

Felépítés és játék alkatrészek:

1. Állítsátok össze a **variálható játékelületet**. A játéktábla 3 táblaelemből és 3 összekapcsoló elemből áll.

A játéktábla elemeinek mind a két oldalán található játékelület. A 3 előoldalon (a, b és c) kevesebb játékmező van, mint a hátoldalon (A, B és C). A játékosok tetszésük szerint kombinálhatják a játéktábla elemeit, pl.:

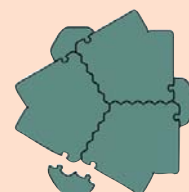


A játékosok illesszék egymáshoz a 3 táblaelem fogazott oldalait úgy, hogy közepén ne maradjon lyuk, majd kapcsolják azokat egymáshoz az összekapcsoló elemekkel.

Az összekapcsolásra két lehetőség van:



A második lehetőséghez egyszerűen meg kell fordítani az összekapcsoló elemet.



A játékelületből **32 különböző jelenetsor állítható össze**, gondoskodva minden parti TOBAGO játék változatosságáról és új kihívásokról.

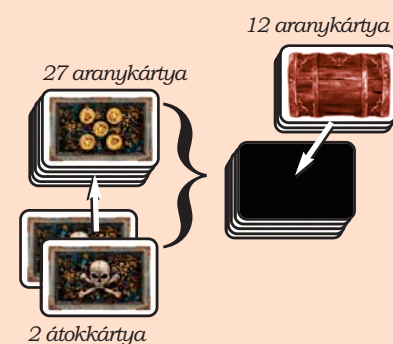
2. A játékosok osszák el a szigeten a **4 kunyhót**, **3 pálmát**, **3 szobrot**

A következők figyelembevételével:

- Egy mezőn maximum csak egy objektum állhat.
- Két azonos objektum (Pl.: két palma) között legalább négy üres mező távolságot kell tartani.
- A szobrok nem állhatnak közvetlenül a tengernél. Mindegyiknek a velük szomszédos 6 mező valamelyikére kell tekinteniük.



3. A játékosok a **39 aranykártyából** + **2 átokkártyából** egy lefordított húzó-paklit képeznek. A 2 átokkártyát (szintén lefordítva) az alsó 27 aranykártya közé kell keverni.



4. A játékosok alakítsanak ki a **20 amuletból** egy készletet az egyik összekapcsoló elem arra kialakított részén.



5. A játékosok választanak egy színt és a színükhöz tartozó terepjárót a sziget egy-egy általuk választott mezőjére állítják.

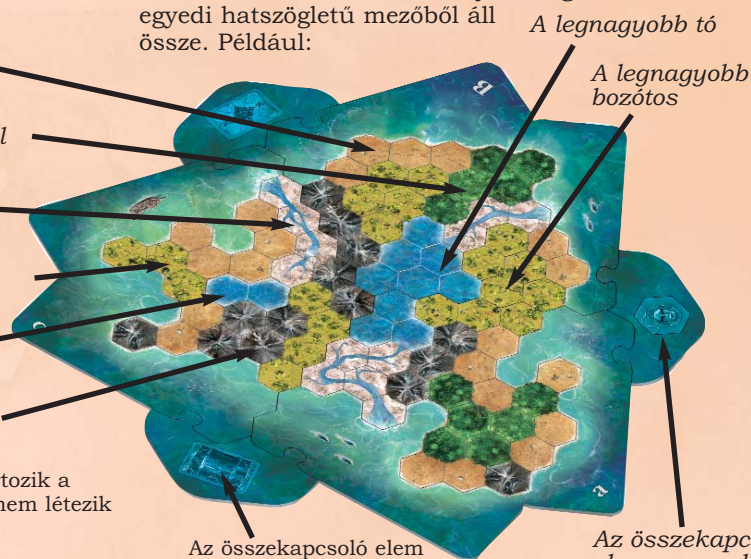


6. A játékosok magukhoz veszik az általuk választott színhez tartozó 15-15 szélrózsát.



A sziget hatszögletű játéklemezéből áll, a következő 6 területtípusban:

Akarmelyik jelenetet állítják is össze a játékosok, minden esetben van minden területtípusból pontosan egy legnagyobb terület. Ez az a terület, amelyik a legtöbb egyedi hatszögletű mezőből áll össze. Például:



A tenger nem tartozik a szigethez, tehát nem létezik tengermező.

Az összekapcsoló elem a lerakó-pakli számára kialakított helyel.

