Toko Island

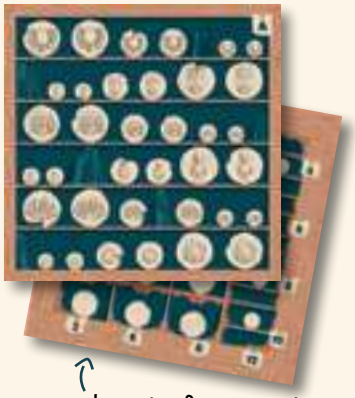
Together with your friends, you sail towards a mysterious island, in search of old relics. You managed to obtain a map of this magnificent paradise. Various researchers and scientists have asked you to bring back valuable treasures for them.

Contents

1 Island board

1 Ship board

40 Treasure cards



1 Cabinet of Curiosities (double-sided: A and B)

36 Treasure tokens

16 Tool tokens

12 Trophy cards

1 Trophy booklet

7 Special Action tokens

Goal of the Game

In Toko Island, players need to work together to collect 10 Treasure cards before they run out of tools.

Setup

Setup for your first game

We'll explain the various missions later on.

1. Place the Ship in the centre of the table.

2. Take the Tool tokens (from now on, we'll refer to these as 'Tools'), shuffle them and place them face down on the Ship's spaces: 4 tokens in cargo hold 1, 6 tokens in cargo hold 2 and 6 tokens in cargo hold 3. **Then flip the tokens face up.**

3. Take the 10 Treasure cards that correspond to the mission and the desired difficulty level. *We strongly recommend starting with the easy version of the Lamarck mission*. Return the remaining Treasure cards to the box. Shuffle the 10 cards, place them face down on the stern of the ship, **and flip the top card face up.**

4. Return the Trophy cards, the Trophy booklet and the Special Action tokens to the box.

5. Place the Island board in the box, and place the box in the centre of the table.

6. Randomly place the Treasure tokens face down in the corresponding indentations of the Island board.

7. Place the Cabinet of Curiosities next to the board, A side up.

Mission and difficulty level

The backs of the Treasure cards contain two types of information.

The mission	The difficulty
Lamarck	Easy
Kablick	Medium
Herschel	Hard
Darwin	

Round Overview

One after another in clockwise order, players try to locate Treasure tokens that correspond to the face-up Treasure card.

To do this, you need to choose an available Tool on the Ship. The numbers next to the locations on the Ship are multipliers that indicate how many times you may perform the action. Slide the Tool to the side (towards its corresponding multiplier), to help you remember which Tool has been chosen.

Depending on the Tool you chose, you will or will not be able to explore certain parts of the island.

The rake allows you to dig through sand.
The shovel allows you to dig in the jungle.
The pickaxe allows you to dig through rocks.

Next, flip an **accessible** Treasure token of your choice face up, in the zone of the board that corresponds to the Tool you used. Place the Treasure token face up next to its space. Continue playing for as long as you can (depending on the multiplier x1, x2 or x3). You're allowed to keep searching in the hole you started at, or to choose a different space.

If you flip a Treasure token that corresponds to the Treasure card, place that card next to the Ship.

Next, place this token on the corresponding space of the Cabinet of Curiosities. This allows you to easily keep track of the types of treasure that are still on the island. Then reveal a new Treasure card.

Note : if the Treasure card matches a Treasure token that was flipped over earlier this round, you're not allowed to claim the card automatically. However, if you have at least one action remaining this round, you may choose to claim the Treasure card using a previously flipped Treasure token, instead of flipping over a new Treasure token.

After you've flipped 1, 2 or 3 Treasure tokens face up, flip any tokens that weren't collected face down again on their respective spaces. Discard the Tool you used (it's out of the game). Now, the player to your left takes their turn.

End of the Game

The game can end in two ways:

✓ You managed to collect all 10 Treasure cards.

Congratulations! You won: now it's time to calculate your score, and to discover whether or not your achievement was legendary (see the description of the missions below).

✗ There are no Tools left on the Ship, and there's at least one Treasure card remaining.

Too bad! Better luck next time... or maybe try again right away?!

List of objects

Tiki statuette

This wooden statuette is a classic Oceanic art character. Tiki means "man" or "god".

Mask

Maori masks were carved out of wood. They served as decorations to protect houses, canoes and other objects.

Jade stone

The Maori word for jade is 'pounamou'. This type of stone was often found on Maori jewelry.

Necklace

This necklace is made of paua: shells that are native only to New Zealand.

Fossil

A gigantic fossil in this shape was discovered in the Pacific Ocean.

Comb of kea feathers

These feathers belong to a kea: a parrot native to New Zealand. The kea is the only species of parrot in the world that lives in the mountains.

Mission, difficulty level and scoring

Toko Island offers various missions: Lamarck, Kablick, Herschel and Darwin.

For each mission, you must choose one of the three difficulty levels (**easy**, **medium**, **hard**). The symbols and colours on the backs of the Treasure cards allow you to easily distinguish the cards.

Lamarck mission trophy card, easy level

Upon completing a mission, you receive a Trophy card. Find the card that corresponds to the mission and the chosen difficulty level. You may slide this card into the corresponding slot of the Trophy booklet. Gain additional status by completing legendary achievements. This allows you to flip the Trophy cards to their shiny side. Only the most legendary adventurers will succeed in filling the booklet with shiny trophies!

Lamarck mission

Jean-Baptiste de Lamarck is a French naturalist, and one of your oldest friends. He's always curious and has no special requests. He blindly trusts you to bring back the treasures he desires, without caring too much about their size.

Jean-Baptiste is famous for his knowledge of invertebrates. He is considered by many to be the founding father of biology.

Rules

The rules of the base game apply (see above)

Normal achievement	Legendary achievement
When you complete the Lamarck mission, you receive the Trophy card of the corresponding difficulty level. Slide the card into the Trophy booklet, with its dull side facing up.	When you complete the Lamarck mission with at least 6 Tools remaining, you receive the Trophy card of the corresponding difficulty level. Slide the card into the Trophy booklet, with its shiny side facing up.

Kablick mission

Josephine Kablick is a Czech botanist who adores small objects. She's obsessed with the civilizations of the Pacific islands and wants you to bring her small treasures.

Josephine is renowned for discovering many plants and fossils that were subsequently named after her.

Rules

During the game, the rules of the base game apply. At the end of the game, add up your victory points to discover how well you did. Treasures are worth the following: 1 point per large treasure, 2 points per medium-sized treasure, and 3 points per small treasure.

If, in total:

- You have 22 points or more: you receive the Trophy card of the corresponding difficulty level.
- You have 24 points or more: that's incredible! Receive the shiny side of the Trophy card. Truly a legendary achievement!

1 point

2 points

3 points

Herschel mission

Caroline Herschel is a German astronomer who collects special specimens in her Cabinet of Curiosities. In order to complete her collection, she is looking for objects of a specific size.

Caroline discovered various celestial bodies, among which is the Herschel-Rigollet comet, which was named in part after Roger Rigollet who observed it again 150 years later.

Rules

Setup: flip the Cabinet of Curiosities to side B. During the game, the rules of the base game apply, with the exception of placing Treasure tokens. When you place down a token, you must choose a space that corresponds to its size, which creates rows and columns. At the end of the game, add up your victory points to discover how well you did. Calculate the points you received for completed rows and columns.

If, in total:

- You have 24 points or more: you receive the Trophy card of the corresponding difficulty level.
- You have 30 points or more: that's incredible! Receive the shiny side of the Trophy card. Truly a legendary achievement!

Darwin mission

Charles Darwin is a British naturalist and paleontologist. He's a friend of your family and loves treasures. He's very curious and asks you to bring as many objects as possible back with you.

Charles is most notably known for his theories on evolution and natural selection.

Rules

During the game, the rules of the base game apply. Some Treasure cards depict two or three treasures. Each time you uncover one of these treasures, you may choose to either proceed to the next card, or to keep playing with this card in order to locate its missing treasures.

At the end of the game, add up your victory points to discover how well you did. Each treasure is worth 1 point.

If, in total:

- You have 13 points or more: you receive the Trophy card of the corresponding difficulty level.
- You have 15 points or more: that's incredible! Receive the shiny side of the Trophy card. Truly a legendary achievement!

Rewards

Graphometer

This instrument was used to calculate angles and perform topographic measurements.

Microscope

Modern-day microscopes still use the same mechanism that was invented in the 1800s.

Camera

The first camera was invented in the early 1800s.

Vials

Vials made it possible to transport liquids, but they were also useful for taking samples in the field.

Balance

This type of two-tray scale is called a balance.

Lyre

The lyre is a musical instrument that usually has either 4 or 7 strings, which are plucked to create its characteristic sound.

Compass

Compasses were used to indicate the four cardinal directions, making it easier to determine your position.

