

# TOBAGO

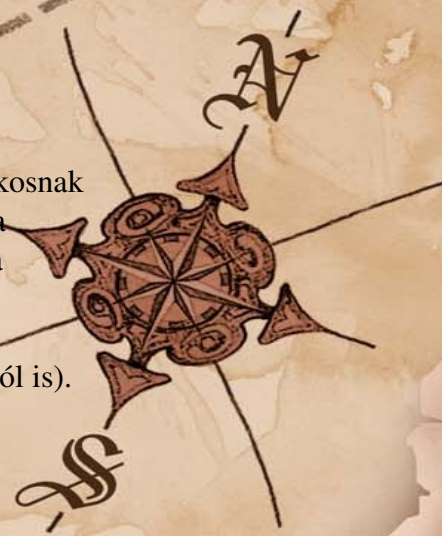
## Játékszabály

*Egy izgalmas kaland 2-4, tíz évesnél idősebb kincsvadásznak*

*Fööööld! Hosszú évek keresése után végre megtaláltad: Tobagot, a rejtett kincsek szigetét. Kezedben egy pergamen darabjait szorongatod, amelyek a sok viszontagság miatt szinte már teljesen olvashatatlanok. Valami azt súgja, hogy ezek bizony egy titkos kincses térkép részletei. De hogyan illeszd össze a darabokat? És hol vannak a hiányzó részek? A többi kincsvadóssal karöltve kiderítitek hol van elrejtve a kincs. A terepjáród kormányára tapadva átvágsz a sűrű dzsungelen, sziklákra hágsz és átgázolsz háborgó hegyi patakokon. De most megérkeztél a rejtekhez! Azonban nem vagy egyedül, sok mohó versenytárssal kell farkasszemet nézned, ők szintén igényt tartanak a mesés vagyponra. És még nem is esett szó a sziget átkáról, amely bármelyik kincsesláda kinyitásával elszabadulhat. Egy jelentéktelen kis amulett az egyetlen védelem az átoktól sújtott kincs elpusztulása ellen....*

## Miről szól a játék?

A nyomok segítségével össze kell rakni a kincses térképet, vagy a játékosnak egyedül vagy mások segítségével. Mikor összeállt a térkép és megvan a kincs rejtekhelye, elkezdődik a versenyfutás: ki lesz az első aki kiássa a kincset? A kincs kiásásáért és egyéb kapcsolódó nyomokért ugyanis részesedés jár a kincsből. Az amulettek segítségével – és bölcs használatukkal – előnyre lehet szert tenni (és védelmet az átkoktól is). A játék végén, a legtöbb arannyal rendelkező játékos nyer.

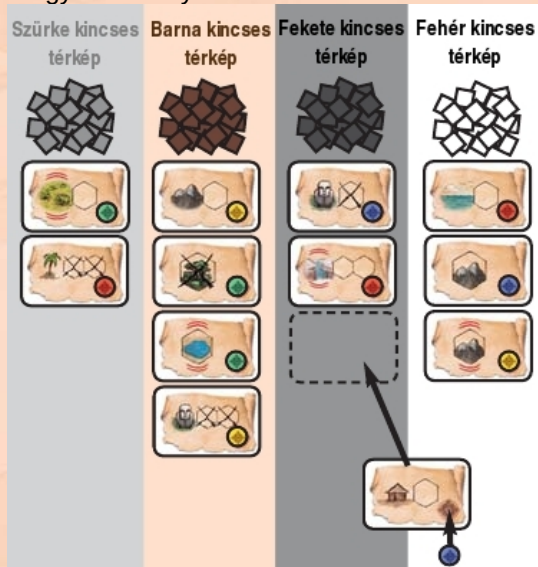


# A játék (A játék tartozékainak leírása és az előkészületek megtalálhatóak a 7. oldalon.)

A játékosok óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A játékos amikor sorra kerül a következő két lehetőség közül választhat:

## a) kijátszik egy nyomravezető kártyát

A játékos választ egy kártyát a kezéből, és leteszi az egyik kincses térképhez az ott található lapok alá, majd rátesz egyet az iránytűi közül.



Az új kártyának mindig a kincses térképen lévő kártyák alá kell kerülnie. Nincs korlátozva, hogy egy kincses térképhez hány nyom kártya kerülhet, és bármelyik játékos leteheti lapját akármelyik térképhez.

