

## Cum citim indiciile

Fiecare indiciu arată **punctul de reper** la care se referă indiciul:



Uneori, indiciul se referă la **zona cea mai vastă**.

Acest lucru este sugerat de următorul simbol:

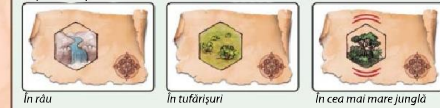


De exemplu:



Hexagoanele arată unde se află locația comorii în relație cu punctul de reper. Există șase tipuri diferite de cărți de indicii:

Tip de carte 1: **INAUNTRUL punctului de reper** (Imaginea de pe carte: Reper aflat într-un hexagon)



Tip de carte 2: **LĂNGĂ punctul de reper** (Imaginea de pe carte: Reper lângă hexagon)



Tip de carte 3: **„În preajma punctului de reper”: LA EXACT 1 SAU 2 SPAȚII DE REPER** (Imaginea de pe carte: Reper lângă două hexagoane). Niște exemple:



Spațiile pot fi localizate fie în linie dreaptă sau în linie curbă la două spații distanță de reperul menționat.

Tip de carte 4: **NU ÎN INTERIORUL reperului** (Imaginea de pe carte: Reper aflat într-un hexagon barată)



Tip de carte 5: **NU LĂNGĂ punctul de reper** (Imaginea de pe carte: Reper aflat lângă un hexagon barată)



Tip de carte 6: **„Nu în preajma punctului de reper”: NU LA 1 SAU 2 SPAȚII DE PUNCTUL DE REPER. Altfel spus, comoara se poate regăsi MAI DEPARTE DE 2 SPAȚII de punctul de reper sau CHIAR PE acesta.** (Imaginea de pe carte: Punctul de reper lângă două hexagoane barate)



Important: Cu tipurile de cărți 2 și 3, comoara nu poate fi localizată în punctul de reper, ex. cartea „Lângă junglă” elimină toate spațiile aflate în junglă ca posibile locații ale comorii. În cazul tipurilor de cărți 5 și 6, comoara poate fi localizată în interiorul punctului de reper, ex. cartea „Nu lângă o statuie” încă permite comorii să fie localizată în spațiul pe care se află statuia. (Excepție: Comoara nu poate fi localizată în ocean întrucât oceanul nu este o parte a insulei.)

# TOBAGO

## Reguli de joc

O aventură captivantă pentru 2 până la 4  
vânători de comorici vârstă de la 10 ani în sus

Autor: Bruce Allen



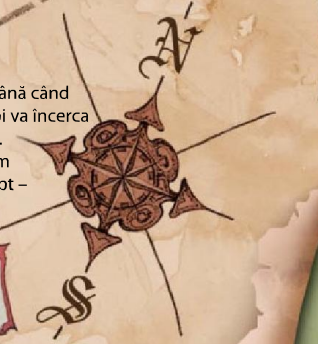
„Pământ la orizont!”... După ani de căutare, am găsit-o în sfârșit: Tobago, insula comorilor uitate. Avem mai multe bucăți de pergament atât de degradate, încât sunt aproape imposibil de citit, dar care sigur sunt bucăți ale unei hărți de comori. Dar cum se pot pune împreună? Și cine are bucățile lipsă? Doar adunând mai multe indicii vom ajunge la comoară. La volanul ATV-ului vom traversa jungla deasă, vom urca înălțimi stâncoase și vom traversa torente furioase. Dar, în momentul în care ajungem la locul comorii, se va naște competiția între noi pentru a împărți comoara. Ca să nu mai vorbim de faptul că unele dintre comorile de pe insulă sunt blestemate. O amuletă discretă este singura protecție împotriva puterii devoratoare de aur a blestemului...



## Obiectivul jocului

Vom reconstitui hărțile ale comorii combinând indicii, fie singuri, fie cu ajutorul altor jucători, până când este descoperită locația unei comorii. Apoi, fiecare dintre noi va încerca să ajungă primul în locația respectivă pentru a lua comoara. Pentru aceasta și pentru contribuția la găsirea indicilor, vom împărți comoara. Adunând amulete – și utilizându-le înțelept – câștigăm un avantaj (și protecție împotriva blestemelor). La sfârșitul jocului, acela dintre noi care are cele mai multe monede de aur câștigă.