Az összekapcsoló elem az amulettek lerakására kialakított helyel.

7. A játékosok kialakítják a 4 kincses térkép területet. Ehhez a **68** színenként különválogatott **jelzőkőből** egy-egy kupacot alakítanak ki a játéktábla mellett.



Ebben a példában három játékos vesz részt a játékban. Ezért van kitéve a játék kezdetekor 3 nyomravezető kártya. A negyedik kincses térkép a játék menete folyamán bármikor kitéhető, mert a játékosok számától függetlenül mindig mind a 4 kincses térképpel játszanak a játékosok.

8. Az **52 Nyomravezető kártyát** a játékosok összekeverik. Majd minden játékos húz egy nyomravezető kártyát, megjelöli az egyik szélrózsájával, és felfordítva leteszi az egyik kincses térképhez, a jelzőkövekből kialakított egyik nem foglalt kupac alá.



Végül minden játékos kap 4 **(két játékos esetén: 6)** nyomravezető kártyát a kezébe.

A maradék nyomravezető kártyákból egy lefordított húzó-paklit kell kialakítani.



Így olvassátok a nyomravezető kártyákat:

Minden kártyán a **terület**, illetve a **hely** látható, amire a nyomravezető kártya vonatkozik:



Bozótos



Dzsungel



Folyó



Hegység



Tó



Strand



Kunyhó



Pálma



Szobor



Tenger

Akkor, amikor egy **legnagyobb területről** van szó, a következő jel található a kártyán:



Például:



Legnagyobb strand



Legnagyobb folyó



Legnagyobb hegység

A hatszögek a nyomravezető kártyákon a kincs elhelyezését a feltüntetett területhez/ helyhez viszonyítva adják meg.

Összesen hat kártyatípus van:

Kártyatípus 1: A területen

(A kártyán lévő ábra = terület a hatszögben)

Példák:



A folyóban



A bozótosban



A legnagyobb dzsungelben

Kártyatípus 2: A terület MELLETT

(A kártyán lévő ábra = terület / hely egy hatszög mellett)

Példák:



A bozótos mellett



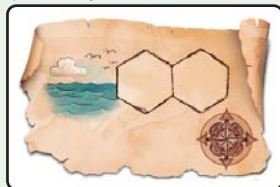
Egy pálma mellett



A legnagyobb hegység mellett

Kártyatípus 3: „Rálátással a területre / helyre”: 1, vagy 2 mező távolságra a területtől / helytől

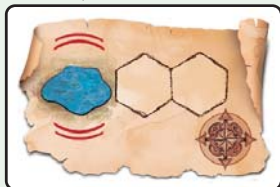
(A kártyán lévő ábra = terület / hely kettő hatszög mellett) Példák:



Rálátással a tengerre



Rálátással egy kunyhóra



Rálátással a legnagyobb tóra



Ez az ábra mutatja, hogyan értelmezzük a "Rálátással a területre" kártyákat.

Kártyatípus 4: NEM a területen

(A kártyán lévő ábra = áthúzott terület a hatszögben)

Példák:



Nem a hegységben



Nem a strandon



Nem a legnagyobb tóban

Kártyatípus 5: NEM a terület MELLETT (A kártyán lévő ábra = terület / hely egy áthúzott hatszög mellett)

Példák:



Nem a tenger mellett



Nem egy szobor mellett



Nem egy folyó mellett

Kártyatípus 6: „Rálátás nélkül területre / helyre”: több mint 2 mező távolságra a helytől vagy magán a helyen is lehet

(A kártyán lévő ábra = hely kettő, áthúzott hatszög mellett)

Példák:



Rálátás nélkül egy kunyhóra



Rálátás nélkül egy pálmára



Rálátás nélkül egy szoborra

Fontos: A 2- és a 3-as kártyatípusok kizárják a feltüntetett helyet / területet a lelőhelyek közül, ez azt jelenti például, ha a kártyán az áll, hogy „a dzsungel mellett”, akkor egy dzsungel sem lehet lelőhely.

Az 5- és a 6-os kártyatípusok **nem** zárják ki a kártyán feltüntetett helyet / területet a lelőhelyek közül ez azt jelenti, például ha a kártyán az áll, hogy „nem egy szobor mellett”, akkor azok a területek, amelyeken szobor áll, továbbra is szóba jöhetnek, mint lehetséges lelőhelyek.

(Kivétel a tenger. A tenger nem tartozik a szigethez.)