Ezután húz egy lapot a nyomkártya talonból, így a játékos kezében mindig 4 kártya lesz (két személyes parti esetén 6).

Ha a talon elfogyott, akkor az eldobott kártyákból keverés után új húzópaklit kell csinálni (a melléklapon látható a nyomjel kártyák magyarázata). Ha a játékos nem elégedett a nyomkártyáival, akkor egy amulettért cserébe kicserélheti őket a talonból húzott lapokkal. (lásd: Az amulettek hatalma)

Minden kincses térkép egy kincsesládának a rejtekhelyét határozza meg. A térképhez adott minden egyes részlet bizonyos helyszíneket kizár a lehetséges rejtekhelyek közül. A fennmaradó mezők közül az egyikben van elrejtve a kincs. Amint lehetőség van rá, a kincs lehetséges rejtekhelyeit meg kell jelölni a térképhez tartozó kockákkal (gyakran több különböző árulkodó jel vezet egy ponthoz). A térképhez kerülő minden egyes újabb nyom szűkíti a lehetséges mezők körét, és így a táblán lévő jelzők száma is csökken. A kincs pontos helye csak akkor biztos, amikor már csak egyetlen kocka marad a szigeten az adott színből. Csak ekkor lehet a kincset kiásni.

Egy mezőn különböző kincsekhez tartozó kockák is állhatnak.

**Minden nyom csökkenti a lehetséges rejtekhelyek számát**



Anna a "dzsungelben van" kártyáját a fehér kincshez teszi és így nyilvánvalóvá vált, hogy a fehér kincs egy kunyhó mellett van elásva, az esőerdőben. Így minden olyan mező, ami valamelyik kunyhó mellett van, de nincs a dzsungelben, kiesik.

A kunyhók melletti fehér kincshez tartozó jelzők közül azok, amelyek nincsenek a dzsungelben, lekerülnek a tábláról

A bal oldalon látható ábra az egyik kunyhó melletti szituációt mutatja



Ezután Bobby egy "pálmafa mellett" nyomkártyát tesz a fehér kincshez. Így a lehetséges rejtekhelyek száma csökken és csak azok a mezők maradnak, amelyek egy kunyhó és egy pálmafa mellett vannak, de nincsenek a dzsungelben.

Miután Bobby kitette a lapját, az összes olyan jelző, amely nincs pálmafa mellett, lekerül a tábláról.

## B) Mozgatja a terepjáróját

### A nyomkártyák lerakásának szabályai

Mikor egy kártya kerül az egyik kincshez, akkor a nyom...

-Nem mond ellent egyik, korábban már a térkép-hez tett nyomnak sem

*Anna nem teheti a "dzsungelben van" kártyát a szürke kincshez mivel ott már van egy olyan lap, amely szerint a kincs nem az őserdőben található.*



-Legalább egy mezővel csökkenti a lehetséges rejtekhelyek számát

*A barna kincs valahol a legnagyobb esőerdőben van. Anna nem teheti ide a "dzsungelben van" kártyát, mivel ezzel a rejtekhelyek száma nem csökkenne*



-Nem "tünteti el" a kincset a szigetről, azaz legalább egy rejtekhely marad

*A fekete kincs egy szobor mellett van elásva. Mivel a szobrok mellett egyetlen mező sincs az esőerdőben (lásd a lenti példát), ezért Anna ide sem teheti le a kártyáját*



*Anna végül a "dzsungelben van" kártyáját a fehér kincshez teszi, ezáltal a korábbi 14 lehetséges rejtekből csak 6 marad (lásd a lenti példában a zöld pipás helyeket)*



*A mellékelt példa mutatja, hogy Anna miért nem teheti a "dzsungelben van" kártyáját a fekete kincshez: egyetlen esőerdő mező sincs egyik szobor mellett sem*

A játékos 3-at léphet a bábujaival. A következők számítanak egy lépésnek:



- azonos tereptípuson autózás - minden mozgás azonos tereptípuson akárhány mezőn keresztül

- tereptípus váltás - bármelyik szomszédos mezőre lépés, amelyik nem ugyanolyan típusú, mint amilyen jelenleg a játékos bábuja van. (pl dzsungelből a szomszédos tóra)



Két példa 3 láb lépésre

*Lola az első lépésben végigmegy a dzsungelen. A második lépésben átvált a hegyvidékre. Végül a harmadik lépésben eléri a hegyvidék végét.*

*Bobby az első lépésével a tóról a szomszédos bozótóra lép. Keresztül vág a bozótón, majd a harmadikkal lépésével átlép a folyóra.*

### Speciális esetek:

-ha a játékos egy kincset ás ki, akkor a körét befejezte (függetlenül attól, hogy hányat lépett addig)

-ha a játékos felvesz egy amulettet, az szintén a körének végét jelenti.