Magnifying glass

A magnifying glass is a small instrument that allows its user to magnify (parts of) an object.

Sextant

A sextant allows for measuring angles between two elements, in order to determine your bearings. Even today, it's still considered to be a reliable instrument in aeronautics.

Sundial

Sundials were used to determine the time of day. They were equipped with a compass so they could easily be oriented.

Refractor

Large refractors were first used in the 1800s. They're not to be confused with regular telescopes.

Globe

The globe is a much more reliable representation of the Earth than a 'flat' map, even though it often represents the world as a perfect sphere.

Special Action tokens

With the help of the Trophy cards, it's possible to unlock Special Action tokens.

For each row and column you manage to complete in your Trophy booklet, you receive the indicated Special Action token.

Once you've unlocked at least one Special Action token, add the following step to the game during setup.

- Choose 1 of your unlocked Special Action tokens. Place it on the bow of the boat (on the hexagonal space).

During your turn, in addition to a Tool, you may also use this token. Carry out its effects, then discard the Special Action token: you may only use it once.

Tokens	List of effects	How to unlock
+2	You may carry out 2 additional actions with the chosen Tool.	Complete all easy missions.
x2	You may double the amount of actions you're allowed to carry out with the chosen Tool.	Complete all medium missions.
+3	You may carry out 3 additional actions with the chosen Tool.	Complete all hard missions.
	You may flip over a new Treasure card.	Complete all Lamarck missions.
	You may transform a Tool into a rake.	Complete all Kablick missions.
	You may transform a Tool into a shovel.	Complete all Herschel missions.
	You may transform a Tool into a pickaxe.	Complete all Darwin missions.

Credits

Game Design : Wilfried et Marie Fort
Illustrations : Sandie Sénac-Retaud
3D : Ples

Publisher : Helvetiq
English Translation: Jo Lefebure for The Geeky Pen

Toko Island

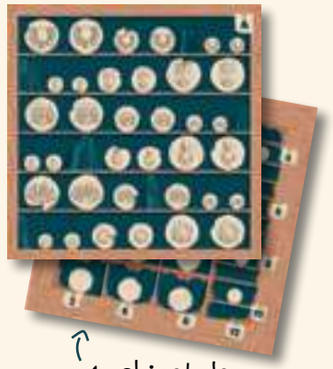
Vous voguez avec vos ami•e•s vers une mystérieuse île remplie d'anciennes reliques. Depuis que vous avez découvert la carte menant à ce lieu paradisiaque, de nombreux ami•e•s, chercheur•euse•s et scientifiques, vous envoient à l'aventure afin de leur ramener de précieux trésors.

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	Succès légendaire
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.	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

Toko Island

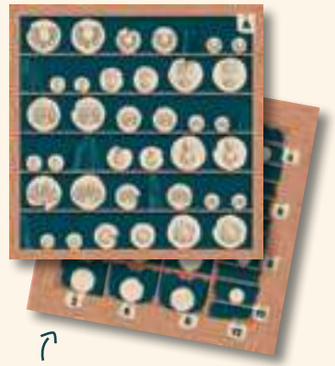
Du hast die Karte einer geheimnisvollen Insel gefunden. Mit deinen Freunden segelst du nun zu diesem erstaunlichen Paradies. Einige Forscher und Wissenschaftler haben euch damit beauftragt die wertvollen Schätze der Insel mit nach Hause zu bringen.

Material

1 Inselplan

1 Schiffstableau

40 Schatzkarten



1 doppelseitige Wunderkammer

36 Schatztokens

16 Werkzeugtokens

12 Trophäenkarten

1 Trophäenbuch

7 Aktionstokens

Euer Ziel

In Toko Island müsst ihr zusammenarbeiten, um 10 Schatzkarten zu finden, bevor euch die Werkzeuge ausgehen.

Vorbereitung

Vorbereitung eurer ersten Partie

1. Legt das Schiffstableau in die Mitte des Tischs.
2. Mischt die Werkzeuge verdeckt und legt sie offen auf die Felder des Schiffs: 4 Tokens in Ladefläche 1 und je 6 Plättchen in Ladefläche 2 und 3. Deckt dit Tokens jetzt auf.
3. Nehmt die 10 Schatzkarten, die zu eurem Auftrag und dem gewählten Schwierigkeitsgrad passen. *Bei eurer 1. Partie solltet ihr den Auftrag von Lamarck und Leicht wählen*. Legt alle übrigen Schatzkarten in die Schachtel zurück. Mischt die 10 Schatzkarten, legt sie als verdeckten Stapel auf das Heck des Schiffs und **deckt die oberste auf.**
4. Belasst die Trophäenkarten, das Trophäenbuch und die Aktionstoken in der Schachtel.
5. Legt den Inselplan in die Schachtel zurück und plaziert sie in der Mitte des Tisches.
6. Legt die Schatztokens zufällig und verdeckt in die entsprechenden Vertiefungen des Inselplans.
7. Legt die Wunderkammer mit Seite A nach oben neben den Inselplan.

Aufträge und Schwierigkeitsgrad

Auf der Rückseite der Schatzkarten findet ihr 2 Informationen.

Auftrag	Schwierigkeitsgrad
Lamarck	Leicht
Kablik	Mittel
Herschel	Schwer
Darwin	

Ablauf

Nacheinander im Uhrzeigersinn versucht ihr, die Schatztokens zu finden, die zu der entsprechenden offenen Schatzkarte passen.

Dazu musst du 1 verfügbares Werkzeug auf dem Schiff auswählen. Die Zahlen neben den Ladeflächen geben an, wie oft du dieses Werkzeug nutzen darfst. Lege das gewählte Werkzeug auf die Seite mit dem passenden Multiplikator, um zu erinnern welches Werkzeug gewählt wurde.

Mit dem richtigen Werkzeug könnt ihr bestimmte Gebiete der Insel erkunden.

Mit dem Rechen könnt ihr im Sand graben.
Mit der Schaufel könnt ihr im Dschungel graben.
Mit der Spitzhacke könnt ihr in Felsen graben.

Drehe danach 1 **erreichbares** Schatztokens deiner Wahl um, das in einem zu deinem Werkzeug passenden Gebiet liegt. Lege dieses vorerst aufgedeckt neben den Fundort. Hast du ein Werkzeug mit Multiplikator (×2, ×3) genutzt, darfst du sofort weitergraben. Dazu wählst du erneut 1 Schatztokens aus. Es darf sich am selben oder einem anderen Fundort befinden.

Passt ein gefundener Schatz zu eurer Schatzkarte, legst du die Schatzkarte sofort neben das Schiff.

Lege das dazugehörige Schatztokens auf seinen Platz in der Wunderkammer. Auf ihr könnt ihr nachverfolgen, welche Schätze es noch zu entdecken gibt. Decke danach 1 neue Schatzkarte auf.

Passt die neue Schatzkarte zu einem in diesem Zug vorher aufgedeckten Schatztokens, kannst du nicht einfach die Schatzkarte nehmen. Du musst in diesem Zug noch mind. 1 Aktion übrig haben, um mit dieser den Schatz zu nehmen anstatt ein neues Schatztokens aufzudecken.

Hast du dein Werkzeug entsprechend oft genutzt, nimmst du es aus dem Spiel. Lege alle aufgedeckten Schatztokens, die nicht in eurer Wunderkammer sind, wieder verdeckt in ihre entsprechenden Fundorte. Wer links von dir sitzt, ist nun am Zug.

Ende der Partie

Eure Reise kann auf 2 Arten enden:

✓ Habt ihr alle 10 Schätze gefunden?

Gratulation, ihr habt euren Auftrag erfüllt! Nun dürft ihr zur Wertung übergehen und herausfinden, ob ihr legendäre Erfolge erreicht habt.

✗ Habt ihr keine Werkzeuge mehr auf dem Schiff, aber noch nicht alle Schätze gefunden?

Euer Auftrag ist leider gescheitert. Versucht es nochmal!

Liste der Funde

Tiki-Statue

Diese Holzstatue zeigt ein typisch ozeanisches Motiv. Tiki heißt „Mann“ oder „Gott“.

Maske

Die Maori schnitzten ihre Masken aus Holz. Sie dienen als Dekoration und Schutz von Häusern, Kanus und anderen Objekten.

Jade

Die Jade auf Neuseeland nennen die Maori „Pounamu“. Sie wird häufig für Schmuck verwendet.

Halskette

Diese Kette wurde aus Schalen von Paua gemacht. Diese Schnecken kommen aus Neuseeland.

Fossil

Ein riesiges Fossil dieser Art wurde im Pazifischen Ozean entdeckt.

Kopfschmuck aus Kea-Federn

Diese Federn stammen vom Kea – einem Papagei Neuseelands. Der Kea ist der einzige Papagei der Welt, der in den Bergen lebt.