Înainte de a citi aceste reguli, ar fi de preferat să primim foaia suplimentară. Aceasta arată cum să **organizăm** jocul pentru 2, 3 sau 4 jucători și oferă o **imagine de ansamblu** referitoare la funcțiile componentelor.



Autor: Bruce Allen  
Ilustrația: Victor Boden  
Art.Nr.: 60 112 8400

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara  
www.happycolor.ro

© Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München  
www.zoch-verlag.com

Happy  
COLOR  
art, hobby & fun

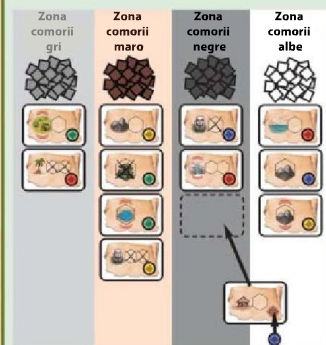
Zoch  
zum  
Spielen

# Cum vom juca

Vom juca în sensul acelor de ceasornic, începând cu acela dintre noi care a vizitat cel mai recent o insulă. De-a lungul rundei sale, fiecare dintre noi va putea alege o acțiune dintre următoarele:

## A) Jucarea unei cărți cu indicii

Acela dintre noi a cărui rundă este va alege o carte cu indicii dintre cele pe care le are în mână și o va plasa cu fața în sus sub ultima carte cu indicii a uneia dintre hărțile comorilor. Apoi, acesta va însemna cartea cu indicii folosită cu una dintre rozele sale - busolă.



Noile cărți cu indicii sunt întotdeauna plasate sub celelalte cărți de unei hărți. O hartă a comorii poate conține oricâte cărți cu indicii de la orice jucători.

Apoi, acela dintre noi care a jucat cartea de indicii va extrage o altă din teanc. În acest sens, în mână vom avea întotdeauna 4 cărți (6 cărți în cazul în care suntem doi jucători).

Dacă teancul de cărți cu indicii este epuizat, vom amesteca acele cărți cu indicii pe care deja le-am folosit și vom forma astfel un nou teanc de extragere.

(Alte explicații putem găsi în foaia suplimentară.)

Fiecare hartă a comorii conduce la un sit al comorii. Fiecare indiciu al hărții elimină unul sau mai multe spații de pe insulă. Locurile rămase sunt acelea unde comoara ar putea fi ascunsă. Vom marca acele spații cu indicatoare colorate corespunzător de îndată ce este posibil să acoperim toate spațiile cu indicatoarele disponibile. (De multe ori, pentru a ajunge aici vom avea nevoie de numeroase indicii.) După aceea, pentru fiecare nou indiciu adăugat la hartă, vom elimina indicatorul de pe spațiile pe care indicii le elimină. Locația comorii va fi determinată îndată ce pe insulă va rămâne un singur indiciu în culoarea respectivă. Doar atunci va putea fi luată comoara.

Comorile pot fi localizate chiar și pe spațiile unde există palmieri, statui sau colibe.

De asemenea, este posibil ca indicatori aparținând unor hărți diferite să se situeze pe același spațiu de pe insulă.

## Fiecare indiciu elimină spații drept posibile locații ale comorii



Ana adaugă indiciul „În junglă” la harta comorii din zona comorii albe. Ca atare, comoara albă este localizată lângă o colibă și în junglă. Aceste indicii elimină spațiile care, deși se află lângă o colibă, nu fac parte din junglă. În jurul fiecăreia dintre cele patru colibe, toate indicatoarele albe care nu sunt localizate în junglă sunt eliminate.

Exemplul din stânga arată cum se prezintă situația în cazul uneia dintre cele patru colibe.



Acum, George de asemenea a adăugat indiciul „Lângă un palmier” la harta din zona comorii albe. Astfel, doar spațiile care sunt lângă o colibă, lângă un palmier și în junglă se califică drept posibile locații pentru această comoară.

După ce George a utilizat indiciul său, toate indicatoarele albe care nu se află lângă un palmier sunt eliminate.