A bábukat bármelyik mezőre le lehet tenni a szigeten, még akkor is ha azon pálmafa, kunyhó, szobor vagy egy másik bábu van, azonban az óceánra nem rakhatóak le.

## Kincs kiásása

Két feltételnek kell teljesülnie ahhoz hogy egy kincset ki lehessen ásni:

- 1) kiderült a kincsesláda pontos helyszíne, azaz a kincshez tartozó jelölők közül már csak egy van a táblán
- 2) a játékos a fordulójában a terepjárójával eléri (vagy már rajta áll) az adott mezőn.

Ha mindkét követelmény teljesül, a játékos egyik iránytű korongját leteszi a kincses térképhez, a kártyák alá, majd leveszi a tábláról az utolsó jelölőt és visszarakja a megfelelő kupacba. Ezután mindenki annyi kincseskártyát húz, ahány iránytűje van az adott kincsnél. Miután a felhúzott kártyákat mindenki titokban megnézte, a lapokat úgy kell odaadni a kincset kiásó játékosnak, aki majd szét fogja osztani őket, hogy ne láthassa senki.

**Figyelem!** A felhúzott kincses kártyákat titokban kell tartani! Különösen akkor nem szabad elárulni, ha az éppen egy halálfejes lap. Minél többet tud valaki a kincsről, annál nagyobb előnye lesz, amikor elérkezik a kincs szétosztásának ideje.

## A kincs szétosztása

Az a játékos fogja szétosztani a kincset, aki kiásta. Összeszedi a játékosoktól a felhúzott kincses lapokat, majd további egy lapot húz a talonból, amelyet megnézés nélkül a többihez tesz. Ezután megkeveri a kártyákat, majd a legfelső lapot felfordítja. Azok a játékosok, akiknek van iránytűjük a kiásott kincshez tartozó nyomkártyákon, nyilatkoznak arról hogy kell-e nekik a felcsapott kincseskártya vagy sem. A sorrendet az iránytűk határozzák meg: alulról felfelé haladva. Így tehát az első felfordított lap esetében mindig az a játékos dönt először arról, hogy kell-e neki a felfordított lap vagy sem, akinek legalul van az iránytűje, azaz aki megtalálta a kincset. Ha nem kéri, akkor alulról a második iránytű tulajdonosának kell megmondania, hogy kéri-e a lapot. Ha egy játékosnak több iránytűje is van az adott kincsnél, akkor többször kell döntenie.

- 1) Bárki aki szeretné a lapot, egyszerűen elveszi és képpel lefelé maga elé helyezi, majd visszaveszi az iránytűjét. Ha a kincses kártya senkinek nem kell, akkor eldobásra kerül.
- 2) Ezután a következő lapot kell felfordítani és ahogy fentebb írva volt, a lapot sorban fel kell ajánlani a játékosoknak. Ez egészen addig folytatódik, amíg a kincsesládában található lapok elfogynak, vagy nem marad iránytű a kincses térképen. Az osztozkodás végén a megmaradt kincses kártyák szintén eldobásra kerülnek.

The diagram is divided into five numbered sections (1) through (5) illustrating the steps of treasure distribution:

- 1)** A hand places a treasure marker on the board. Text: "Az első kincskártyát Anna lepasszolja" (The first treasure card is passed by Anna).  
2. "Most Bobby dönthet, hogy elveszi-e a lapot, de neki sem kell." (Now Bobby can decide if he wants the card, but he doesn't need it).  
3. "Ezután ismét Annán a sor, de továbbra sem kell neki a lap" (Then it's Anna's turn again, but she still doesn't need the card).  
4. "Roger szintén passzolhatja, de inkább felveszi a lapot, majd az iránytűjét is visszaveszi" (Roger can also pass, but he takes the card and returns his marker).
- 2)** A hand passes a card to Anna. Text: "Anna elveszi a másodiknak felajánlott kincses kártyát" (Anna takes the offered treasure card).
- 3)** A hand passes a card to Bobby. Text: "A harmadik kincses lap esetében Bobby kezd, de ez a kártya sem kell neki" (In the case of the third treasure card, Bobby starts, but this card doesn't need him).  
2. "A lap Annának sem kell, így a kártya az eldobottak közé kerül" (The card doesn't need Anna, so it goes to the discard pile).
- 4)** A hand passes a card to Bobby. Text: "Bobby az utolsó előtti kincses kártyát is passzolja" (Bobby also passes the previous treasure card).  
2. "Anna viszont elveszi a lapot" (Anna takes the card).
- 5)** A hand passes a card to Bobby. Text: "Az utolsó kártyára már csak Bobby maradt, de ennek ellenére a lapot meg kell fordítani, hogy mindenki láthassa. Ezután Bobby egy nyomjel kártyát tesz le az üressé vált kincses térképre." (For the last card, only Bobby remains, but the card must be turned over so everyone can see. Then Bobby places a marker card on the empty treasure map).  
→ 5. oldal

