma nova carta de pista para preencher a sua mão para quatro cartas de pista (6 cartas de pista em um jogo de 2 jogadores).

Caso especial: Se a primeira carta virada na distribuição for uma carta de maldição e nenhuma carta de tesouro for distribuída, então **o jogador que desenterrou o tesouro** inicia um novo mapa do tesouro.

A Misteriosa Aparição dos Amuletos

Uma força misteriosa emana das estátuas cada vez que um **tesouro é desenterrado**. Onde o olhar implacável atinge a costa, amuletos surgem no oceano e são levados para a terra:



Pegue três amuletos da pilha de amuletos e coloque cada um na costa no último espaço da ilha na direção da visão de cada estátua, a menos que o espaço já esteja

ocupado por um amuleto. Então, com um ruído, as estátuas viram o rosto para onde os próximos amuletos surgirão: rotacione cada estátua 60° no sentido horário, até ela ficar de frente para o próximo espaço.



Coloque um amuleto próximo ao oceano na direção de visão de cada estátua.



Então rotacione todas as estátuas

Pegando os Amuletos

Você pode pegar amuletos apenas quando for o seu turno. Há duas formas de fazer isto:

- 1) No início do seu **turno**, seu Jipe já ocupar um espaço que contém um amuleto. Pegue o amuleto. Isto não conta como uma ação.
- 2) Você movimentar o Jipe (Ação B → Página 3) em um espaço contendo um amuleto. Para pegar o amuleto, você deve completar um de seus passos neste espaço. É possível coletar mais de um amuleto durante uma ação.



Lola usa o passo 1 para ir ao amuleto (A). Como ela tem que parar para pegá-lo, ela precisa de outro passo para alcançar o fim das montanhas. Ela usa o terceiro passo para cruzar para a praia, onde ela pega o amuleto (B) que está debaixo do Jipe de Roger.

Agora é o turno de Roger. Ele está irritado com a jogada de Lola, pois ele teria pegado o amuleto (B) sem ter que mover seu Jipe. Roger decide pegar os amuletos (C) e (D). Para fazer isto, ele dirige ao longo da praia inicialmente, e muda de terreno duas vezes. Roger não alcança o amuleto (E) no cerrado - nem se ele descartar um amuleto para conseguir uma "ação de movimento extra no Jipe", já que pegar amuletos não é permitido como uma ação do amuleto (→ Caixa "Poderes do Amuleto: Mover seu Jipe", página 6).

Dica aos experts: Se Roger tivesse um amuleto no início do turno Ele pegaria o amuleto (E) abaixo do Jipe de Anna. Primeiro, ele descarta o amuleto e consegue uma ação extra de movimento do Jipe para ir ao espaço com o amuleto. (C) Ele não pode pegá-lo, já que ele o alcançou usando o poder do amuleto. Então, ele inicia a sua ação regular. Ele utiliza dos passos para poder pegar o amuleto (D), e no terceiro passo ele pega o amuleto. (E)

Poderes dos Amuletos

Você pode jogar quantos amuletos quiser a qualquer momento durante o seu turno, (até amuletos que você acabou de pegar no mesmo turno). Cada amuleto jogado fornece **um** dos seguintes poderes:

- **Remover um marcador de local**

Tire qualquer marcador de local do tabuleiro e o coloque de volta na pilha de marcadores de local. Remover um marcador de local elimina o espaço que ele estava como um possível local do tesouro correspondente. Porém, você não pode remover o último marcador de local de uma dada cor do tabuleiro.

- **Jogar uma carta de pista**

Você pode ter uma ação extra de “Jogar uma carta de pista” → (ver Ação A, Página 2).

- **Mover seu Jipe**

Você pode ter uma ação extra de “mover o jipe” (ver ação B, → Página 3). **Cuidado! Não é permitido pegar amuletos quando você usar este poder.**

- **Proteger contra uma maldição**

Descartar um amuleto quando você for amaldiçoado impede que você perca a sua carta de tesouro mais valiosa.

- **Trocar suas cartas de pista**

Você pode descartar todas as suas cartas de pista e então puxar novamente o mesmo número do deck de cartas de pista. (Você pode trocar suas cartas de pista da mesma forma até se você não possui um amuleto, se você abrir mão de todo o seu turno).

Amuletos que foram jogados ou descartados retornam a pilha comum de amuletos.