Aufträge, Schwierigkeitsgrad und Wertung

Toko Island enthält verschiedene Aufträge von Lamarck, Kablik, Herschel und Darwin.

Bei jedem Auftrag müsst ihr auch 1 von 3 Schwierigkeitsgraden wählen (**Leicht**, **Mittel**, **Schwer**). An den Farben und Symbolen könnt ihr die Schatzkarten gut unterscheiden.

Lamarcks Leichte Trophäenkarte

Nach Erfüllung eines Auftrags erhaltet ihr eine Trophäenkarte. Sucht die zum Auftrag und zum Schwierigkeitsgrad passende Trophäenkarte heraus und steckt sie mit der sichtbaren normalen Seite in euer Trophäenbuch. Alle Trophäenkarten haben dort ihren eigenen Platz. Erledigt ihr zusätzlich die legendären Erfolge, dürft ihr sie auf die glänzende Seite umdrehen. Nur die Wagemutigsten werden ihr Trophäenbuch im Glanz aller Erfolge erstrahlen lassen!

Aufträge von Lamarck

Jean-Baptiste de Lamarck ist ein französischer Zoologe und einer eurer ältesten Freunde. Er ist immer neugierig und hat keine besonderen Wünsche. Er glaubt fest daran, dass ihr ihm wertvolle Kostbarkeiten beliebiger Größe mitbringen werdet.

Jean-Baptistes ist für sein Wissen über wirbellose Tiere berühmt. Viele betrachten ihn auch als Begründer der Biologie.

Regeln

Es gelten die Grundregeln des Spiels.

Normaler Erfolg	Legendärer Erfolg
Habt ihr einen Auftrag von Lamarck erfüllt, erhaltet ihr die Trophäenkarte des entsprechenden Schwierigkeitsgrads. Steckt diese mit der normalen Seite in das Trophäenbuch.	Habt ihr einen Auftrag von Lamarck erfüllt und noch mind. 6 Werkzeuge übrig, erhaltet ihr die Trophäenkarte des entsprechenden Schwierigkeitsgrads. Steckt diese mit der glänzenden Seite in das Trophäenbuch.

Aufträge von Kablik

Josephine Kablik ist eine tschechische Botanikerin, die kleine Objekte liebt. Sie ist begeistert von den Zivilisationen der pazifischen Inseln und möchte kleine Schätze von dir.

Josephine ist berühmt dafür, viele Pflanzen und Fossilien entdeckt zu haben, die auch nach ihr benannt wurden.

Regeln

Es gelten die Grundregeln des Spiels. Am Ende der Partie wertet ihr jedoch aus, wie erfolgreich ihr bei eurer Schatzsuche wart. Schätze haben folgende Werte: 1 Punkt pro großem Schatz, 2 Punkte pro mittlerem Schatz und 3 Punkte pro kleinem Schatz.

Habt ihr...

- mind. 22 Punkte: Ihr erhaltet die normale Trophäenkarte.
- mind. 24 Punkte: Das ist unglaublich! Ihr erhaltet die glänzende Trophäenkarte. Wahrlich ein legendärer Erfolg!

1 Punkt

2 Punkte

3 Punkte

Aufträge von Herschel

Caroline Herschel ist eine deutsche Astronomin, die besondere Exemplare für ihre Wunderkammer sammelt. Um ihre Sammlung zu vervollständigen, benötigt sie Objekte bestimmter Größen.

Caroline hat viele Himmelskörper entdeckt, darunter den Kometen Herschel-Rigollet. Er trägt den Doppelnamen, da ihn Roger Rigollet 150 Jahre später wiederentdeckt hat.

Regeln

Vorbereitung: Dreht die Wunderkammer auf die B-Seite. Es gelten die Regeln des Grundspiels. Legt ihr Schatztokens in die Wunderkammer, müsst ihr euch jedoch für einen zur Größe passenden Platz entscheiden und so Zeilen und Spalten füllen.

Am Ende der Partie wertet ihr aus, wie erfolgreich ihr bei eurer Schatzsuche wart. Addiert dazu eure Punkte für vollständig gefüllte Zeilen und Spalten.

Habt ihr...

- mind. 24 Punkte: Ihr erhaltet die normale Trophäenkarte.
- mind. 30 Punkte: Das ist unglaublich! Ihr erhaltet die glänzende Trophäenkarte. Wahrlich ein legendärer Erfolg!

Aufträge von Darwin

Charles Darwin ist ein britischer Naturforscher. Er ist ein Freund deiner Familie und liebt Schätze. Er ist sehr wissbegierig und bittet dich darum, so viele Objekte wie möglich mitzubringen.

Charles ist für seine Theorien über die Evolution und natürliche Auslese weltbekannt.

Regeln

Es gelten die Grundregeln des Spiels. Auf einigen Schatzkarten sind 2 oder 3 Schätze abgebildet. Findet ihr ein zur Schatzkarte passendes Schatztokens, dürft ihr entscheiden, ob ihr wie üblich zur nächsten Schatzkarte übergeht oder nach den übrigen Schätzen auf ihr sucht.

Am Ende der Partie wertet ihr aus, wie erfolgreich ihr wart. Pro Schatz erhaltet ihr 1 Punkt.

Habt ihr...

- mind. 13 Punkte: Ihr erhaltet die normale Trophäenkarte.
- mind. 15 Punkte: Das ist unglaublich! Ihr erhaltet die glänzende Trophäenkarte. Wahrlich ein legendärer Erfolg!

Belohnungen

Graphometer

Dieses Instrument wurde genutzt, um Winkel zu messen.

Mikroskop

Auch moderne Mikroskope sind grundsätzlich immer noch so aufgebaut wie die ersten Exemplare aus dem 19. Jahrhundert.

Kamera

Die ersten Kameras wurden zu Beginn des 19. Jahrhunderts erfunden.

Phiolen

Phiolen ermöglichten den sicheren Transport von Flüssigkeiten und sind nützlich, um Proben zu sammeln.

Waage

Vor der Zeit der Digitalwaage, waren diese Gewichtsmesser mit zwei Schalen ausgestattet und funktionierte wie eine Wippe.

Kompass

Kompasse zeigen einem die Himmelsrichtungen und vereinfachen die Bestimmung der eigenen Position.

Lyra

Die Lyra ist ein Musikinstrument mit vier oder sieben Saiten, die gezupft werden, um die charakteristischen Töne zu erzeugen.

Lupe

Eine Lupe macht es möglich, kleine Dinge optisch zu vergrößern und leichter erkennbar zu machen.

Sextant

Mit einem Sextanten misst man Winkel zwischen zwei Elementen, um Orientierung zu gewinnen. Auch heute ist er noch ein nützliches Gerät bei Ballonfahrten.

Fernrohr

Große Fernrohre wurden erstmals zu Beginn des 17. Jahrhunderts genutzt. Sie unterscheiden sich von den Teleskopen.

Sonnenuhr

Sonnenuhren wurden genutzt, um die Tageszeit zu ermitteln. Sie wurden mit einem Kompass versehen, damit man sie leicht ausrichten kann.

Globus

Der Globus ist eine bessere Präsentation der Erde als flache Karten. Er stellt den Planeten jedoch idealisiert als perfekte Kugel dar.

Aktionstokens

Trophäenkarten gestatten euch die Nutzung von besonderen Aktionstoken.

Für jede Zeile oder Spalte, die ihr in eurem Trophäenbuch füllt, erhaltet ihr das abgebildete Aktionstoken.

Sobald ihr mind. 1 Aktionstoken nutzen dürft, kommt folgender Schritt zur Vorbereitung dazu.

- Wählt 1 eurer erhaltenen Aktionstoken und legt es auf die Windrose (sechseckiges Feld) auf dem Bug des Schiffs.

Ihr dürft dieses Aktionstoken zusätzlich in einem eurer Züge nutzen, jedoch nur 1-mal in der gesamten Partie. Werft es nach der Nutzung ab.

Aktionstokens	Liste der Aktionen	Wie erhaltet ihr sie?
+2	Nutze dein gewähltes Werkzeug noch 2×!	Erfülle alle leichten Aufträge!
x2	Nutze dein gewähltes Werkzeug doppelt so oft! (2×, 4× oder 6×)	Erfülle alle mittleren Aufträge!
+3	Nutze dein gewähltes Werkzeug noch 3×!	Erfülle alle schweren Aufträge!
	Decke 1 zusätzliche Schatzkarte auf!	Erfülle alle Aufträge von Lamarck!
	Verwandle dein gewähltes Werkzeug in einen Rechen!	Erfülle alle Aufträge von Kablik!
	Verwandle dein gewähltes Werkzeug in eine Schaufel!	Erfülle alle Aufträge von Herschel!
	Verwandle dein gewähltes Werkzeug in eine Spitzhacke!	Erfülle alle Aufträge von Darwin!