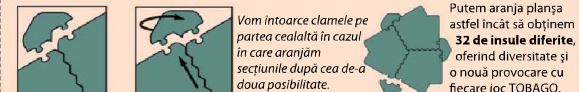
# Organizarea jocului și componentele

1. Mai întâi vom asambla planșa de joc ce poate varia și care înfățișează insula (formată din 3 secțiuni și 3 cleme).

Secțiunile planșei de joc au două fețe. Primele 3 fețe (a,b,c) cuprind mai puține locații decât fețele adverse (A, B, C). Putem combina aceste fețe în orice mod, ex.:



Apoi vom prinde marginile zimțate ale celor 3 secțiuni din planșa de joc fără a lăsa vreo gaură în mijloc. Pentru a completa planșa de joc, vom fixa cele trei secțiuni cu cele trei cleme.



Putem aranja planșa astfel încât să obținem 32 de insule diferite, oferind diversitate și o nouă provocare cu fiecare joc TOBAGO.

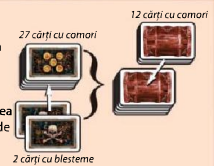
2. După aceea, vom plasa cele 4 colibe, 3 palmieri și 3 statuete pe insulă, conform următoarelor indicații:

- fiecare spațiu poate conține doar un obiect.
- toate obiectele similare (de ex. doi palmieri) vor fi plasate cu cel puțin 4 spații distanță între ele.
- statuile nu pot fi plasate chiar lângă ocean. Fiecare statuie va sta cu fața spre unul dintre cele șase spații care o înconjoară.



3. Vom folosi cele 39 cărți cu comori + 2 cărți cu blesteme pentru a forma teancul de extragere a cărților cu comori.

Vom amesteca cele două cărți cu blesteme (aflate de asemenea cu fața în jos) printre cele mai de jos 27 de cărți cu comori.

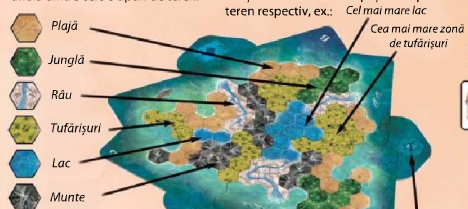


4. Apoi vom construi o grămadă cu cele 20 de amulete pe simbolul corespunzător, localizat pe una dintre cleme.

5. După aceea, fiecare dintre noi va lua un ATV (All-Terrain Vehicle) de o culoare și-l va plasa pe orice spațiu de pe insulă.

6. Din cele 60 de roze - busolă, fiecare dintre noi va lua cele 15 care corespund culorii albe.

Insula este formată din spații hexagonale, fiecare dintre ele corespunzând unuia dintre cele 6 tipuri de teren:



Nu putem pătrunde într-o zonă de mare. O comoară nu poate fi localizată pe un spațiu din mare și nu există vizibilitate de-a lungul unui spațiu din mare (cețos).

7. Vom crea patru zone pentru hărțile comorilor lângă planșa de joc, sortând cei 68 de indicatori după culoare, în patru grămezi.



8. Fiecare dintre noi va extrage una dintre cele 52 de cărți cu indicii și o va plasa cu fața în sus pe o hartă goală (mai jos de grămada cu indicatori). Fiecare dintre noi își va marca indiciul cu unul dintre rozele - busolă.

Apoi vom amesteca teancul de cărți cu indicii și fiecare dintre noi va primi 4 indicii cu fața în jos (într-un joc în care suntem 2 jucători, vom primi câte 6 indicii). Cărțile cu indicii rămase formează teancul cărților cu indicii.

### Puterile amuletei:

Putem folosi câte amulete vrem atunci când ne vine rândul (chiar și amuletele preluate în runda curentă). Pentru fiecare amuletă folosită, acela dintre noi al cărui rând este poate alege una dintre următoarele acțiuni adiționale:

#### • Eliminarea unui indicator

Putem lua orice indicator de locație de pe planșa de joc și plasa înapoi în grămada de indicatoare. Înlăturarea unui indicator elimină posibilitatea ca spațiul pe care se află acesta să corespundă ascunzătorii vreunei comori. Astfel, nu este permis să înlăturăm ultimul indicator de o culoare rămas pe planșa de joc.