Um exemplo:

Lola não pode desenterrar o tesouro cinza, já que ainda existem dois marcadores cinzas no tabuleiro. Portanto, ela usa um amuleto para remover um dos marcadores de local. Isto deixa o local do tesouro no espaço exato onde o seu Jipe já se localiza. Agora, Lola desenterra este tesouro antes que ela tenha a sua ação normal, na qual ela move seu jipe para o marcador de local preto e então desenterra o tesouro preto também. Agora, Lola usa outro amuleto para fazer um movimento extra com o seu Jipe, movendo-o para o espaço contendo os últimos marcadores de local marrom e preto. Finalmente, ela desenterra ambos tesouros separadamente, na ordem em que ela desejar.



Jogadores experientes podem incorporar poderes adicionais dos amuletos no jogo. Da mesma forma que os outros poderes, usar um poder custa um amuleto. Estes poderes apenas afetam os mapas de tesouro pertencentes a tesouros cujo exato local ainda não foi determinado.

- **Dupla-reivindicação**

- coloque **duas** de suas bússulas na carta de pista que você acabar de jogar

ou

- coloque uma bússula adicional em uma carta de pista que já contenha exatamente uma de suas bússulas. Cada bússula permite a você reivindicar uma carta de tesouro durante a distribuição de um tesouro.

- **Troque as posições das bússulas**

Troque as posições de duas bússulas simples ou de duas duplas-reivindicações no mesmo mapa de tesouro.

Terminando o Jogo

O jogo termina após o deck de cartas de tesouro ficar esgotado, mas não antes que o tesouro tenha sido distribuído. Se ainda houver bússulas sobrando enquanto estiver puxando as cartas de tesouro, embaralhe as cartas de tesouro descartadas e continue com a distribuição. Após a distribuição for completada, o jogo termina imediatamente.

Agora, cada um de vocês conta o número de moedas de ouro nas cartas de tesouro que recolheram. Quem tiver coletado a maior quantidade de moedas vence o jogo.

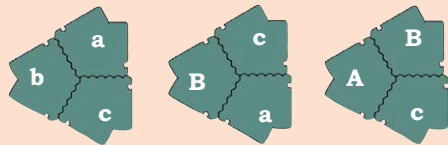
© 2009 Zoch GmbH - Autor: Bruce Allen - Illustration & Layout: Victor Boden - Translation: Bruce Allen / David Zook
Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch



Preparação do Jogo e Componentes

1. Monte o **tabuleiro variável** exibindo a ilha (ela consiste de 3 seções de tabuleiros e 3 braçadeiras).

As seções de tabuleiro são de face dupla. Os 3 lados da frente (a, b, c) mostram menos espaços de ilha do que os lados opostos (A, B, C). Você pode combinar estes lados da forma que quiser, por exemplo:



Engate as bordas irregulares das 3 seções de tabuleiro sem deixar um buraco no meio. Para completar o tabuleiro de jogo, aperte as três seções do jogo de mesa com as três braçadeiras.



Vire as braçadeiras se você arrumou as seções de acordo com a segunda possibilidade.



Você pode montar o tabuleiro para mostrar **32 ilhas diferentes**, dando variedade e um novo desafio a cada jogo de TOBAGO.

2. Coloque as **4 cabanas**, **3 palmeiras** e **3 estátuas** na ilha seguindo as regras abaixo:

- Cada espaço pode conter apenas um objeto.
- Todos os objetos parecidos (por exemplo, palmeiras) devem ser colocados com **pelo menos 4 espaços de distância** entre si
- As estátuas não podem ser colocadas adjacentes ao oceano. Cada estátua deve ficar diretamente de frente a um dos 6 espaços que a circundam.



3. Use as **39 cartas de tesouro** + **2 cartas de maldição** para formar o deck de cartas de tesouro. Embaralhe as duas cartas de maldição (com as faces para baixo) com as 27 cartas de tesouro mais baixas.



4. Empilhe **21 amuletos** no símbolo correspondente em uma das braçadeiras.



5. Cada um de vocês pega o **Jipe** de sua cor e o coloca em qualquer espaço da ilha.



6. Das **60 bússulas**, cada um de vocês pega 15 de sua cor.



A ilha é formada de espaços hexagonais, cada espaço pertencente a um dos seis tipos de terrenos. Sempre haverá exatamente **uma maior área** de cada tipo de terreno não importa que cenário foi escolhido. A maior área é aquela que contém a maioria dos espaços daquele tipo de terreno, exemplo:

Praia
Selva
Rio
Cerrado
Lago
Montanha

O oceano não pertence a ilha e não há espaços de oceano.