Mitwirkende

Spielidee : Wilfried & Marie Fort
Illustration : Sandie Sénac-Retaud
3D-Design : Ples

Herausgabe: Helvetiq
Deutsche Übersetzung: Laura Renau, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen

Toko Island

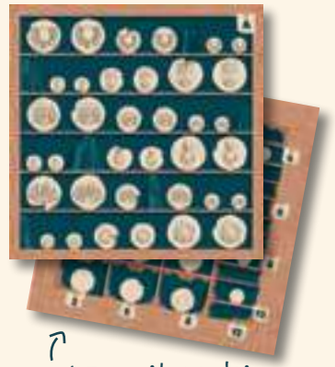
Salpa con i tuoi amici verso un'isola misteriosa, alla ricerca di reliquie antiche. Siete riusciti a ottenere una mappa di questo splendido paradiso. Vari ricercatori e scienziati vi hanno chiesto di recuperare per conto loro dei tesori preziosi.

Contenuto

1 tabellone Isola

1 tabellone Nave

40 carte Tesoro



1 Espositore dei Cimeli (a due facce: A e B)

36 segnalini Tesoro

16 segnalini Attrezzo

12 carte Trofeo

1 libretto dei Trofei

7 segnalini Azione Speciale

Scopo del gioco

In Toko Island, i giocatori devono collaborare per collezionare 10 carte Tesoro prima di rimanere senza attrezzi.

Preparazione

Preparazione della prima partita

Le diverse missioni verranno illustrate in seguito.

1. Posizionate la Nave al centro del tavolo.
2. Prendete i segnalini Attrezzo (d'ora in avanti verranno chiamati "Attrezzi"), mescolateli e posizionateli a faccia in giù sugli spazi della Nave: 4 segnalini nella stiva 1, 6 segnalini nella stiva 2 e 6 segnalini nella stiva 3. **Poi, girate i segnalini a faccia in su.**
3. Prendete le 10 carte Tesoro che corrispondono alla missione e al livello di difficoltà desiderato. *Per la prima partita si consiglia di giocare con la missione di Lamarck a livello di difficoltà facile. In questo caso, prendete le carte Tesoro contrassegnate con e rimettete le altre nella scatola.* Mescolate le 10 carte, posizionatele a faccia in giù sulla poppa della nave, **poi girate la carta in cima al mazzo a faccia in su.**
4. Rimettete le carte Trofeo, il libretto dei Trofei e i segnalini Azione Speciale nella scatola.
5. Mettete il tabellone Isola nella scatola e posizionate la scatola al centro del tavolo.
6. Posizionate casualmente i segnalini Tesoro a faccia in giù negli incavi corrispondenti del tabellone Isola.
7. Posizionate l'Espositore dei Cimeli accanto al tabellone, col lato A rivolto verso l'alto.

Missione e livello di difficoltà

Il retro delle carte Tesoro riporta due tipi di informazioni.

La missione	Il livello di difficoltà
Lamarck	Facile
Kablick	Medio
Herschel	Difficile
Darwin	

Svolgimento del turno

Procedendo in senso orario, ogni giocatore cerca di trovare il segnalino Tesoro corrispondente alla carta Tesoro a faccia in su.

Per farlo, deve scegliere un Attrezzo disponibile sulla Nave. Il numero accanto all'area della Nave in cui si trova il segnalino indica quante volte può essere effettuata l'azione. Poi, sposta l'Attrezzo a lato (verso il moltiplicatore corrispondente) per evidenziare qual è l'Attrezzo in uso.

In base all'Attrezzo scelto, il giocatore potrà esplorare solo determinate parti dell'isola.

Il rastrello permette di scavare nella sabbia.
La pala permette di scavare nella giungla.
Il piccone permette di scavare nelle rocce.

Poi, il giocatore gira a faccia in su un segnalino Tesoro **accessibile** a scelta, nella zona del tabellone corrispondente all'Attrezzo utilizzato. Posiziona quindi il segnalino Tesoro in modo visibile accanto allo spazio in cui si trovava. L'azione viene ripetuta finché possibile (in base al moltiplicatore x1, x2 o x3 dell'Attrezzo). È possibile continuare a cercare nella stessa buca o scegliere un altro spazio.

Se il giocatore rivela il segnalino Tesoro corrispondente alla carta Tesoro a faccia in su, posiziona la carta accanto alla nave. Poi, posiziona il segnalino nello spazio corrispondente dell'Espositore dei Cimeli. Questo permette di tenere traccia dei tipi di tesori che sono ancora sull'isola. Rivela quindi una nuova carta Tesoro.

Se la nuova carta Tesoro corrisponde a un segnalino Tesoro che è stato rivelato in precedenza in questo turno, questa non viene risolta in automatico. Tuttavia, se il giocatore ha almeno un'azione rimanente in questo turno, può usarla per risolvere la carta Tesoro sfruttando il segnalino Tesoro girato a faccia in su in precedenza, invece di girarne uno nuovo.

Dopo aver girato a faccia in su 1, 2 o 3 segnalini Tesoro, gira di nuovo a faccia in giù nelle rispettive posizioni tutti quelli che non sono stati raccolti. Infine, scarta l'Attrezzo usato (da questo momento è fuori dal gioco). Tocca ora al giocatore alla sua sinistra.

Fine della partita

La partita può terminare in due modi:

✓ Se i giocatori sono riusciti a ottenere tutte e 10 le carte Tesoro.

Congratulazioni! Avete vinto la partita! È il momento di calcolare il punteggio e scoprire se avete ottenuto un risultato leggendario (vedere la descrizione delle missioni nella sezione successiva).

✗ Se non ci sono Attrezzi rimanenti sulla Nave e c'è almeno una carta Tesoro rimasta.

Peccato! Andrà meglio la prossima volta... o forse è il momento di iniziare una nuova partita?!

Lista degli oggetti

Statuetta Tiki

Questa statuetta di legno è un pezzo classico di arte dell'Oceania. Tiki significa "uomo" o "dio".

Maschera

Le maschere Maori erano realizzate in legno. Avevano funzione decorativa e servivano a proteggere case, canoe e altro.

Giada

La parola maori per "giada" è "pounamou". Questa pietra veniva spesso usata nei gioielli Maori.

Collana

Questa collana è fatta di paua, conchiglie che si trovano esclusivamente in Nuova Zelanda.

Fossile

Un fossile gigante di questa forma è stato scoperto nell'Oceano Pacifico.

Cresta di piume di chea

Queste piume appartengono al chea, un pappagallo nativo della Nuova Zelanda. Il chea è l'unica specie di pappagallo al mondo che vive in montagna.

Missioni, livello di difficoltà e calcolo del punteggio

Toko Island offre diverse missioni: Lamarck, Kablick, Herschel e Darwin.

Per ciascuna missione, i giocatori possono scegliere uno dei tre livelli di difficoltà (facile, medio, difficile). I simboli e i colori sul retro delle carte Tesoro aiutano a distinguerle più facilmente.

Carta trofeo della missione di Lamarck a livello facile

Se i giocatori completano una missione, ricevono una carta Trofeo. Cercate la carta corrispondente alla missione e alla difficoltà scelta. Inserite la carta nello spazio corrispondente nel libretto dei Trofei. Se raggiungete risultati leggendari, guadagnerete più prestigio. Questo vi permette di girare la carta Trofeo sul lato luccicante. Solo gli avventurieri più leggendari riusciranno a completare il libretto con i trofei scintillanti.

Missione di Lamarck

Jean-Baptiste de Lamarck è un naturalista francese e uno dei vostri più cari amici. È molto curioso e non ha richieste speciali. Si fida ciecamente di voi ed è sicuro che gli porterete i tesori che desidera senza badare troppo alle dimensioni.

Jean-Baptiste è famoso per le sue conoscenze sugli invertebrati. È considerato da molti il padre della biologia.

Regole

Si applicano le regole base del gioco (vedi sezioni precedenti).

Risultato normale	Risultato leggendario
Completando la missione di Lamarck, ottenete la carta Trofeo del livello di difficoltà corrispondente. Inseritela nel libretto dei Trofei con il lato opaco visibile.	Completando la missione di Lamarck con almeno 6 Attrezzi rimanenti, ottenete la carta Trofeo del livello di difficoltà corrispondente. Inseritela nel libretto dei Trofei con il lato scintillante visibile.

Missione di Kablick

Josephine Kablick è una botanica ceca che adora gli oggetti piccoli. È ossessionata dalle civiltà delle isole del Pacifico e vuole che le portiate dei tesori piccoli.

Josephine è celebre per aver scoperto molte piante e fossili che in seguito hanno preso il nome da lei.