#### • Jucarea unei cărți cu indicii

Putem alege o acțiune „Jucarea unei cărți cu indicii” în plus (vezi acțiunea A, → Pagina 2).

#### • Mutarea ATV-ului

Acela dintre noi care folosește puterea amuletei poate alege să-și mute ATV-ul folosind cele trei picioare (Vezi Acțiunea B → Pagina 3). Atenție! Nu putem prelua amulete cât timp utilizăm această putere.

#### • Protecție împotriva blestemelor

Dacă unul dintre noi care este lovit de un blestem renunță la o amuletă, el nu-și va mai pierde cartea cu comori cea mai valoroasă.

#### • Schimbarea cărților cu indicii

Renunțând la o amuletă, oricine dintre noi poate schimba toate cărțile de indicii pe care le deține cu unele noi. (Sau își poate schimba toate cărțile în aceeași manieră chiar dacă nu posedă nicio amuletă, în schimbul renunțării la o rundă de joc.)

Amuletele care au fost utilizate sau la care am fost nevoiți să renunțăm vor fi repuse în grămada de amulete.



Un exemplu:  
*Carmen nu poate dezgroapa comoara gri, intrucât încă mai sunt doi indicatori gri rămași pe planșa de joc. Astfel, ea folosește o amuletă pentru a elimina un indicator. În consecință, locația comorii rămâne exact în spațiul unde se află ATV-ul ei. Acum, Carmen dezgroapă comoara înainte de a face mișcarea propriu-zisă, mutându-și ATV-ul pe locul unde se află indicatorul negru. Procedând astfel, ea dezgroapă și comoara neagră. Acum, Carmen folosește o altă amuletă pentru a face o mutare în plus cu ATV-ul său, conducând către locul unde se află atât indicatorul maro, cât și cel alb. În final, ea dezgroapă cele două comori separat, în ce ordine dorește.*

### „BLESTEMI” – Sfaturi tactice:

Dacă vrem să evităm surprizele neplăcute, ar trebui să ne distribuim cărțile cu indicii pe diferite hărți ale comorii. Astfel, vom putea minimiza pericolul pe care blestemele îl pot cauza în locația unde avem cea mai mare implicare. Mai ales dacă cineva dintre noi a investit multe dintre runde pentru o anumită comoară, care (aproape), „aparține” totalmente lui, există riscul ca acesta să rămână cu mâinile goale, „blestemate”, după ce a dezgroapat comoara. **Acest aspect poate fi decisiv pentru jocul nostru.**

#### Posibile variante ale blestemului:

Pentru a afla ce se întâmplă în cazul blestemelor „mai slabe” sau „mai puternice”, putem încerca următoarele variante:

Blestemul devine mai slab dacă...

- ...vom continua să împărțim comoara și după ce a apărut blestemul (ca de obicei, aceia dintre noi care nu dețin amulete trebuie să renunțe la cartea lor cea mai valoroasă).
- ...după ce a apărut blestemul, vom împărți comoara între aceia dintre noi care pot să renunțe la o amuletă (aceia dintre noi care nu au amulete doar își vor traverseze rozele - busolă și vor renunța la cea mai valoroasă carte cu comori pe care o dețin, ca de obicei).
- ...vom juca doar cu 1 carte cu blestem.
- ...vom elimina complet cărțile cu blestem.

Mai mult decât atât, putem să introducem cărțile de blestem și să le amestecăm în teancuri cu 21 dintre cărțile cu comori, în loc de 27. Acest lucru va determina o posibilitate mai mare de predicție în ceea ce privește localizarea cărților cu blestem.

Blestemele devin mai puternice dacă, după ce am întâmpinat prima comoară „blestemată”, vom reintroduce cartea cu blestem în teancul cărților cu comori rămase.

Astfel, oricând putem alege variantele noastre favorite în care să jucăm TOBAGO. Ce distractiv!

