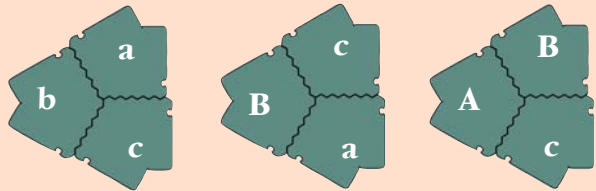


Spelmateriaal en Voorbereiding:

1. Zet het variabele spelbord in elkaar (dit bestaat uit 3 stukken waarop het eiland staat afgebeeld, en 3 bevestigingsstukken).

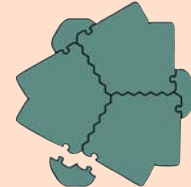
De spelbordstukken zijn dubbelzijdig. Op de voorkant (a, b, c) staan kleinere eilandstukken dan op de achterkant (A, B, C). Je kunt deze zijdes combineren zoals je wilt, bijv.:



Leg de hoekige randen van de 3 delen aan elkaar zonder een gat in het midden te laten. Om het bord af te maken, gebruik je de bevestigingsstukken.



Draai de bevestigingsstukken om als dat nodig is.



Het spelbord kan op **32 verschillende manieren** in elkaar worden gezet, waardoor TOBAGO vrijwel iedere keer anders is.

2. Plaats de **4 hutten**, **3 palmbomen** en **3 standbeelden**

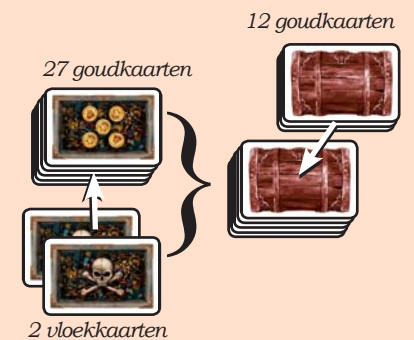


op het eiland volgens deze regels:

- Op een gebied (een zeshoekig vakje) kan maar één stuk staan.
- Dezelfde stukken (bijvoorbeeld twee palmbomen) moeten minstens 4 gebieden van elkaar vandaan staan (dus met minstens 3 gebieden er tussen).
- Standbeelden mogen niet aan de oceaan grenzen. Zet de standbeelden zo neer, dat hun gezicht precies naar één van de 6 omringende gebieden kijkt.



3. Maak een stapel van de **39 goudkaarten** (10x2 munten, 9x3 munten, 11x4 munten, 6x5 munten, 3x6 munten) en de **2 vloekkaarten**. Schud de vloekkaarten door de onderste 27 goudkaarten. Leg de stapel op het bord (op het bijbehorende bevestigingsstuk).



4. Maak een stapel van de 21 amuletten en plaats deze op het bord (op het bijbehorende bevestigingsstuk).



5. Iedere speler neemt een terreinwagen in zijn eigen kleur en plaatst die op een gebied naar keuze op het eiland.

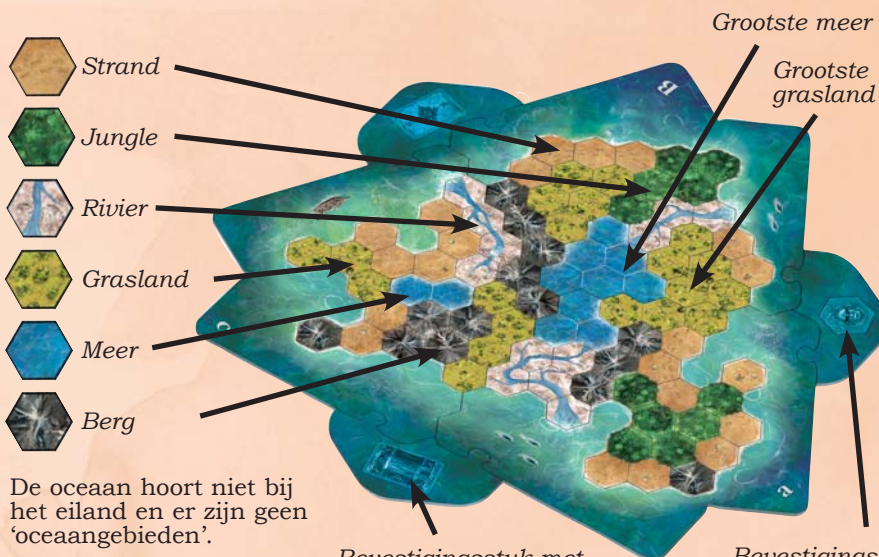


6. Iedere speler neemt de **15 windrozen** in zijn eigen kleur.



Het eiland bestaat uit zeshoekige gebieden, van zes verschillende terreinsoorten:

Er is altijd een **grootste terrein** van iedere soort, bij iedere opstelling van het bord. Het grootste terrein is hetgene met de meeste gebieden van dat type, bijv.:

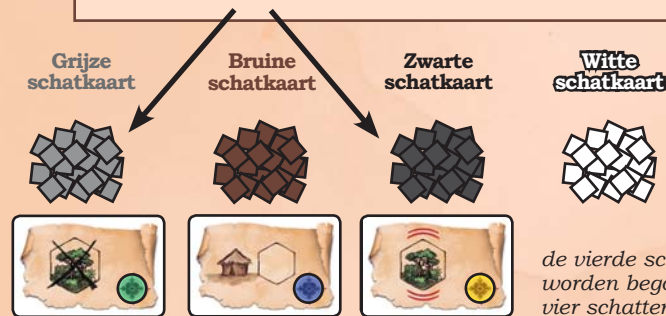


De oceaan hoort niet bij het eiland en er zijn geen 'oceaangebieden'.