Regole

Durante la partita, si applicano le regole base del gioco. Al termine della partita, sommate i Punti Vittoria per scoprire come siete andati. I tesori valgono i seguenti punti: 1 punto per ogni tesoro grande, 2 punti per ogni tesoro medio, 3 punti per ogni tesoro piccolo.

Se, in totale :

- avete 22 o più punti: ricevete la carta Trofeo del livello di difficoltà corrispondente.
- avete 24 o più punti: incredibile! Ricevete la carta Trofeo dal lato scintillante. Avete raggiunto proprio un risultato leggendario!

1 punto

2 punti

3 punti

Missione di Herschel

Caroline Herschel è un'astronoma tedesca che raccoglie campioni speciali nel suo Espositore dei Cimeli. Per completare la sua collezione, cerca oggetti di una dimensione precisa.

Caroline ha scoperto diversi corpi celesti, tra i quali la cometa Herschel-Rigollet, che ha preso parte del suo nome da Roger Rigollet che l'ha osservata di nuovo 150 anni dopo.

Regole

Preparazione: girate l'Espositore dei Cimeli dal lato B. Durante il gioco, si applicano le normali regole, con l'eccezione di quelle relative al piazzamento dei segnalini Tesoro. Quando si posiziona un segnalino, bisogna scegliere uno spazio corrispondente alla sua dimensione, cosa che crea una disposizione in righe e colonne. Al termine della partita, sommate i Punti Vittoria per scoprire come siete andati. I punti ottenuti sono dati dalle righe e dalle colonne completate.

Se, in totale :

- avete 24 o più punti: ricevete la carta Trofeo del livello di difficoltà corrispondente.
- avete 30 o più punti: incredibile! Ricevete la carta dal lato scintillante. Avete raggiunto proprio un risultato leggendario!

Missione di Darwin

Charles Darwin è un naturalista e paleontologo inglese. È un amico di famiglia e adora i tesori. È molto curioso e chiede che gli portiate quanti più oggetti possibili.

Charles è molto noto per le sue teorie sull'evoluzione e sulla selezione naturale.

Regole

Durante la partita, si applicano le regole base del gioco. Alcune carte Tesoro raffigurano due o tre tesori. Ogni volta che scoprite uno di essi, potete scegliere di proseguire con la carta successiva oppure continuare a giocare con la stessa per trovare altri tesori mancanti. Al termine della partita, sommate i Punti Vittoria per scoprire come siete andati. Ogni tesoro vale 1 punto.

Se, in totale :

- avete 13 o più punti: ricevete la carta Trofeo del livello di difficoltà corrispondente.
- avete 15 o più punti: incredibile! Ricevete la carta Trofeo dal lato scintillante. Avete raggiunto proprio un risultato leggendario!

Ricompense

Grafometro

Questo strumento era utilizzato per calcolare gli angoli e per effettuare misure topografiche.

Microscopio

I microscopi moderni usano ancora lo stesso meccanismo inventato nell'Ottocento.

Macchina fotografica

La prima macchina fotografica è stata inventata a inizio Ottocento.

Fiale

Le fiale hanno reso possibile il trasporto di liquidi, ma erano anche comode per raccogliere i campioni sul campo.

Bilancia a due bracci

Questa bilancia con due piatti viene chiamata "bilancia a due bracci".

Lira

La lira è uno strumento musicale che di norma ha 4 o 7 corde, le quali vengono pizzicate per produrre il suo suono caratteristico.

Bussola

Le bussole indicavano la posizione dei quattro punti cardinali, rendendo così più facile stabilire la propria posizione.

Lente d'ingrandimento

Una lente di ingrandimento è uno strumento di piccole dimensioni che permette all'utilizzatore di ingrandire (una parte di) un oggetto.

Sestante

Un sestante permette di misurare l'angolo tra due oggetti per stabilire la propria posizione. È considerato anche oggi uno strumento affidabile in campo aeronautico.

Meridiana

Le meridiane venivano utilizzate per stabilire l'ora durante il giorno. Erano provviste anche di bussola così da poter essere orientate facilmente.

Telescopio rifrattore

I grandi telescopi rifrattori sono stati usati per la prima volta nell'Ottocento. Non vanno confusi coi normali telescopi.

Mappamondo

Il mappamondo è una rappresentazione della Terra molto più affidabile rispetto a un planisfero, anche se spesso rappresenta la Terra come una sfera perfetta.

Segnalini Azione Speciale

Grazie alle carte Trofeo guadagnate, è possibile sbloccare i segnalini Azione Speciale.

Per ogni riga e colonna che completate nel libretto dei Trofei, ricevete il segnalino Azione Speciale indicato.

Una volta che avrete sbloccato almeno un segnalino Azione Speciale, aggiungete i seguenti passaggi alla preparazione :

° Scegliete 1 dei segnalini Azione Speciale sbloccati. Posizionatelo sulla prua della nave (nello spazio esagonale).

Durante il vostro turno, oltre a un Attrezzo, potete usare anche questo segnalino. Applicate gli effetti del segnalino, quindi scartate il segnalino Azione Speciale: può essere utilizzato una sola volta.

Segnalini	Lista degli effetti	Come si sbloccano?
+2	Puoi effettuare 2 azioni aggiuntive con l'Attrezzo selezionato.	Completa tutte le missioni a difficoltà facile.
x2	Puoi raddoppiare la quantità di azioni che puoi fare con l'Attrezzo selezionato.	Completa tutte le missioni a difficoltà media.
+3	Puoi effettuare 3 azioni aggiuntive con l'Attrezzo selezionato.	Completa tutte le missioni a difficoltà difficile.
	Puoi girare una carta Tesoro aggiuntiva.	Completa tutte le missioni di Lamarck.
	Puoi trasformare un Attrezzo in un rastrello.	Completa tutte le missioni di Kablick.
	Puoi trasformare un Attrezzo in una pala.	Completa tutte le missioni di Herschel
	Puoi trasformare un Attrezzo in un piccone.	Completa tutte le missioni di Darwin.

Riconoscimenti

Design del gioco : Wilfried e Marie Fort
Illustrazioni e grafica : Sandie Sénac-Retaud
3D : Ples

Editore : Helvetiq
Traduzione italiana : Alex Giuliani e Valentina Ottomano per The Geeky Pen

Toko Island

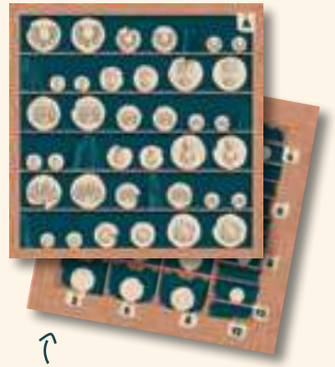
Junto con tus amigos, navegáis hacia una isla misteriosa en busca de viejas reliquias. Habéis logrado obtener un mapa de este magnífico paraíso. Varios investigadores y científicos os han pedido que les traigáis tesoros valiosos de vuelta.

Componentes

1 tablero de isla

1 tablero de barco

40 cartas de tesoro



1 gabinete de curiosidades (doble cara : A y B)

36 fichas de tesoro

16 fichas de herramienta

7 fichas de acción especial

12 cartas de trofeo

1 cuaderno de trofeos

Objetivo del juego

En Toko Island, los jugadores trabajarán juntos para obtener 10 cartas de tesoro antes de quedarse sin herramientas.

Preparación

Preparación para la primera partida

Más tarde explicaremos las diferentes misiones.

1. Coloca el barco en el centro de la mesa.

2. Saca las fichas de herramienta (a partir de ahora, «herramientas»), mézclalas y colócalas boca abajo en los espacios del barco: 4 fichas en la bodega 1, 6 fichas en la bodega 2 y 6 fichas en la bodega 3. **Después coloca las fichas boca arriba.**

3. Saca las **10 cartas de tesoro** que corresponden a la misión y el nivel de dificultad elegidos. *Recomendamos encarecidamente empezar por la versión fácil de la misión de Lamarck. Para ello, separa las cartas de tesoro con un y devuelve las demás cartas a la caja.* Baraja las 10 cartas, colócalas boca abajo en la popa del barco **y voltea la carta superior.**

4. Deja en la caja las cartas de trofeo, el cuaderno de trofeos y las fichas de acción especial.

5. Coloca el tablero de isla en la caja y coloca la caja en el centro de la mesa.

6. Coloca las fichas de tesoro al azar boca abajo en las hendiduras correspondientes del tablero de isla.

7. Coloca el gabinete de curiosidades junto al tablero, con la cara A hacia arriba.

Misión y nivel de dificultad

Las traseras de las cartas de tesoro contienen dos clases de información.

La misión

- Lamarck
- Kablick
- Herschel
- Darwin

El nivel de dificultad

- Fácil
- Medio
- Difícil

Resumen de la ronda

Uno tras otro, en sentido horario, los jugadores intentarán localizar las fichas de tesoro que se correspondan con la carta de tesoro que está boca arriba.