## Finalul jocului:

Jocul se încheie după ce se epuizează cărțile cu comori, dar nu înainte să împărțim comoara. Dacă încă mai sunt roze - busolă pe hartă, dar nu mai avem de unde extrage cărți cu comori, vom amesteca acele cărți de comori la care am renunțat pe parcursul jocului și vom continua distribuirea ca de obicei. După ce am terminat de împărțit comoara, jocul s-a terminat. Acum, fiecare dintre noi va calcula câte monede de aur se află pe cărțile cu comori pe care le-a adunat. Acela dintre noi care a adunat cele mai multe monede de aur câștigă jocul.



O acțiune poate fi:

A) Jucarea unei cărți cu indicii

sau

B) Mutarea ATV-ului

### Reguli pentru adăugarea indicilor

Când adăugăm un indice la o hartă a comorii, acesta...

- nu va contrazice niciun indice deja prezent în harta comorii.



Ana nu poate adăuga indicelui „În junglă” la harta comorii din zona comorii gri, intrucât primul indice deja elimină localizare în junglă.

- va reduce posibilele locații unde se află ascunsă comoara cu cel puțin un spațiu.

Comoara maro este localizată în junglă cea mai mare. Ana nu poate adăuga indicelui „În junglă” nici la această hartă, pentru că nu reduce posibilele locații unde ar putea fi comoara.

- va permite cel puțin un spațiu unde comoara mai poate fi ascunsă, o comoară neputând pur și simplu să „dispară de pe insulă”.

Comoara neagră este localizată lângă o statuie. Dacă niciun spațiu de lângă statuie nu se află în junglă (ca în exemplul de mai jos), Ana nu poate adăuga indicelui aici.



Ana va adăuga, în final, indicelui „În junglă” la harta comorii albe, reducând astfel spațiile unde se poate afla comoara. Dintre cele 14 locații posibile anterior, rămân astfel doar 6 (vezi exemplul).



Privind situația din acest exemplu, vedem că Ana nu poate adăuga indicelui „În junglă” la harta comorii negre: nici unul din spațiile din junglă nu se află lângă o statuie.

### B) Mutarea ATV-ului

Ne putem muta ATV-ul în 3 reprize. O repriză înseamnă:

#### 1) Mutarea în interiorul unui teren

Orice mișcare în interiorul unui teren de un același tip, nu contează cât de departe.



#### 2) Schimbarea terenului

Mutarea într-un spațiu adiacent al unui tip diferit de teren (ex. din junglă la spațiul adiacent din zona lacului).



Două exemple referitoare la cum putem utiliza cele trei reprize:

*Carmen* utilizează prima repriză pentru a conduce până la stărușul junglei. Schimbarea locației dinspre junglă spre terenul montan mai consumă o repriză. Astfel, în a treia repriză, ea poate, cel mult, să traverseze terenul montan. *George* folosește prima repriză pentru a se deplasa de pe lac în spațiul adiacent din tufărișuri. În a doua repriză, traversează tufărișurile. Apoi, în cea de-a treia repriză, se mută în spațiul adiacent din zona râurilor.

#### Cazuri speciale:

- Când dezgroapăm o comoară (→ Pagina 4), reprizele neutilizate prin mișcare (spre comoară) expiră. În cazul în care ATV-ul culva dintre noi se află deja în locația exactă a comorii, acesta poate dezgroapa întâi comoara și apoi decide între Acțiunea A) sau Acțiunea B).

- Colectarea unei amulete încheie automat o repriză. → Pagina 5

ATV-urile pot trece prin orice spațiu de pe insulă, chiar dacă pe acesta se află un palmier, o colibă, o statuie sau alte ATV-uri.

ATV-urile nu pot intra în ocean.



Când vine rândul nostru, putem, în orice moment, să dezgropăm comori (I) și/sau să utilizăm una sau mai multe amulete (II).

## I. Comorile

### a) Dezgroparea unei comori

Putem dezgropa o comoară dacă sunt îndeplinite următoarele două condiții:

1) Locația exactă a comorii este definită (**doar un indicator** al comorii a rămas pe planșa de joc).

2) Este rândul nostru și ATV-ul pe care îl deținem ajunge la (sau deja ocupă) spațiul care conține ultimul indicator.