Braçadeira com área de depósito para as cartas

Braçadeira com área de depósito para os amuletos

7. Crie quatro áreas de mapa de tesouro próximas ao tabuleiro colocando os **68 marcadores de local** por cor em quatro pilhas.

Área de Tesouro Cinza
Área de Tesouro Marrom
Área de Tesouro Preto
Área de Tesouro Branco

Este exemplo mostra o setup para um jogo com 3 jogadores. Portanto, três cartas de pista foram colocadas inicialmente. O mapa do tesouro para a quarta área de tesouro pode ser iniciado a qualquer momento durante o jogo já que há sempre quatro possíveis locais de tesouro disponíveis, independentemente do número de jogadores.

8. Cada um de vocês puxa uma das **52 cartas de pista** e a coloca com face para cima em um mapa de tesouro vazio (abaixo da pilha de marcadores de local). Marque a carta de pista com uma de suas bússulas.

Embaralhe as cartas de pista e distribua a cada jogador 4 delas com face para baixo (em um jogo para 2, dê 6 cartas para cada).

As cartas de pista remanescentes formam o deck de cartas de pista.



Como Ler as Pistas

Cada pista mostra um **ponto de referência** a qual ela se refere:



Cerrado



Selva



Rio



Montanhas



Lago



Praia



Cabana



Palmeira



Estátua



Oceano

Às vezes a pista se refere a **Maior área**.
Isto é indicado pelo seguinte símbolo:



por exemplo:



maior praia



maior rio



maior montanha

Os hexágonos mostram **onde o local do tesouro está em relação ao ponto de referência**. Há seis tipos diferentes de cartas de pista.

Tipo de Carta 1: **DENTRO do ponto de referência**
(Imagem na carta: ponto de referência dentro do hexágono)
Alguns exemplos:



No rio



No cerrado



Na maior selva

Tipo de Carta 2: **PRÓXIMO AO ponto de referência**
(Imagem na carta: ponto de referência ao lado do hexágono)
Alguns exemplos:



Próximo ao cerrado

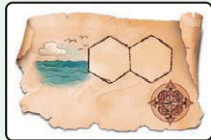


Próximo a uma palmeira



Próximo a maior montanha

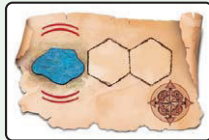
Tipo de Carta 3: **“A Vista do ponto de referência”: EXATAMENTE 1 OU 2 ESPAÇOS do ponto de referência**
(Imagem na carta: Ponto de referência ao lado de dois hexágonos)
Alguns exemplos



A vista do oceano

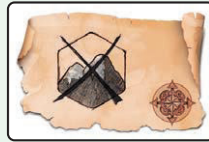


A vista de uma cabana



A vista de um lago

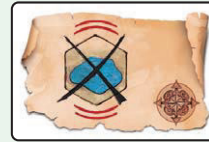
Tipo de Carta 4: **NÃO ESTÁ DENTRO do ponto de referência**
(Imagem na carta: ponto de referência com o hexágono cruzado)
Alguns exemplos:



Não está nas montanhas



Não está na praia



Não está no maior lago

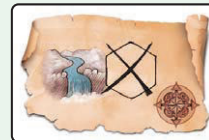
Tipo de Carta 5: **NÃO ESTÁ PRÓXIMO AO ponto de referência**
(Imagem na carta: Ponto de referência ao lado de um hexágono cruzado)
Alguns exemplos:



Não está próximo ao oceano



Não está próximo de uma estátua



Não está próximo de um rio

Tipo de Carta 6: **“Não está a vista do ponto de referência”: NÃO ESTÁ A 1 OU 2 ESPAÇOS do ponto de referência, ou seja, MAIS LONGE DO QUE 2 ESPAÇOS do ponto de referência ou DIRETAMENTE sobre ele.**
(Imagem na carta: Ponto de referência ao lado de dois hexágonos cruzados)
Alguns exemplos:



Não está a vista de uma cabana



Não está a vista de uma palmeira



Não está a vista de uma estátua

Importante: Com os tipos de carta 2 e 3, o tesouro não pode ser localizado dentro do ponto de referência, ou seja, **“Próximo a selva”** elimina todos os espaços de selva como possíveis locais do tesouro.

Com os tipos de carta 5 e 6, o tesouro pode ser localizado **dentro** do ponto de referência, exemplo, a carta “Não próximo a uma estátua” ainda permite que o tesouro esteja localizado nos espaços onde uma estátua está. [Exceção: O tesouro não pode estar localizado no oceano que não é parte da ilha].