Para hacer esto, debes elegir una herramienta disponible del barco. Los números junto a las localizaciones del barco son multiplicadores que indican cuántas veces puedes hacer la acción. Desliza la herramienta a un lado (hacia el multiplicador correspondiente) para recordar cuáles se han elegido ya.

Dependiendo de la herramienta elegida, podrás o no explorar determinadas partes de la isla.

El rastrillo te permite cavar en la arena.
La pala te permite cavar en la jungla.
El pico te permite cavar en las rocas.

A continuación, voltea una ficha de tesoro **accesible** a tu elección, en la zona del tablero que se corresponda con la herramienta utilizada. Coloca la ficha de tesoro boca arriba cerca de su espacio. Continúa jugando tanto como puedas (dependiendo del multiplicador, 1, 2 o 3 veces). Puedes seguir buscando en el hoyo en el que empezaste o elegir un espacio diferente.

Si volteas una ficha de tesoro que se corresponda con la carta de tesoro, coloca esa carta cerca del barco.

A continuación, coloca esta ficha en su espacio correspondiente del gabinete de curiosidades. Esto te permite llevar la cuenta de los tipos de tesoro que quedan en la isla. A continuación, revela una nueva carta de tesoro.

Si la carta de tesoro coincide con una ficha de tesoro que se volteara anteriormente en la ronda, no puedes reclamar la carta automáticamente. Sin embargo, si te queda al menos una acción esta ronda, puedes usarla para reclamar la carta de tesoro usando una ficha de tesoro que ya se haya volteado, en lugar de voltear una nueva ficha de tesoro.

Después de que hayas puesto boca arriba 1, 2 o 3 fichas de tesoro, coloca boca abajo en sus respectivos lugares todas las fichas que no se hayan recogido. Descarta la herramienta que hayas usado (queda fuera del juego). Ahora, es el turno del jugador de tu izquierda.

Fin de la partida

La partida puede acabar de dos maneras:

✓ Habéis conseguido obtener las 10 cartas de tesoro.

¡Enhorabuena! Habéis ganado. Ahora deberéis calcular vuestra puntuación y descubrir si vuestro logro ha sido o no legendario (mirad la descripción de las misiones abajo).

✗ No quedan herramientas en el barco, y queda al menos una carta de tesoro.

¡Qué mal! Más suerte la próxima vez... ¿O quizá podéis intentarlo ahora mismo?

Lista de objetos

Estatuilla tiki

Esta estatuilla de madera tiene un clásico diseño oceánico. Tiki significa «hombre» o «dios».

Máscara

Las máscaras maoríes se fabrican en madera. Sirven como decoración para proteger casas, canoas y otros objetos.

Piedra de jade

La palabra maorí para jade es pounamou. Este tipo de piedra se encuentra habitualmente en la joyería maorí.

Collar

Este collar está hecho de paua: conchas que son originarias solo de Nueva Zelanda.

Fósil

Un fósil gigante con esta forma fue descubierto en el océano Pacífico.

Peine de plumas de kea

Estas plumas pertenecen a un kea: un loro originario de Nueva Zelanda. El kea es la única especie de loro del mundo que vive en las montañas.

Misiones, nivel de dificultad y calcular vuestra puntuación

Toko Island tiene varias misiones: Lamarck, Kablick, Herschel y Darwin.

Para cada misión, deberéis elegir uno de los tres niveles de dificultad (**fácil**, **medio**, **difícil**). Los símbolos y los colores de las traseras de las cartas de tesoro permiten distinguir fácilmente las cartas.

Carta de trofeo de la misión de Lamarck, nivel fácil

Después de completar una misión, recibís una carta de trofeo. Encuentra la carta que se corresponde con la misión y el nivel de dificultad elegido. Podéis colocar esta carta en el hueco correspondiente del cuaderno de trofeos. Ganad estatus adicional completando logros legendarios. Esto os permite voltear la carta de trofeo a su lado brillante. Solo los aventureros más legendarios conseguirán llenar el cuaderno de trofeos brillantes!

Misión de Lamarck

Jean-Baptiste Lamarck es un naturalista francés y uno de vuestros amigos más antiguos. Siempre tiene curiosidad y no tiene peticiones especiales. Cree ciegamente en vosotros para que le traigáis los tesoros que desea, sin preocuparse mucho por su tamaño.

Jean-Baptiste es famoso por su conocimiento de los invertebrados. Es considerado por muchos el padre fundador de la biología.

Reglas

Se aplican las reglas del juego base (ver arriba)

Logro normal

Cuando completéis la misión de Lamarck recibiréis la carta de trofeo del nivel de dificultad correspondiente. Colocad la carta en el cuaderno de trofeos con su lado mate hacia arriba.

Logro legendario

Cuando completéis la misión de Lamarck con al menos seis herramientas sobrantes, recibiréis la carta de trofeo del nivel de dificultad correspondiente. Colocad la carta en el cuaderno de trofeos con su lado brillante hacia arriba.

Misión de Kablick

Josephine Kablick es una botánica checa que adora los objetos pequeños. Está obsesionada con las civilizaciones de las islas del Pacífico y quiere que le llevéis tesoros pequeños.

Josephine es famosa por descubrir muchas plantas y fósiles a los que posteriormente pusieron su nombre.

Reglas

Durante la partida se aplican las reglas del juego base. Al final de la partida, sumad vuestros puntos de victoria para descubrir qué tal lo habéis hecho. Los tesoros valen lo siguiente: 1 punto por cada tesoro grande, 2 puntos por cada tesoro mediano y 3 puntos por cada tesoro pequeño.

Si, en total:

- tenéis 22 puntos o más: recibís la carta de trofeo del correspondiente nivel de dificultad.
- tenéis 24 puntos o más: ¡eso está genial! Recibís la carta de trofeo por su lado brillante. ¡Un logro realmente legendario!

1 punto

2 puntos

3 puntos

Misión de Herschel

Caroline Herschel es una astrónoma alemana que guarda especímenes especiales en su gabinete de curiosidades. Para completar su colección, busca objetos de un tamaño específico.

Caroline descubrió varios cuerpos celestiales, entre los cuales se encuentra el cometa Herschel-Rigollet, nombrado también por Roger Rigollet, que lo observó de nuevo 150 años después.

Reglas

Preparación: voltea el gabinete de curiosidades a la cara B. Durante la partida, se aplican las reglas del juego base, con la excepción de la colocación de las fichas de tesoro. Cuando coloques una ficha, debes elegir un espacio que corresponda a su tamaño para crear filas y columnas. Al final de la partida, sumad vuestros puntos de victoria para descubrir qué tal lo habéis hecho. Calculad los puntos recibidos por las filas y las columnas completadas.

Si, en total:

- tenéis 24 puntos o más: recibís la carta de trofeo del nivel de dificultad correspondiente.
- tenéis 30 puntos o más: ¡eso está genial! Recibís la carta de trofeo por su lado brillante. ¡Un logro realmente legendario!

Misión de Darwin

Charles Darwin es un naturalista y paleontólogo británico. Es amigo de la familia y le encantan los tesoros. Es muy curioso y os pide que le llevéis de vuelta tantos objetos como sea posible.

Charles es conocido principalmente por sus teorías sobre la evolución y la selección natural.

Reglas

Durante la partida, se aplican las reglas del juego base. Algunas cartas de tesoro muestran dos o tres tesoros. Cada vez que descubras uno de esos tesoros puedes elegir pasar a la siguiente carta o seguir jugando con esta carta para localizar los tesoros que faltan.

Al final de la partida, sumad vuestros puntos de victoria para descubrir qué tal lo habéis hecho. Cada tesoro vale 1 punto.

Si, en total:

- tenéis 13 puntos o más: recibís la carta de trofeo del nivel de dificultad correspondiente.
- tenéis 15 puntos o más: ¡eso está genial! Recibís la carta de trofeo por su lado brillante. ¡Un logro realmente legendario!

Recompensas

Grafómetro

Este instrumento se usaba para calcular ángulos y hacer medidas topográficas.

Microscopio

Los microscopios modernos aún usan los mecanismos que se inventaron en el siglo XIX.

Cámara

La primera cámara se inventó a principios del siglo XIX.

Viales

Los viales hacen posible el transporte de líquidos, pero también son útiles para recoger muestras en el terreno.

Balanza

Este tipo de báscula de dos bandejas se llama balanza.

Lira

La lira es un instrumento musical que normalmente tiene 4 o 7 cuerdas, que se puntean para crear su característico sonido.

Brújula

Las brújulas se usaban para indicar los cuatro puntos cardinales, haciendo más sencillo determinar tu posición.

