ТОБАГО

ПОРЯДОК ХОДА

В любой момент своего хода игрок может:

- **Выкопать сокровище**
  - На карте остался только один маркер
  - Вездеход стоит на той же клетке
  - Взятие сокровища заканчивает фазу движения, если вездеход перемещался к сокровищу
- **Взять амулет**
  - Это заканчивает один шаг, если вездеход перемещался к амулету
- **Использовать амулет**

Вы можете совершить одно из действий:

А) Сыграть карту-ключ на карту любого сокровища и положить на неё свою розу ветров
- Она не должна противоречить сыгранным картам
- Она должна исключать из поисков хотя бы один участок
- Она не должна исключать из поисков все участки

Б) Переместить свой вездеход на 3 шага
- Взятие сокровища заканчивает фазу движения
- Взятие амулета заканчивает один шаг

В) Обменять все свои карты-ключи на новые
- Если у вас нет амулетов
- Если вы в этот ход не использовали амулеты

СИЛЫ АМУЛЕТА



В свой ход игрок может использовать любое количество амулетов. Каждый амулет даёт только ОДНУ возможность:

- **Сыграть карту-ключ**
  То же, что действие А в порядке хода
- **Переместить вездеход**
  То же, что действие Б в порядке хода, ТОЛЬКО нельзя собирать другие амулеты
- **Обменять карты-ключи**
  То же, что действие В в порядке хода
- **Открыть один из участков (удалить маркер)**
  Нельзя удалять последний маркер
- **Защититься от проклятия**
  Вы не теряете самое ценное из своих сокровищ

Дополнительные возможности амулетов (для опытных игроков):

- **Двойная игра**
  - Разместить сразу две розы ветров на только что сыгранной карте-ключе
  - Разместить дополнительную розу ветров на карте-ключе, на котором уже лежит ваша роза
- **Замена роз ветров**
  - Обменять позиции двух одиночных роз ветров на карте сокровищ
  - Обменять позиции двух пар роз ветров на карте сокровищ

КАРТЫ-КЛЮЧИ

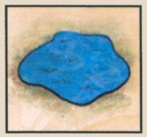

Лес


Джунгли


Горы


Пляж


Река


Озеро


Океан


Хижина


Пальма


Статуя

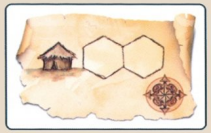

САМАЯ БОЛЬШАЯ ТЕРРИТОРИЯ этого типа ландшафта


В ПРЕДЕЛАХ ландшафта
Сокровище находится на этом ландшафте


ЗА ПРЕДЕЛАМИ ландшафта
Сокровище находится НЕ на этом ландшафте


РЯДОМ с ландшафтом
Сокровище находится на расстоянии одной клетки от этого ландшафта


НЕ РЯДОМ с ландшафтом
Сокровище находится не на расстоянии одной клетки от этого ландшафта


В ПРЕДЕЛАХ ВИДИМОСТИ ландшафта
Сокровище находится на расстоянии одной или двух клеток от этого ландшафта


НЕ В ПРЕДЕЛАХ ВИДИМОСТИ ландшафта
Сокровище находится не на расстоянии одной или двух клеток от этого ландшафта

ДЕЛЁЖКА СОКРОВИЩ

Сбор сокровищ

1. Игрок, выкопавший сокровище, кладёт 1 розу ветров на соответствующий столбец карты сокровищ.
2. Все игроки, чьи розы лежат в этом столбце, получают за них по 1 карте сокровища.
3. Игроки смотрят свои полученные карты.
4. Игрок, нашедший сокровище, собирает и перемешивает все розданные карты.
5. В колоду добавляется 1 дополнительная карта сокровищ.
6. Полученная колода кладётся на стол рубашкой вверх.

Распределение сокровищ

1. Открывается верхняя карта колоды.
2. Игрок с самой нижней розой ветров столбца найденного сокровища, может взять открытую карту или отказаться от неё.
   - Если он отказался, выбирает игрок со следующей розой и так далее.
   - Если все игроки отказались от открытой карты, она сбрасывается.
   - Если игрок взял открытую карту, его роза удаляется из столбца.

Шаги 1 и 2 повторяются до тех пор, пока не будут розданы все карты сокровищ или убраны все розы.

3. Все карты-ключи столбца сбрасываются.
4. Игрок, взявший ПОСЛЕДНЮЮ карту сокровища, начинает новый столбец сокровища, положив в него карту-ключ своей руки и пометив его своей розой, и берёт в руку новую карту-ключ.

Карты проклятий

Если во время распределения сокровищ открывается карта проклятия, это означает, что сокровище отравлено.

- Оставшиеся карты сокровищ НЕ распределяются и сбрасываются.
- Все игроки, чьи розы ветров остались в столбце сокровища, должны либо использовать 1 свой амулет, либо сбросить свою самую ценную карту сокровищ.
- Игрок, открывший карту проклятия, начинает новый столбец сокровища, как описано выше.