Pentru a dezgropa comoara, acela dintre noi al cărui rând este va plasa una dintre rozele sale - busolă sub ultima carte cu indicii a hărții comorii corespunzătoare. După aceea, va elimina indicatorul și îl va pune la loc în grămada specifică.

Acum, fiecare dintre noi vom extrage atâtea cărți cu comori câte roze - busolă avem așezate pe (sau sub) harta comorii. După ce ne vom uita în secret la ele, vom da aceste cărți, **cu fața în jos**, aceluia dintre noi care le va distribui.



Ana David George



Ana a dezgropat comoara. Ea extrage două cărți cu comori, întrucât are două roze - busolă pe hartă. David și George extrag câte o carte fiecare.

**Atenție!** Nu trebuie să dezvăluim ce tip de cărți cu comori am văzut. Mai ales dacă am extras o carte cu blesteme. Informațiile pe care le avem despre conținutul comorii ne pot oferi un avantaj când se va pune problema distribuirii comorii.

### b) Distribuirea unei comori

Fără a se uita la ea, acela dintre noi care distribuie comoara, extrage o carte **adițională** din teancul cu cărți cu comori și o adaugă celor extrase de noi. După ce cărțile au fost amestecate bine, prima carte din teancul obținut este dezvăluită și toți cei care avem roze - busolă vor fi întrebați, pe rând, în ordinea succesiunii rozelor - de jos în sus (începând cu acela dintre noi care a dezgropat comoara) - dacă revendicăm cartea cu comori sau nu.

- 1) Acela dintre noi care deține roză bucolă situată cel mai jos pe sau sub harta comorii este întrebă primul dacă vrea cartea cu comori. Dacă nu o deorește, deținătorul următoarei roză busolă este întrebă (chiar dacă a mai fost întrebă o dată), și așa mai departe.
- 2) Acela dintre noi care revendică o carte cu comori la cartea și o plasează cu fața în jos înaintea sa. Apoi îi este returnată și roză busolă pe care a utilizat-o pentru a revendica acea carte. Cărțile de comori pe care nu le revendică niminei sunt plasate pe teancul de cărți folosite.
- 3) Apoi, acela dintre noi care distribuie cărțile cu comori dezvăluie următoarea carte și o oferă în maniera descrisă mai sus. Această acțiune se repetă până când toate cărțile specifice comorii respective au fost împărțite și nicio roză busolă nu a mai rămas pe hartă. Dacă rămâne vreo carte, aceasta este plasată în teancul cu cărți utilizate.

Exemplu:

1. Ana dă mai departe prima carte cu comori.

2. De aceea, cartea îi este oferită lui George, dar el refuză.

3. Ana este întrebată din nou, dar încă o dată refuză.

4. David ar putea, de asemenea, renunța la carte, dar o ia și îi este returnată roză - busolă.

5. Ana ia cartea.

1. Ana preia a doua carte de comori imediat.

2. George refuză penultima carte.

1. Lui George îi este oferită a treia carte cu comori, dar el refuză politicos.

2. Ana nu vrea nici ea cartea. De aceea, această carte a comorii este lăsată deoparte.

Desi George este ultimul care mai poate revendica ultima carte cu comori, aceasta este arătată tuturor. Apoi, George începe o nouă hartă a comorii.

**Pagina 5**

### c) Comori blestemate



Dezvăluirea unei cărți cu blesteme în timpul distribuirii denotă faptul că această comoară este blestemată. Blestemul are două consecințe:

- 1) Cărțile cu comori rămase nu mai sunt distribuite.
- 2) Oricine dintre noi care mai are roze de compas pe hartă trebuie să renunțe la o amuletă. Acela dintre noi care nu deține o amuletă va renunța la cea mai valoroasă carte cu comori.

După aceea, cartea cu blesteme este scoasă din joc. Cărțile cu comori pierdute sunt așezate deoparte cu cele care nu au fost distribuite. Dacă printre acestea se află o a doua carte cu blesteme, o vom scoate din joc de asemenea - fără ca ea să aibă vreun efect. Apoi aceia dintre noi care mai au roze - busolă pe harta comorii le vor recupera.