## Elátkozott kincsek



Ha a kincs elosztása során egy halálfejes lap bukkan fel, akkor a kincs meg van átkozva. Ennek két következménye lesz:

- 1) a maradék kincskártyák már nem kerülnek kiosztásra
- 2) bárki, akinek egy vagy több iránytűje maradt kincsnél veszít egy amulettet. Ha egy játékosnak nincs amulettje, akkor a legértékesebb kincskártyáját kell leadnia.

Az átok kártya kikerül a játékból, és a szétosztásra nem került lapokkal együtt eldobásra kerül. Ha a másik halálfejes lap az eldobott kártyák között van, akkor az szintén kikerül a játékból, anélkül, hogy bármiféle hatással lenne a parti menetére. Az iránytű korongok visszakerülnek a játékosokhoz.

## Új kincsvadászat indítása

Egy kincs kiásása és felosztása után a kincshez tartozó nyomkártyák eldobásra kerülnek; azonban nem az eldobott kincseskártyákhoz kell tenni őket, hanem külön kupacot alkotnak. Az a játékos, aki a felosztás során a legutolsó kincskártyát elvette egy új kincses térképet kezd egy, úgy hogy egy nyomkártyát játszik ki a kezéből a kiürült kincses térképhez. A kártyát a játékos megjelöli az egyik iránytűjével, majd egy új nyom lapot húz hogy a kezében ismét 4 lap legyen (6 lap kétszemélyes parti esetén).

Speciális eset: Ha az elosztás során az első kártya átok lap lenne és egyetlen kincskártya sem került kiosztásra, akkor az kezd az új kincses térképet, aki kiásta a kincset.

## A misztikus amulettok

Amikor valamelyik játékos kiás egy kincsesládát, a szigeten lévő szobrokból misztikus erő áramlik szét. Mogorva, mindenén áthatoló pillantásaik nyomán felforr a tenger és mágikus talizmánok emelkednek a felszínre, majd kisodrónak a partra:



3 amulettet kell tengerpartra (azaz az óceánnal közvetlenül szomszédos hatszögekre) helyezni, még hozzá azokra a mezőkre, amelyek irányába a szobrok néznek. Ha a mezőn már van egy amulett, akkor oda nem kerül semmi. Ezután csikorgó hangok

töltik meg a békés sziget madárcsicsergéssel telített levegőjét: a szobrok lassan, nehézkesen az órajárásnak megfelelő irányban 60 fokot elfordulnak és abba az irányba fognak nézni, ahol a következő kincs elosztása után az új nyakláncok fel fognak bukkani: tehát minden szobrot el kell forgatni órajárásnak megfelelően 60 fokkal, egészen addig, amíg a következő szomszédos mezővel nem állnak szemben.

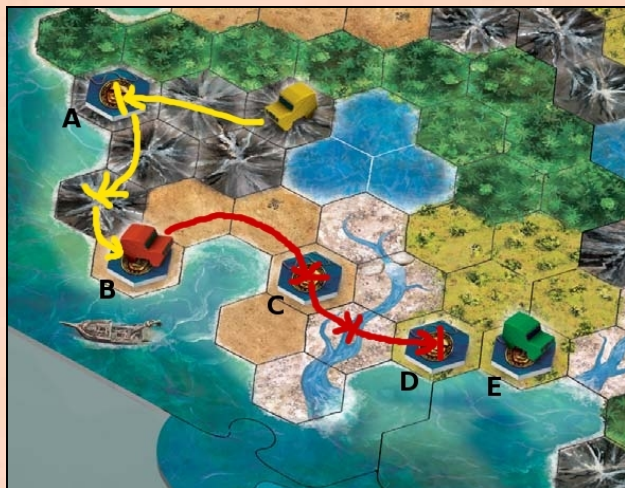


## Egy amulett megkaparintása

A játékos csak a saját körében vehet fel talizmánt. Ezt kétféleképpen teheti meg:

- 1) a köre kezdetén a terepjárója már egy olyan mezőn áll amelyen egy amulett van. Ekkor elveheti azt, és ez nem számít akciónak.
- 2) a játékosnak mozgatnia kell az autóját (B akció) egy olyan mezőre, ahol nyaklánc található. Felveszi és ezzel be is fejezte a körét, még akkor is ha nem lépett hármat.

Egy körben több amulett gyűjtése is lehetséges.



*Lola a "B" akciót választja és az első lépéssel az "A" amulettelhez megy. Ahhoz, hogy felvegye meg kell ott állnia. Ezután egy másik lépés szükséges ahhoz, hogy elérje a hegység végét. A harmadik lépését arra használja, hogy a tengerpartra lépjen át, ahol megkaparintja a Roger autója alatt heverő amulettet.*

*Ezután Roger következik. Bosszantja, hogy Lola az orra elöl (azaz autója alól) happolta el a nyakláncot. De mindegy, úgy dönt, hogy megszerzi a "C" és "D" amuletteket. Ehhez át kell vágnia a tengerparton, majd kétszer tereptípust kell váltania. A bozótosban heverő "E" amulettet már nem tudja begyűjteni, még akkor sem ha felhasznál egy talizmánt és egy extra "B" akciót hajt végre, hiszen a misztikus tárgyak felvétele nem megengedett az amulettel által adott bónusz akciók során.*

*Egy tipp a tapasztalt játékosoknak: Ha Rogernek van egy amulettje a köre elején, akkor megkaparinthatja az "E" nyakláncot Anna terepjárója alól: először felhasznál egy amulettet és egy extra "B" akciót hajt végre, amely során a C varázstárgyhoz megy. Nem veheti fel, mivel egy olyan "B" akciót keretében jutott oda, ahol amulettet használt. Most kezdi meg a normális "B" akcióját. Felveszi a C amulettet, két lépéssel a D-nél terem, felveszi azt is majd a harmadik lépéssel az E-hez lép és azt is megszerzi*

## Az amulettek hatalma

A játékosnál lévő talizmánok száma nincs korlátozva és egy kör alatt akár több is begyűjthető. A játékos mikor úgy dönt felhasznál egy amulettet (ezt a körében bármikor megteheti és akár azt az amulettet is felhasználhatja, amit az adott körben szerzett), akkor a következő lehetőségek közül választhat **egy**et:

- **egy extra A akció végrehajtása**, azaz egy nyomkártya kijátszása
- **egy rejtkehelyet jelző kocka eltávolítása**. Ebben az esetben a játékos levehet egyetlen kincs jelzőt a tábláról, majd visszateszi annak kupacába. Ezáltal eggyel csökken az adott kincs rejtkehelyeinek száma. Azonban az utolsó jelző nem távolítható el a tábláról!
- **egy extra B akció végrehajtása**, azaz a terepjáró mozgatása a táblán. **Figyelem! Ebben az esetben nem lehet amulettet felvenni.**
- **védelem az átok ellen**, azaz a játékos nem veszíti el a legértékesebb kincskártyáját.
- **nyomkártyák kicserélése**. A játékos akárhány lapját kicserélheti a talonból húzott lapokkal (a játékos választhatja a kártyacserét akkor is ha nincs vagy nem akar amulettet használni, ekkor azonban se az A se a B akciót nem választhatja, azaz a cserével véget ér a köre)

Az elhasznált amulettek a közös eldobott talonba kerülnek.



*Lola nem tudja megszerezni a szürke kincset, mivel még két szürke jelző van a táblán, ezért az egyik amulettjét használja és így az egyik jelzőt leszedheti. Ezután egyetlen szürke kocka marad, ami pontosan megjelöli a kincs helyét, pont azt a mezőt, ahol a terepjárója áll. Lola így kiáshatja a kincset, majd a B akciót választja, amely során az autóját a fekete jelzőhöz lépeteti és megszerzi a fekete kincset is. Ezután ismét egy amulettet hív segítségül és egy extra lépéssel elér arra a mezőre, amelyen az utolsó barna és fehér jelző van. Végül mindkét kincset kiássa, olyan sorrendben ahogy akarja.*

**Tapasztalt játékosok számára** még két lehetőséget kínál az amulettek használata. Ezekre ugyanazok a szabályok lérvényesek, mint a többire, azaz egy amulettbe kerülnek. Csak olyan kincsek esetében használhatóak, amelyeknek a pontos rejtkehelye még nem derült ki.