Bevestigingsstuk met ruimte voor de goudkaarten

Bevestigingsstuk met ruimte voor de amuletten

7. Creëer vier 'schatkaarten' naast het spelbord door de 68 schatmarkers naar kleur te sorteren in vier stapels.



Dit is een voorbeeld van de startopstelling bij een spel met drie spelers. Bij aanvang zijn er drie aanwijzingkaarten geplaatst. Aan de schatkaart voor de vierde schat mag tijdens het spel worden begonnen: er kan altijd naar vier schatten tegelijk worden gezocht, ongeacht het aantal spelers.

8. Iedere speler trekt één van de 52 aanwijzingkaarten en legt deze open bij een schatkaart waar nog geen aanwijzingkaarten liggen, direct onder de stapel schatmarkers. Leg een windroos van je eigen kleur op de aanwijzingkaart om aan te geven dat jij deze kaart hebt gespeeld. Schud de aanwijzingkaarten en geef iedere speler gedekt 4 kaarten (6 kaarten bij twee spelers). De overige aanwijzingkaarten vormen een trekstapel. Leg de stapel op het bord (op het bijbehorende bevestigingsstuk).



Wat betekenen de aanwijzingen?

Op elke aanwijzingkaart staat een afbeelding van het **herkenningspunt** van de aanwijzing:



Grasland



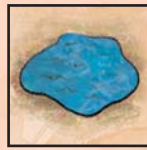
Jungle



Rivier



Bergen



Meer



Strand



Hut



Palmboom



Standbeeld



Oceaan

Soms verwijst een aanwijzing naar het **grootste gebied**. Dat wordt zo aangegeven:



Bijvoorbeeld:



Grootste strand



Grootste rivier



Grootste gebergte

De zeshoeken op een aanwijzingkaart geven aan **waar de schat zich bevindt ten opzichte van het herkenningspunt**. Er zijn zes soorten aanwijzingkaarten:

Type 1: IN het herkenningspunt

(afbeelding: herkenningspunt in een zeshoek)

Voorbeelden:



In een rivier



In het grasland



In de grootste jungle

Type 2: DIRECT NAAST het herkenningspunt

(afbeelding: herkenningspunt naast een zeshoek)

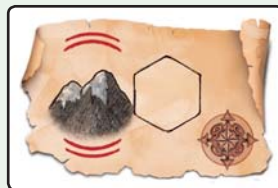
Voorbeelden:



Naast het grasland



Naast een palmboom



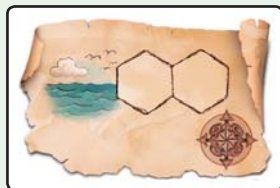
Naast het grootste gebergte

Type 3: 'In de buurt van het herkenningspunt':

1 OF 2 GEBIEDEN van het herkenningspunt

(afbeelding: herkenningspunt naast twee zeshoeken)

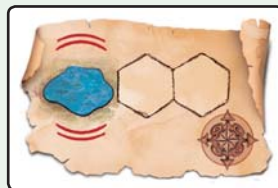
Voorbeelden:



In de buurt van de oceaan



In de buurt van een hut



In de buurt van het grootste meer



Opmerking: Alle gebieden die grenzen aan het herkenningspunt, of die met één gebied ertussen grenzen aan het herkenningspunt, tellen mee. Niet alleen in een rechte lijn, zoals op de aanwijzingkaart, maar ook met een 'knik'; zolang het maar maximaal 2 grenzen van het herkenningspunt verwijderd is.

Type 4: NIET IN het herkenningspunt

(afbeelding: herkenningspunt in een zeshoek met een kruis erdoor)

Voorbeelden:



Niet in een gebergte



Niet op een strand



Niet in het grootste meer

Type 5: NIET DIRECT NAAST het herkenningspunt

(afbeelding: herkenningspunt naast een zeshoek met een kruis erdoor)

Voorbeeld:



Niet naast de oceaan



Niet naast een standbeeld



Niet naast een rivier

Type 6: 'Niet in de buurt van het herkenningspunt':

NIET 1 OF 2 GEBIEDEN van het herkenningspunt

(m.a.w.: niet in het gebied zoals omschreven bij type 3)

Voorbeeld:



Niet in de buurt van een hut



Niet in de buurt van een palmboom



Niet in de buurt van een standbeeld

- Belangrijk:**
- Met aanwijzingen van type 2 en 3 kan de schat zich niet in het herkenningspunt bevinden. Bijvoorbeeld: de kaart 'Naast de jungle' elimineert alle junglegebieden als mogelijke schatlocaties.
 - Met aanwijzingen van type 5 en 6 kan de schat zich in/op het herkenningspunt bevinden. Bijvoorbeeld: met de kaart 'Niet naast een standbeeld' kan de schat nog wel gevonden worden op gebied waar het standbeeld staat. (Uitzondering: een schat kan nooit in de oceaan liggen, want de oceaan is geen onderdeel van het eiland).
 - Het kan zijn dat een gebied bijvoorbeeld twee gebieden bij een palmboom vandaan ligt, met daartussen de oceaan. Dit gebied geldt dan niet als 'in de buurt van de palmboom'.