Lupa

Una lupa es un pequeño instrumento que permite a su usuario agrandar (partes de) un objeto.

Sextante

Un sextante permite medir los ángulos entre dos elementos, para determinar el rumbo. Incluso actualmente se considera un instrumento fiable en aeronáutica.

Reloj solar

Los relojes solares se usaban para determinar la hora. Estaban equipados con una brújula para que se orientaran con facilidad.

Refractor

Los grandes refractores se usaron por primera vez en el siglo XIX. No deben confundirse con los telescopios normales.

Bola del mundo

La bola del mundo es una representación mucho más fiable de la Tierra que un mapa «plano», aunque a menudo representa el mundo como una esfera perfecta.

Fichas de acciones especiales

Con la ayuda de las cartas de trofeo, es posible desbloquear las fichas de acciones especiales.

Por cada fila y columna que completéis en el cuaderno de trofeos, recibiréis la ficha de acción especial indicada.

Una vez que hayáis desbloqueado al menos una ficha de acción especial, añadid el siguiente paso durante la preparación.

° Elige una de tus fichas desbloqueadas de acción especial. Colócala en la proa del barco (en el espacio hexagonal).

Durante tu turno, además de una herramienta, puedes usar esta ficha. Lleva a cabo sus efectos, a continuación descarta la ficha de acción especial: solo puedes usarla una vez.

Fichas	Lista de efectos	¿Cómo se desbloquean?
+2	Puedes llevar a cabo dos acciones adicionales con la herramienta elegida.	Completa todas las misiones fáciles.
x2	Puedes doblar el número de acciones que puedes llevar a cabo con la herramienta elegida.	Completa todas las misiones medias.
+3	Puedes llevar a cabo 3 acciones adicionales con la herramienta elegida.	Completa todas las misiones difíciles.
	Puedes voltear una nueva carta de tesoro y quedarte con ambas.	Completa todas las misiones de Lamarck.
	Puedes transformar una herramienta en un rastrillo.	Completa todas las misiones de Kablick.
	Puedes transformar una herramienta en una pala.	Completa todas las misiones de Herschel.
	Puedes transformar una herramienta en un pico.	Completa todas las misiones de Darwin.

Creditos

Autores : Wilfried y Marie Fort
Ilustración y grafismo : Sandie Sénac-Retaud
3D : Ples

Editor : Helvetiq
Traducción al español: Jael Herrera Gómez y Javier Guillén para The Geeky Pen

Toko Island

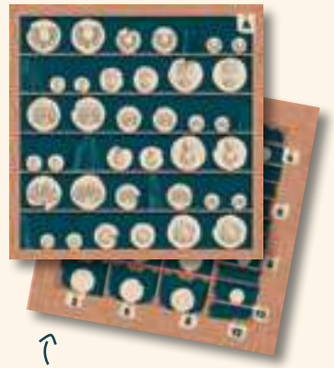
Samen met je vrienden vaar je af naar een mysterieus eiland, op zoek naar oude relieken. Jullie hebben immers een landkaart van dit paradijselijke oord ontdekt. Verschillende onderzoekers en wetenschappers sturen jullie op pad om waardevolle schatten voor hen mee te brengen.

Inhoud

1 Eilandbord

1 Schipbord

40 Schatkaarten



1 Rariteitenkabinet met twee zijden (A en B)

36 Schatfiches

16 Gereedschapsfiches

12 Trofeekaarten

1 Trofeeënboekje

7 Speciale Actiefiches

Doel van het Spel

In Toko Island moeten jullie samen 10 Schatkaarten verzamelen voordat jullie gereedschap op is.

Voorbereiding

Voorbereiding voor een eerste spelletje

De uitleg over de verschillende missies volgt later.

1. Leg het Schip in het midden van de tafel.
2. Neem de Gereedschapsfiches (vanaf nu het 'Gereedschap'), schud ze en leg ze gedekt neer op de velden van het Schip: 4 fiches in ruim 1, 6 fiches in ruim 2 en 6 fiches in ruim 3. **Draai daarna de fiches om.**
3. Neem de 10 Schatkaarten die overeenkomen met de missie en de gewenste moeilijkheidsgraad. *We raden jullie ten stelligste aan met de makkelijke versie van de Lamarck-missie te beginnen. Stop de resterende Schatkaarten terug in de doos.* Schud de 10 kaarten, leg ze gedekt neer op de achtersteven van het schip, **en draai de bovenste kaart open.**
4. Stop de Trofeekaarten, het Trofeeënboekje en de Speciale Actiefiches terug in de doos.
5. Leg het Eilandbord in de doos, en leg de doos in het midden van de tafel.
6. Leg de Schatfiches willekeurig gedekt neer in de overeenkomstige inkepingen van het Eilandbord.
7. Leg het Rariteitenkabinet met de A-zijde naar boven naast het bord.

Missie en moeilijkheidsgraad

De rugzijde van de Schatkaarten bevat twee soorten informatie.

De missie	De moeilijkheidsgraad
Lamarck	Makkelijk
Kablick	Gemiddeld
Herschel	Moeilijk
Darwin	

Verloop van een Ronde

Met de klok mee proberen de spelers om de beurt Schatfiches te vinden die overeenkomen met de openliggende Schatkaart.

Hiervoor moet je een Gereedschap kiezen dat beschikbaar is op het Schip. De cijfers bij de locaties van het Schip zijn factoren van vermenigvuldiging die aangeven hoe vaak je de actie mag uitvoeren. Schuif het Gereedschap opzij (richting de bijbehorende vermenigvuldiger), zodat je kunt onthouden welke Gereedschappen al werden gekozen.

Afhankelijk van het Gereedschap dat je kiest, zul je bepaalde delen van het eiland wel of niet kunnen verkennen.

Met de hark kun je door zand graven.
Met de schop kun je in de jungle graven.
Met de houweel kun je door steen graven.

Draai daarna een **bereikbaar** Schatfiche naar keuze om, in de zone van het bord die overeenkomt met het gebruikte Gereedschap. Leg het Schatfiche open naast zijn veld neer. Speel verder zolang je kunt (afhankelijk van de vermenigvuldiger x1, x2 of x3). Je mag verdergaan in het gat waarin je begonnen bent, of van veld veranderen.

Als je een Schatfiche omdraait dat overeenkomt met de Schatkaart, leg deze kaart dan naast het Schip.

Leg dit fiche vervolgens op het overeenkomstige veld van het Rariteitenkabinet. Hierdoor kun je makkelijk bijhouden welke schatten het eiland nog bevat. Draai daarna een nieuwe Schatkaart open.

Als de Schatkaart overeenkomt met een Schatfiche dat eerder tijdens je beurt werd omgedraaid, mag je de kaart niet automatisch afwerken. Als je tijdens deze ronde echter nog minstens één actie over hebt, mag je de Schatkaart afwerken met een eerder omgedraaid Schatfiche, in plaats van een nieuw Schatfiche om te draaien.

Leg zodra je 1, 2 of 3 Schatfiches hebt omgedraaid de fiches die niet verzameld werden terug gedekt op hun veld neer. Leg het gebruikte Gereedschap af (je mag het voor de rest van het spel niet meer gebruiken). Nu is de speler links van je aan de beurt.

Einde van het Spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

✓ Jullie hebben de 10 Schatkaarten afgewerkt.

Gefeliciteerd! Jullie hebben gewonnen: nu is het tijd om jullie score te berekenen, en te ontdekken of jullie prestatie al dan niet legendarisch is (zie de omschrijving van de missies hieronder).

✗ Er ligt geen Gereedschap meer op het Schip, en er is nog minstens één Schatkaart over.

Jammer! Volgende keer beter... of probeer het gewoon meteen opnieuw?!

Lijst van voorwerpen

Tiki-standbeeld

Dit houten standbeeld vertoont een klassiek motief uit de Oceanische kunst. Tiki betekent "man" of "god".

Masker

Maori-maskers waren uit hout gesneden. Ze dienden als versiering, maar ook om huizen, kano's en andere voorwerpen te beschermen.

Jadesteen

Het woord voor jade in het Maori is 'pounamou'. We vinden deze steensoort vaak terug in juwelen van de Maori.

Halsketting

Deze halsketting is gemaakt van paua: schelpen die enkel in Nieuw-Zeeland voorkomen.

Fossiel

Een gigantisch fossiel met deze vorm werd ontdekt in de Stille Oceaan.

Kam van kea-pluimen

Deze pluimen zijn van een kea: een inheemse, Nieuw-Zeelandse papegaai. De kea is de enige papegaaiensoort ter wereld die in de bergen leeft.

Missie, moeilijkheidsgraad, en score

Toko Island bevat verschillende missies: Lamarck, Kablick, Herschel en Darwin.