### Kapzsóság

- a játékos két iránytűjét teszi le a kijátszott nyomkártyára  
vagy

- egy plusz iránytűt helyez egy olyan nyom lapra, amelyiken már van egy iránytűje. Így a kincs felosztása során a játékos kétszer kerül sorra.

### Iránytűk felcserélése

– fel lehet cserélni vagy két szimpla, vagy két dupla iránytű jelzőt egy kincses térképen, magyarul a jelzők sorrendjén lehet változtatni.

## Játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a kincskártyák elfogynak. Ha egy kincs szétosztása közben történne mindez, akkor az eldobott kincskártyákat meg kell keverni és ebből kell húzni. Amint véget ért az osztzkodás a játék véget ér. Mindenki megszámolja hány aranya van a kincses kártyáin. Aki a legtöbbet gyűjtötte, az nyerte a játékot.

# A játék tartozékai és előkészületei

**1.** A játéktábla részeit össze kell kapcsolni, úgy hogy azok egy szigetet formázzanak (a tábla három részből és három kapocsból áll)

A játéktábla mindegyik része két oldalas. A kisebbrel jelölt oldal (abc) kevesebb szigetfelszín mutat, mint a nagybetűs (ABC). A három részt bárhol lehet kombinálni:



A fogazott széleket úgy kell egymáshoz illeszteni, hogy közepén egyetlen üres mező se maradjon. A tábla három részét a kapcsokkal kell rögzíteni egymáshoz.:



Amennyiben szükséges a kapcsokat meg kell fordítani



**32 különböző szigetet** lehet létrehozni és így minden parti új kihívások elé állítja a játékost

**2.** A 4 kunyhót, a 3 pálmafát és a 3 szobrot a játéktáblára kell helyezni a következő szabályok betartásával:

- minden hasonló tárgynak (azaz pl. két pálmafának) **legalább 4 mező távolságra** kell lennie egymástól.
- minden mezőn csak egy tereptárgy lehet
- egy szobor nem tehető közvetlen az óceán mellé minden szobor körül hat szomszédos mező kell legyen



**3.** A 39 kincskártyát meg kell keverni és a pakli alsó 27 lapja közé kell betenni a 2 halálfejes lapot.



**4.** A 21 amulett lapkát egy kupacba kell tenni a megfelelő szimbólummal jelölt kapcsan.



**5.** Mindenki elvesz egy tetszőleges színű terepjáró bábút, majd a játéktábla bármelyik mezőjére teszi.

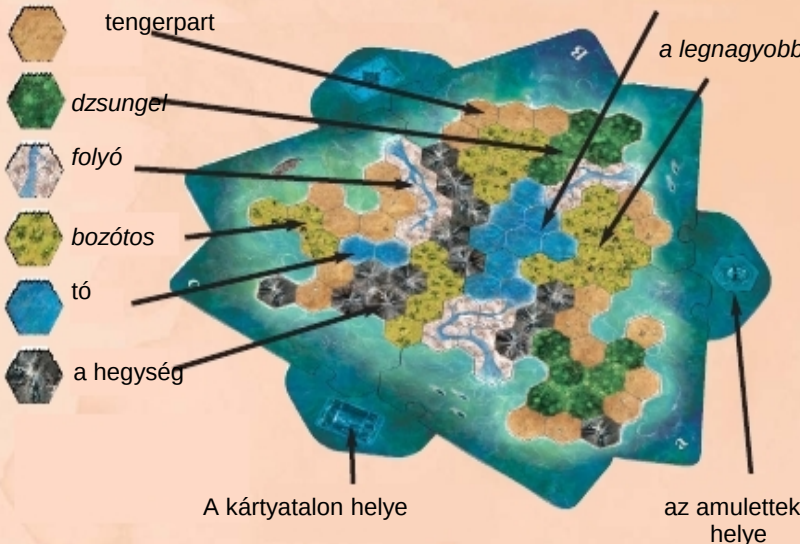


**6.** A 60 iránytű korongból mindenki elveszi a választott színhez tartozó 15 darabot.



A szigetet hatszögletű mezők alkotják és mindegyik mező a következő hat tereptípus egyikébe tartozik:

Minden tereptípusból mindig lesz pontosan egy olyan terület amelyik a legnagyobb. Legnagyobb az a terület lesz, amely a legtöbb azonos, egymással szomszédos mezőből áll: *legnagyobb tó a szigeten*



**7.** A 4 különböző színű kockákból kupacokat kell létrehozni ezek reprezentálják a továbbiakban a kincses térképeket.



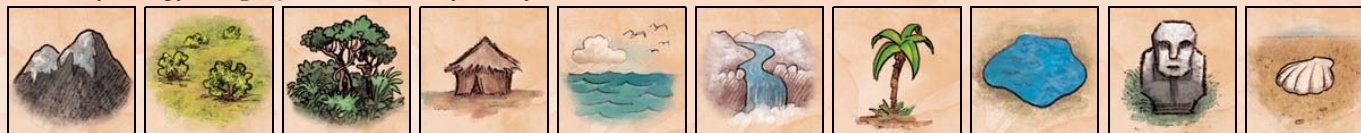
A példa egy három személyes játék kezdetét reprezentálja. Így 3 nyom kártya lesz kihelyezve kezdetben. A 4.ik kincses térkép bármikor elkezdhető, így mindig 4 helyes lehetséges tenni nyomkártyákat a játékosok számától függetlenül.

**8.** Minden játékos húz egyet az 52 nyomkártya közül és egy üres kincses térképre teszik őket (a jelölő kupacok alá) A nyomkártyát játékos megjelöli egy saját iránytűjével. Ezután meg kell keverni a maradék nyomkártyákat és minden játékos kap 4-et (kétszemélyes játékban 6-ot) A maradék lapok alkotják a talont.



# Mit lehet kiolvasni a nyomokból?

Minden nyom egy **terepfajta**t mutat, amelyre a nyom vonatkozik



hegység    bozót    dzsungel    kunyhó    óceán    folyó    pálmafa    tó    szobor    tengerpart

Néha a nyom a **legnagyobb területre** vonatkozik

Ez a következőképpen van jelölve:



*például a legnagyobb tengerpart    a legnagyobb folyó    a legnagyobb hegység*

A hatszög azt mutatja hogy **a kincs helye milyen kapcsolatban áll az adott terepfajtaival**. Hat különböző típusú nyom kártya van:

1. típus: **a terepfajta**n

(a kép a kártyán: a tereptípus a hatszögön belül látható)

Példák:



*a folyóban    a bozótosban    a legnagyobb dzsungelben*

4. típus: **nem a terepfajta**n

(a kép a kártyán: a tereptípus a hatszögben áthúzva)

Példák:



*nem hegységben    nem a tengerparton    nem a legnagyobb tóban*

2. típus: **a terepfajta mellett**

(a kép a kártyán: a tereptípus a hatszög mellett)

Példák:



*bozótos mellett    pálmafa mellett    a legnagyobb hegység mellett*

5. típus: **nem a terepfajta mellett**

(a kép a kártyán: a tereptípus mellett egy hatszög áthúzva)

Példák:



*nem az óceán mellett    nem egy szobor mellett    nem egy folyó mellett*

3. típus: **Látótávolságon belül, azaz pontosan egy vagy két mezőre a tereptípustól.**

(a kép a kártyán: a tereptípus mellett két hatszög)

Példák:



*látótávolságban az óceántól    látótávolságban egy kunyhóból    látótávolságban a legnagyobb tótól*

6. típus: **látótávolságon kívül, azaz tereptípustól távolabb, mint két mezőre**

(a kép a kártyán: a tereptípus mellett két hatszög áthúzva)

Példák:



*nincs a látóhatáron kunyhó    nincs a látóhatáron pálmafa    nincs a látóhatáron szobor*

**Fontos:** a 2-es és 3-as típusú kártyák esetében a kincs nem lehet a tereptípuson, azaz a "dzsungel mellett" kártya az összes esőerdővel borított helyet tiltja. Az 5-ös és 6-os kártyatípusok esetében a kincs **lehet a tereptípuson**, azaz a "nem egy szobor mellett" kártya megengedi hogy a kincs egy olyan helyen legyen ahol szobor van (kivétel: a kincs nem lehet az óceánban mivel az óceán nem része a szigetnek).