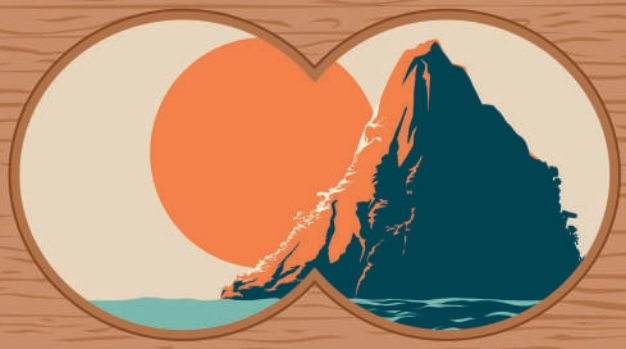
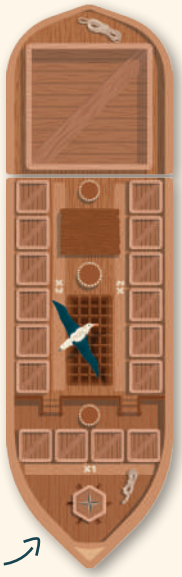
Toko Island

Vous voguez avec vos ami•e•s vers une mystérieuse île remplie d'anciennes reliques. Depuis que vous avez découvert la carte menant à ce lieu paradisiaque, de nombreux ami•e•s, chercheur•euse•s et scientifiques, vous envoient à l'aventure afin de leur ramener de précieux trésors.



Matériel

1 plateau central



1 plateau Bateau (en 2 parties)

40 cartes Trésor

1 cabinet de curiosités avec deux faces (A et B)

36 jetons Trésor

16 jetons Outil

12 cartes Trophée

1 livret de Trophées

7 jetons Action Spéciale

But du jeu

Dans Toko Island, vous devez coopérer pour récupérer les 10 cartes Trésor avant de vous retrouver à court d'outil.

Mise en place

Mise en place pour une première partie

(Les différentes missions sont expliquées en pages 13-14)

1. Placez le Bateau au centre de la table.

2. Prenez les **jetons Outil** (appelés simplement "Outil" par la suite), mélangez-les et placez-les face cachée sur les emplacements du Bateau, quatre dans la cale 1, six dans la 2 et six dans la 3. **Puis, révélez-les.**

3. Prenez les **10 cartes Trésor** correspondant à la mission et à la difficulté que vous souhaitez. *Nous vous conseillons fortement de débuter par la mission Lamarck au niveau facile. Pour cela, sélectionnez les 10 cartes* . Remettez les autres cartes Trésor dans la boîte. Mélangez les 10 cartes, posez-les sur la poupe du Bateau, **retournez la première face visible.**

4. Remettez dans la boîte les **cartes Trophée**, le **livret de Trophées** et les **jetons Action Spéciale.**

5. Placez le **plateau Île** dans la boîte, au centre de la table.

6. Placez aléatoirement et face cachée les **jetons Trésor** dans les trous du plateau central correspondants en fonction de leur taille.

7. Placez le **cabinet de curiosités** sur la face A à côté du plateau.

Mission et difficulté

Le dos des cartes Trésor comporte deux informations :

La mission	La difficulté
Lamarck	Facile
Kablick	Moyen
Herschel	Difficile
Darwin	

Tour de jeu

Chaque mission comprend 10 cartes Trésor. À tour de rôle et dans le sens horaire, vous allez essayer de trouver les jetons Trésor qui correspondent à la carte Trésor visible.

Pour commencer, choisissez un Outil disponible sur le Bateau. Le chiffre associé au lieu où il se trouve est un multiplicateur: il indique le nombre de fois que vous réalisez l'action. Déplacez l'Outil sur le Bateau en le rapprochant du multiplicateur associé, afin de vous rappeler quel Outil vous avez choisi.

Suivant l'Outil choisi, vous ne pouvez fouiller que certaines parties de l'île.

Le râteau permet de creuser dans le sable.
La pelle permet de creuser dans la terre.
La pioche permet de creuser dans la roche.

Retournez ensuite le jeton Trésor **accessible** de votre choix, dans la zone du plateau correspondant à l'Outil. Posez le jeton Trésor près de son emplacement visible. Continuez autant de fois que vous pouvez (par rapport au multiplicateur x1, x2 ou x3). Vous pouvez continuer dans le même emplacement ou changer et retourner un jeton Trésor accessible ailleurs dans la zone correspondant à votre outil.

Si vous retournez un jeton Trésor qui correspond à la carte Trésor, félicitations ! Placez cette carte à côté du Bateau.

Puis placez le jeton Trésor sur l'emplacement correspondant du cabinet de curiosités, cela permet de bien visualiser les trésors qui restent sur l'Île. Révélez ensuite une nouvelle carte Trésor.

Note: si la carte Trésor révélée correspond à un jeton Trésor retourné durant votre tour, vous ne pouvez pas valider directement cette carte. Par contre, s'il vous reste au moins une action pendant ce tour, au lieu de retourner un nouveau jeton Trésor, vous pouvez valider la carte Trésor grâce à ce jeton Trésor précédemment retourné.

