

Tobago - KSR

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt genau eine von 3 Aktionen aus:

① Einen Hinweis geben:

- o Aus der Hand wählt man 1 Hinweis und legt diesen offen an einen beliebigen Schatzpfad an.
- o Jeder Pfad führt zu einem Schatz.
- o Auf die Hinweis-Karte setzt man 1 eigene Windrose.
- o 1 Karte wird nachgezogen, so dass wieder 4 Karten (zu zweit 6) auf der Hand sind.

- o Jeder Hinweis grenzt die Felder des Spielplanes ein, die (noch) als Fundort dieses Schatzes in Frage kommen. Sobald die Markierungssteine ausreichen - also meist erst nach mehreren Hinweisen - legt man auf jedes mögliche Fundortfeld 1 Stein.
- o Jeder neue Hinweis führt zur Entfernung mind. 1 weiteren Steines, bis nur noch ein einziger Stein den Fundort eindeutig markiert.
- o Es dürfen Steine verschiedener Schätze auf dem selben Feld liegen.

Ein neu angelegter Hinweis

... darf nicht im Widerspruch zu anderen Hinweisen dieses Schatzpfades stehen.

... muss mind. einen Fundort, der zuvor noch in Frage kam, ausschließen.

(Beachte: "Im Dschungel" schließt aber nicht "Im größten Dschungel" aus.)

... muss danach mind. noch 1 Feld auf dem Spielplan als Fundort bestehen lassen.

② Fahrt mit eigenem Geländewagen und ggf. Amulette einsammeln / Schatz heben:

Reichweite: = bis zu 3 Teilstrecken.

Teilstrecke: = beliebig weite Fahrt in selber Gebietsart (zB Gebirge)

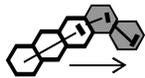
= Wechsel auf ein benachbartes Feld einer anderen Gebietsart

Sonderfälle: Hebt man einen Schatz, endet die Fahrt sofort.

Beim Einsammeln eines jeden Amuletts endet eine Teilstrecke.

Meer darf nicht befahren werden, wohl aber Seen.

Auch Felder mit Palmen, Hütten, Statuen oder Geländewagen sind befahrbar.



Beispiele mit
3 Teilstrecken



● Schatz heben:

2 Bedingungen sind zu erfüllen:

➔ Der Fundort ist eindeutig bestimmt, d.h., nur 1 Markierungsstein dieser Farbe ist auf dem Plan.

➔ Man erreicht mit seinem Geländewagen den Fundort bzw. der Wagen steht schon dort.

- o Man legt 1 eigene Windrose unten den letzten Hinweis des Schatzpfades und legt den Markierungsstein zurück zu den anderen.
- o Jeder Spieler mit Windrose an dem Pfad erhält so viele Goldkarten, wie er Windrosen dort liegen hat. Tip: Karten in Spielerreihenfolge der Windrosen von unten nach oben ziehen*.
- o Nach Ansicht der eigenen Goldkarten gibt jeder Spieler diese verdeckt einem beliebigen Mitspieler, der die Schatzverteilung vornimmt.
- o Der Schatzverteiler zieht unbeschene eine weitere Goldkarte vom Stapel und mischt sie in die erhaltenen Goldkarten ein. Dann dreht er die oberste Karte auf und fragt die Besitzer der Windrosen am betroffenen Pfad, ob sie diese Karte haben wollen.
- o Zunächst wird der Besitzer der Windrose ganz unten am Schatzpfad gefragt. Lehnt dieser ab, wird nach und nach der nächste Spieler von unten nach oben gefragt.
- o Wer die Goldkarte annimmt, legt sie verdeckt vor sich ab und erhält die Windrose zurück.
- o Goldkarten, die keiner nimmt, werden auf den Goldkarten-Ablagestapel gelegt.
- o Nach und nach werden alle Goldkarten angeboten, bis keine mehr im Angebot ist bzw. keine Windrose mehr auf dem Schatzpfad liegt. Evtl. übrige Karten = auf Goldkarten-Ablagestapel.

... Verfluchte Schätze:

- o Wird beim Verteilen des Schatzes eine Fluchkarte aufgedeckt, gilt:
 - o Die verbliebenen Goldkarten dieses Schatzes werden nicht mehr verteilt.
 - o Wer noch Windrosen auf dem Schatzpfad liegen hat, gibt 1 Amulett ab.
 - o Hat der Spieler kein Amulett, muss er seine wertvollste Goldkarte abgeben.
- o Danach ist der Fluch aus dem Spiel. Abgegebene/nicht verteilte Goldkarten aus dem verfluchten Schatz kommen auf den Goldkarten-Ablagestapel. Ist der 2. Fluch dabei, ist er aus dem Spiel.
- o Verbliebene Windrosen dieses Schatzpfades fallen an ihre Besitzer zurück.

... Neue Schatzsuche:

- o Alle Hinweise des gehobenen Schatzes werden auf einen eigenen Ablagestapel gelegt.
- o Wer beim Verteilen zuletzt eine Goldkarte erhielt, beginnt mit einem Hinweis aus seiner Hand eine neue Schatzsuche am soeben leerräumten Schatzpfad.
Wurde aber kein Gold verteilt (zB: 1. Karte beim Verteilen war ein Fluch), eröffnet der Schatzheber die neue Schatzsuche.

➔ **WICHTIG:** Nach der Abwicklung "Schatz heben" geht es beim regulären Spieler weiter. Dieser könnte zB noch Amulette einsetzen.

... Amulette:

- **Amulette erscheinen:** Nach dem Schatzheben werden 3 Amulette aus dem Vorrat genommen und je eines auf das letzte Inselfeld (nur, falls leer) vor dem Meer gelegt, das in Blickrichtung jeder Statue liegt. Danach werden alle Statuen um 60 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.
- **Amulette einsammeln:** Man darf ein Amulett einsammeln, wenn man zu Beginn seines Zuges mit dem Geländewagen auf einem Feld mit Amulett steht (keine Aktion)
ODER
Man fährt zu einem Amulett und muss dort eine Teilstrecke beenden. In einem Spielzug darf man mehrere Amulette einsammeln.

Amulett-Aktionen:



Jederzeit im eigenen Zug darf man beliebig viele Amulette einsetzen, auch gerade erst erhaltene. Eingesetzte Amulette kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.

- o Markierungsstein entfernen: 1 Markierungsstein vom Plan entfernen, aber nie den letzten einer Farbe.
- o Zusatzhinweis: 1 Hinweiskarte ausspielen.
- o Extrafahrt: 1 - 3 Teilstrecken fahren. Bei dieser Fahrt darf kein Amulett eingesammelt werden.
- o Schutz vor dem Fluch: Gegen Abgabe eines Amuletts muss man keine Goldkarte abgeben.
- o Kartentausch: Alle Hinweise von der Hand auf Ablagestapel geben und genauso viele nachziehen.

③ Kartentausch:

Man legt alle Hinweise von der Hand auf den Ablagestapel und zieht genauso viele Karten nach.

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 hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.12.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* Tip von Roland Winner