### d) Începerea unei noi vânători de comori

Toate cărțile cu indicii corespunzătoare unei comori dezgropate sunt plasate în teancul cu cărți cu indicii folosite, care va fi pus separat de teancul cu cărți cu comori folosite. Acela dintre noi care a revendicat **ultima** carte cu comori în timpul distribuirii începe o nouă hartă de comori, plasând o carte cu indicii din mână sa cu fața în sus în zona comorii care acum este goală. Cartea este marcată cu una dintre rozele - busolă ale celui care a plasat cartea de indicii respectivă, iar acesta extrage o nouă carte cu indicii pentru a avea din nou 4 cărți în mână (6 cărți cu indicii într-un joc cu doi jucători).

**Caz special:** Dacă prima carte dezvăluită în situația unei distribuirii de comori se dovedește a fi o carte cu blesteme și nu a fost distribuită nicio carte cu comori, atunci **acela dintre noi care a dezgropat comoara** începe noua hartă.

Ordinea în care jucăm nu este afectată; după ce acela dintre noi care a dezgropat comoara și-a terminat runda, jocul continuă cu vecinul său din stânga.

## II. Amuletele

### a) Apariția misterioasă a amuletelor

O forță misterioasă emană din spatele statui de fiecare dată **când este dezgropată o comoară**.

Când privirea continuă a acestor statui lovește țărâmul, amuletele ies la suprafața oceanului și sunt duse la mal:



Atunci vom lua trei amulete din grămada de amulete și le vom plasa pe țărâmul pe ultimul spațiu insular aflat în direcția privirii fiecărei statui, doar dacă acesta nu este deja ocupat de o amuletă. Apoi, cu un scârșnet, vom

întoarce statuetele cu fața în direcția unde vor răsar celelalte amulete: vom roti fiecare amuletă cu 60° în sensul acelor de ceasornic, până când va ajunge cu fața spre următorul spațiu adiacent.



Plasăm câte o amuletă pe malul oceanului, în direcția spre care privesc statuile



Apoi întoarce statuile.

### b) Preluarea amuletelor

Putem aduna amulete doar atunci când ne vine rândul. Există două modalități în care putem face acest lucru:

- 1) La începutul rundei unuia dintre noi, ATV-ul său ocupă deja un spațiu care conține o amuletă. Acesta va prelua amuleta, ceea ce nu va conta ca acțiune.
- 2) Prin mutarea ATV-ului (Acțiunea B → Pagina 3) într-un spațiu care conține o amuletă. Pentru a putea prelua amuleta, trebuie să ne încheiem o repriză în spațiul pe care se află aceasta.

Putem colecta mai mult de o amuletă în timpul unei acțiuni.



Carmen utilizează prima repriză pentru a conduce spre amuleta A. Întrucât trebuie să apăsă acolo pentru a o prelua, mai are nevoie de o repriză pentru a ajunge la capătul munților. Ea va utiliza ultima repriză pentru a traversa plaja, de unde preia amuleta B de sub ATV-ul lui David.

Acum este rândul lui David. El este înțat de jocul lui Carmen, pentru că altfel ar fi putut prelua amuleta B fără a trebui să-și mute ATV-ul. David decide să preia amuletele C și D. Pentru a face acest lucru, el traversează întâi plaja, apoi schimbă terenul de două ori. David nu poate ajunge la amuleta E în tufărișuri - nici dacă renunță la o amuletă în schimbul unei acțiuni de „Mutare ATV-ului” în plus, pentru că este interzis să colectăm amulete printr-o acțiune obținută datorită unei amulete. (Căsuța „Puterile amuletei: Mutarea ATV-ului”, → Pagina 6)

Un pont pentru experți: Dacă David are o amuletă la începutul runde sale, el poate sterpeți amuleta E de sub ATV-ul Anei. Mai întâi, el trebuie să renunțe la o amuletă și să preia o acțiune de „Mutare a ATV-ului” în plus, pentru a conduce până la spațiul care conține amuleta C. El nu o poate lua, întrucât a folosit puterea unei amulete de a genera o acțiune de „Mutare a ATV-ului” în plus. Apoi, își începe acțiunea propriu-zisă. Ii trebuie două reprize pentru a prelua amuleta D, iar la a treia repriză el preia amuleta E.