Une fois que vous avez retourné 1, 2 ou 3 jetons Trésor, replacez les jetons non collectés face cachée dans leur emplacement. Déposez l'Outil utilisé devant vous (il ne sera plus utilisé durant la partie). C'est au tour du joueur ou de la joueuse à votre gauche.

Fin de la partie

La partie prend fin dans ces deux cas :

✓ Vous avez trouvé les 10 cartes Trésor.

Félicitations ! Vous avez gagné, il est temps de calculer votre score pour savoir s'il s'agit en plus d'un succès légendaire! Voir description des missions ci-après.

✗ Vous n'avez plus d'Outil sur le Bateau et il vous reste au moins une carte Trésor non découverte.

Dommage ! Vous ferez mieux la prochaine fois. Et pourquoi pas tout de suite ?!

Liste des Trésors

Statuette Tiki

Cette statuette est sculptée dans le bois, c'est un symbole classique de l'art océanique. Tiki signifie "homme" ou "dieu".

Masque

Les masques maoris sont sculptés dans du bois. Ils servaient de décoration pour protéger les maisons, pirogues et autres objets.

Pierre de jade

En Nouvelle-Zélande, le terme maori pour la pierre de jade est: *pounamou*. Cette pierre est utilisée dans les bijoux maoris.

Collier

Ce collier est composé de coquillages que l'on trouve uniquement en Nouvelle-Zélande : le paua.

Fossile

Un fossile géant de cette forme a été découvert dans le Pacifique.

Plume de Kéa

Les plumes appartiennent au kéa qui est un perroquet endémique de Nouvelle-Zélande. Il s'agit du seul perroquet montagnard au monde.

Mission, difficulté et calcul des scores

Toko Island vous propose différentes missions : Lamarck, Kablick, Herschel et Darwin.

Pour chaque mission, vous pourrez choisir une des trois difficultés. Si vous regardez le dos des cartes Trésor, les symboles et les couleurs (**facile**, **moyen**, **difficile**) vous permettent de trier ces cartes pour en avoir toujours 10.

Carte Trophée de la mission Lamarck en niveau facile

Lorsque vous réussissez une mission, bravo ! Vous gagnez une carte Trophée. Recherchez la carte qui correspond à la mission et à la difficulté que vous venez de réussir, et insérez-la dans le livret de Trophées à l'emplacement prévu à cet effet. Allez encore plus loin en réalisant des succès légendaires qui vous permettront d'exposer les cartes Trophée sur leur face brillante. Remplir le livre de tous ces Trophées brillants fera de vous des aventuriers et aventurières de légende !

Mission Lamarck

Jean-Baptiste de Lamarck est un naturaliste français et un de vos plus vieux amis. Il est curieux de tout et n'a pas d'exigence particulière. Il vous fait entièrement confiance pour lui ramener les trésors qu'il vous commande sans se préoccuper de leur taille.

Jean-Baptiste est connu pour sa classification des invertébrés. Il est aussi le fondateur de la biologie.

Règles

Appliquez les règles de base (ci-dessus)

Succès normal

Si vous gagnez une partie en mission Lamarck, récupérez la carte Trophée de la difficulté associée. Ajoutez la carte dans le livret des Trophées sur sa face qui ne brille pas.

Succès légendaire

Si vous gagnez une partie en mission Lamarck et qu'il vous reste au moins 6 Outils, récupérez la carte Trophée de la difficulté associée. Ajoutez la carte dans le livret des Trophées sur sa face brillante.

Mission Kablick

Joséphine Kablick est une botaniste tchèque qui adore les petits objets. Passionnée des civilisations des îles du Pacifique, elle préfère que vous lui rameniez les plus petits trésors.

Joséphine est connue pour avoir répertorié de nombreuses plantes et fossiles dont certains portent son nom.

Règles

Appliquez les règles de base pendant la partie. À la fin de la partie, comptez les points de victoire pour évaluer la hauteur de votre succès. Chaque trésor vous rapporte : 1 point par grand trésor, 2 points pour les moyens et 3 points pour les petits.

Au total, si vous avez :

- Plus de 22 points : vous obtenez la carte Trophée de la difficulté correspondante.
- 24 points ou plus : incroyable ! Vous obtenez la carte Trophée sur son côté brillant. C'est un succès légendaire !

1 point

2 points

3 points

Mission Herschel

Caroline Herschel est une astronome allemande qui possède un cabinet de curiosités aux formes spécifiques. Elle vous demandera des objets et des tailles précises pour compléter au mieux sa collection.

Caroline est connue pour avoir découvert divers objets dans le ciel, notamment la comète Herschel-Rigollet qui porte son nom ainsi que celui de Roger Rigollet qui l'a redécouverte 150 ans plus tard.