Voor elke missie moet je een van de drie niveaus kiezen (**Makkelijk**, **Gemiddeld**, **Moeilijk**). De symbolen en kleuren op de rugzijde van de Schatkaarten maken het makkelijk om de kaarten te onderscheiden.

Trofeekaart Lamarck-missie, makkelijk

Als je een missie volbrengt, ontvang je een Trofeekaart. Zoek de kaart die overeenkomt met de missie en de gekozen moeilijkheidsgraad. Je mag deze kaart op de overeenkomstige plek in het Trofeeënboekje schuiven. Vergaar extra status door legendarische prestaties neer te zetten. Hierdoor mag je de Trofeekaarten naar hun glanzende zijde omdraaien. Enkel de meest legendarische avonturiers zullen erin slagen het boekje met glanzende trofeeën te vullen!

Lamarck-missie

Jean-Baptiste de Lamarck is een Franse natuurkundige, en een van je oudste vrienden. Hij is altijd nieuwsgierig en heeft geen bijzondere vereisten. Hij vertrouwt er blindelings op dat je hem zijn gewenste schatten zal terugbrengen, zonder zich te bekommeren over hun grootte.

Jean-Baptiste staat bekend om zijn kennis van ongewervelden. Hij wordt door velen beschouwd als de grondlegger van de biologie.

Regels

De basisregels zijn van kracht (zie hierboven).

Normale prestatie	Legendarische prestatie
Als je de Lamarck-missie volbrengt, ontvang je de Trofeekaart van de overeenkomstige moeilijkheidsgraad. Stop de kaart in het Trofeeënboekje met de doffe zijde naar boven.	Als je de Lamarck-missie volbrengt en nog minstens 6 Gereedschappen over hebt, ontvang je de Trofeekaart van de overeenkomstige moeilijkheidsgraad. Stop de kaart in het Trofeeënboekje, met de glanzende zijde naar boven.

Kablick-missie

Josephine Kablick is een Tsjechische botaniste die houdt van kleine voorwerpen. Ze is in de ban van de beschavingen van de Pacifische eilanden en wil dat je haar kleine schatten brengt.

Josephine staat erom bekend dat ze verschillende planten en fossielen heeft ontdekt, waaraan ze ook haar naam heeft verleend.

Regels

tijdens het spel zijn de basisregels van kracht. Tel aan het einde van het spel jullie overwinningspunten, om te ontdekken hoe goed jullie het hebben gedaan. De schatten leveren jullie het volgende op: 1 punt per grote schat, 2 punten per gemiddelde schat, en 3 punten per kleine schat.

Als je, in totaal:

- 22 Punten of meer hebt: dan ontvang je de Trofeekaart van de overeenkomstige moeilijkheidsgraad.
- 24 Punten of meer hebt: dan is dat ongelooflijk! Ontvang de glanzende zijde van de Trofeekaart. Wat een legendarische prestatie!

1 Punt

2 Punten

3 Punten

Herschel-missie

Caroline Herschel is een Duitse paleontologe die een Rariteitenkabinet heeft met speciale specimens. Om haar verzameling aan te vullen, zoekt ze voorwerpen van een specifieke grootte.

Caroline ontdekte verschillende hemellichamen, waaronder de komeet van Herschel-Rigollet, die deels werd vernoemd naar Roger Rigollet omdat hij hem 150 jaar later opnieuw waarnam.

Regels

Voorbereiding: draai het Rariteitenkabinet naar de B-zijde. Tijdens het spel zijn de basisregels van kracht, met uitzondering van de plaatsing van de Schatfiches. Als je een fiche neerlegt, kies dan een veld dat overeenkomt met zijn grootte, zodat er rijen en kolommen ontstaan. Tel aan het einde van het spel jullie overwinningspunten, om te ontdekken hoe goed jullie het hebben gedaan. Tel de punten op die je ontvangt voor afgewerkte rijen en kolommen.

Als je, in totaal:

- 24 Punten of meer hebt: dan ontvang je de Trofeekaart van de overeenkomstige moeilijkheidsgraad.
- 30 Punten of meer hebt: dan is dat ongelooflijk! Ontvang de glanzende zijde van de Trofeekaart. Wat een legendarische prestatie!

Darwin-missie

Charles Darwin is een Britse natuurkundige en paleontoloog. Hij is een vriend van jullie familie, en houdt van schatten. Hij is erg nieuwsgierig en vraagt je zoveel mogelijk voorwerpen mee te brengen.

Charles is vooral bekend om zijn theorieën omtrent evolutie en natuurlijke selectie.

Regels

Tijdens het spel zijn de basisregels van kracht. Sommige Schatkaarten vertonen twee of drie schatten. Telkens je een van deze schatten vindt, mag je ofwel naar de volgende kaart overgaan, ofwel verder spelen met deze kaart om te proberen de ontbrekende schatten te vinden.

Tel aan het einde van het spel jullie overwinningspunten, om te ontdekken hoe goed jullie het hebben gedaan. Elke schat levert jullie 1 punt op.

Als je, in totaal:

- 13 Punten of meer hebt: dan ontvang je de Trofeekaart van de overeenkomstige moeilijkheidsgraad.
- 15 Punten of meer hebt: dan is dat ongelooflijk! Ontvang de glanzende zijde van de Trofeekaart. Wat een legendarische prestatie!

Beloningen

Grafometer

Dit instrument werd gebruikt om hoeken te berekenen en topografische metingen uit te voeren.

Microscoop

Moderne microscopen gebruiken nog steeds hetzelfde mechanisme dat in de 19e eeuw werd uitgevonden.

Fototoestel

Het eerste fototoestel werd uitgevonden aan het begin van de 19e eeuw.

Flesjes

Flesjes maakten het mogelijk vloeistoffen te transporteren, maar je kon ze ook gebruiken om in het veld stalen mee te nemen.

Balans

Deze weegschaal met twee schalen heet een balans.

Lier

De lier is een muziekinstrument dat gewoonlijk 4 of 7 snaren heeft. Die worden getokkeld om het karakteristieke geluid van de lier te creëren.

Kompas

Kompassen worden gebruikt om de vier windrichtingen aan te duiden. Hierdoor kun je makkelijker je positie bepalen.

Vergrootglas

Een vergrootglas is een klein instrument dat de gebruiker toestaat (delen van) een voorwerp groter weer te geven.

Sextant

Met een sextant kun je de hoeken tussen twee elementen berekenen, om je zo te oriënteren. Ook vandaag nog wordt dit toestel beschouwd als een betrouwbaar instrument in de luchtvaart.

Zonnewijzer

Zonnewijzers werden gebruikt om het tijdstip van de dag aan te geven. Ze beschikten over een kompas, zodat het toestel makkelijk georiënteerd kon worden.

Refractor

Grote refractoren werden voor het eerst gebruikt in de 19e eeuw. Verwar ze niet met gewone telescopen.

Wereldbol

De wereldbol is een betrouwbaardere voorstelling van de aarde dan een 'platte' kaart, ook al stelt dit instrument de wereld vaak voor als een perfecte bol.

Speciale Actiefiches

Met behulp van de Trofeekaarten is het mogelijk Speciale Actiefiches vrij te spelen.

Voor elke rij en kolom die je voltooit in je Trofeeënboekje, ontvang je het aangegeven Speciale Actiefiche.

Voeg zodra je minstens één Speciaal Actiefiche hebt vrijgespeeld de volgende stap toe aan de voorbereiding van het spel.

- Kies 1 van jullie vrijgespeelde Speciale Actiefiches. Leg het op de boeg van de boot (op het zeshoekige veld).

Tijdens je beurt mag je naast een Gereedschap ook dit fiche gebruiken. Voer de effecten van het Speciale Actiefiche uit en leg het daarna af: je mag het maar één keer gebruiken.

Fiches	Lijst van effecten	Hoe speel je ze vrij?
+2	Je mag 2 extra acties uitvoeren met het gekozen Gereedschap.	Volbreng alle makkelijke missies.
x2	Je mag dubbel zoveel acties uitvoeren met het gekozen Gereedschap.	Volbreng alle gemiddelde missies.
+3	Je mag 3 extra acties uitvoeren met het gekozen Gereedschap.	Volbreng alle moeilijke missies.
	Je mag een nieuwe Schatkaart omdraaien.	Volbreng alle Lamarck-missies.
	Je mag een Gereedschap omzetten naar een hark.	Volbreng alle Kablick-missies.
	Je mag een Gereedschap omzetten naar een schop.	Volbreng alle Herschel-missies.
	Je mag een Gereedschap omzetten naar een houweel.	Volbreng alle Darwin-missies.

Credits

Spelontwerp : Wilfried en Marie Fort
Illustraties : Sandie Sénac-Retaud
3D : Ples

Uitgever: Helvetiq
Nederlandse Vertaling: Jo Lefebure voor The Geeky Pen