Règles

Mise en place : retournez le cabinet de curiosités du côté B. Appliquez les règles de base pendant la partie à l'exception de la pose des jetons Trésors. Lorsque vous les placez sur le cabinet, choisissez un emplacement qui correspond à leur taille afin de créer des lignes et des colonnes. À la fin de la partie, comptez les points de victoire pour évaluer la hauteur de votre succès. Cumulez le nombre de points que vous rapportent les lignes et colonnes remplies.

Au total, si vous avez :

- Plus de 24 points : vous obtenez la carte Trophée de la difficulté correspondante.
- 30 points ou plus : incroyable ! Vous obtenez la carte Trophée sur son côté brillant. C'est un succès légendaire !

Mission Darwin

Charles Darwin est un naturaliste et paléontologue britannique. Ami de votre famille, il adore les trésors. Très curieux, il vous demande de lui ramener le plus d'objets possible.

Charles est connu pour sa théorie de l'évolution et sa théorie de la sélection naturelle.

Règles

Appliquez les règles de base pendant la partie. Certaines cartes Trésor ont deux ou trois trésors représentés. À chaque fois que vous trouvez un de ces trésors, vous pouvez passer à la carte suivante ou continuer sur celle-ci afin de trouver le ou les trésors manquants. Le choix est fait tout de suite.

À la fin de la partie, comptez les points de victoire pour évaluer la hauteur de votre succès. Chaque trésor vous rapporte 1 point.

Au total, si vous avez :

- Plus de 13 points : vous obtenez la carte Trophée de la difficulté correspondante.
- 15 points ou plus : incroyable ! Vous obtenez la carte Trophée sur son côté brillant. C'est un succès légendaire !

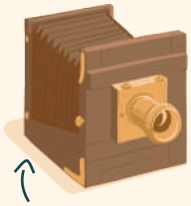
Liste des récompenses

Graphomètre

C'est un instrument de mesure qui permet de calculer des angles. Il était utilisé pour réaliser des mesures de topographie.

Microscope

Le microscope des années 1800 utilisait déjà le même mécanisme que les microscopes actuels.



Appareil photo

Le premier appareil photo date du début des années 1800.

Fioles

Les fioles permettaient de transporter des liquides mais servaient aussi pour les prélèvements sur le terrain.

Balance

Cette balance est appelée trébuchet. Elle est à l'origine de l'expression "payer en espèces sonnantes et trébuchantes".

Lyre

La lyre est un instrument à cordes pincées qui a traditionnellement 4 ou 7 cordes.

Boussole

La boussole permet de repérer les quatre points cardinaux et ainsi de s'orienter.

Loupe

La loupe est un petit instrument qui permet le grossissement d'un objet ou partie d'un objet.

Sextant

Le sextant permet de mesurer un angle entre deux éléments dans le but de se repérer. Il est encore utilisé dans l'aéronautique car c'est un moyen fiable de connaître sa position.

Cadran solaire

Ces cadrans permettaient de connaître l'heure. Ils étaient équipés d'une boussole pour savoir comment orienter l'objet.

Lunette astronomique

Les grandes lunettes astronomiques sont apparues dans les années 1800. À ne pas confondre avec les télescopes.

Mappemonde

La mappemonde est une représentation de la Terre beaucoup plus fiable que les cartes "à plat". Même si la Terre y est souvent représentée comme une sphère parfaite.

Jetons Action Spéciale

Grâce aux cartes Trophée, vous allez pouvoir débloquer des jetons Action Spéciale.

Pour chaque ligne et colonne remplie de votre livret de Trophées, vous débloquez un jeton Action Spéciale comme indiqué.

Après avoir débloqué au moins un jeton Action Spéciale, ajoutez cette étape lors de la mise en place :

- Choisissez 1 jeton parmi les jetons Action Spéciale que vous avez déjà débloqués. Placez-le sur la proue du Bateau (l'emplacement hexagonal).

Pendant la partie, vous pouvez à votre tour utiliser ce jeton en plus d'un Outil. Appliquez les effets du jeton, tel que décrits ci-dessous, puis défaussez-les.

Jeton	Effet	Comment le débloquer ?
+2	Vous pouvez faire 2 actions supplémentaires avec l'Outil choisi.	Réaliser toutes les missions faciles.
x2	Vous pouvez faire 2 fois plus d'actions avec l'Outil choisi. Un outil que vous n'auriez utilisé que 2x sera ainsi utilisé 4x.	Réaliser toutes les missions moyennes.
+3	Vous pouvez faire 3 actions supplémentaires avec l'Outil choisi.	Réaliser toutes les missions difficiles.
+	Vous pouvez révéler une nouvelle carte Trésor. Vous aurez ainsi deux cartes actives en même temps.	Réaliser toutes les missions Lamarck.
	Vous pouvez transformer un Outil en râteau.	Réaliser toutes les missions Kablick.
	Vous pouvez transformer un Outil en pelle.	Réaliser toutes les missions Herschel.
	Vous pouvez transformer un Outil en pioche.	Réaliser toutes les missions Darwin.

Crédits

Auteur•ice•s : Wilfried et Marie Fort
Illustratrice et graphiste : Sandie Sénac-Retaud
3D : Ples
Éditeur : Helvetiq