

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TOBAGO

Règle du jeu

Un jeu d'aventure de Bruce Allen
pour 2 à 4 chasseurs de trésors à partir de 10 ans

« Terre en vue ! »... Enfin ! Après des années d'exploration, vous l'avez trouvée : Tobago, l'île des trésors perdus. Vous avez entre les mains, des morceaux de parchemin presque illisibles. Êtes-vous prêts à parier votre dernière pelle qu'il s'agit là des restes d'une carte au trésor ? Mais comment s'agencent-ils ? Et qui possède les pièces manquantes ? Il vous faudra d'abord rassembler les indices pour vous lancer sur la piste de ces trésors. Au volant de votre 4x4, vous traversez la jungle luxuriante, des chaînes rocheuses et des torrents. Mais à peine avez-vous trouvé un site que d'avidés complices réclament leur part du butin. Sans compter la malédiction qui pèse sur certains trésors de l'île. Seule une simple amulette permet de lutter contre cette force qui transforme l'or en fumée.



Principe du jeu :

Les joueurs cherchent et récupèrent des trésors. Ils jouent des indices permettant de mieux localiser les sites où ils sont cachés. Dès que le lieu où se trouve un trésor ne fait plus aucun doute, le joueur qui l'atteint avec son 4x4 peut s'en emparer. Chaque trésor est ensuite partagé entre tous les joueurs qui ont participé à sa localisation. Le joueur qui l'a récupéré reçoit également sa part. Des amulettes vous protègent des trésors maudits et donnent des avantages supplémentaires. Le vainqueur sera celui qui possèdera le plus d'or à la fin de la partie.

Avant de lire cette règle, reportez-vous au feuillet. Vous y trouverez la **préparation du jeu** pour 2, 3 ou 4 joueurs, ainsi que toutes les explications sur l'utilisation du matériel d'un seul coup d'œil.

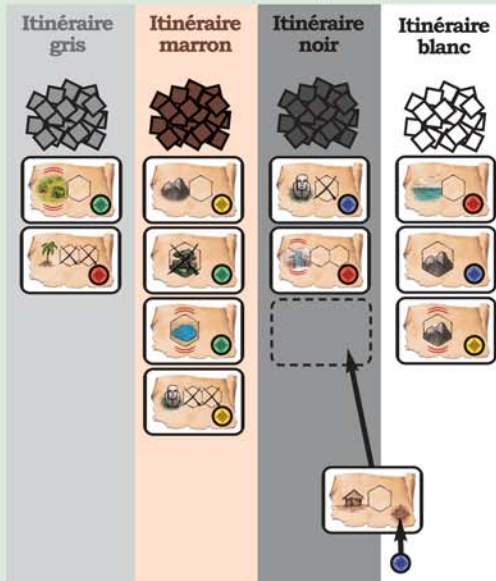


Déroulement de la partie :

Chacun joue à tour de rôle. Le dernier à être allé sur une Quand vient son tour, le joueur effectue **une** des deux

A) Fournir un indice

Le joueur choisit une carte de sa main et place un indice, face visible, sur un des itinéraires menant aux trésors. Il place ensuite une de ses roses des vents sur cette carte pour indiquer qui l'a jouée.



Un indice est toujours placé sous l'itinéraire (dernière carte). Un joueur peut posséder autant d'indices qu'il veut sur chaque itinéraire.

Le joueur pioche ensuite un indice de la pile pour avoir toujours 4 cartes en main (à deux joueurs 6 cartes).

S'il ne reste plus d'indices, la pile de défausse est mélangée et constitue la nouvelle pioche. (Vous trouverez une explication des indices sur le feuillet.)

Chaque itinéraire conduit à un trésor : les indications limitent au fur et à mesure les cases du plateau sur lesquelles peut se trouver chaque trésor. Les joueurs marquent ces cases d'un cube correspondant à la couleur de l'itinéraire, lorsque les lieux possibles sont assez réduits pour le faire (en général, après 2 ou 3 indices, il est possible de placer les cubes sur les cases adéquates).

À chaque nouvel indice posé, les cubes sont enlevés des cases éliminées. Le lieu où se trouve le trésor est découvert lorsqu'il ne reste plus qu'un de ses cubes sur le plateau. Le trésor peut enfin être récupéré.

Un trésor peut également se trouver sur la même case qu'un palmier, une statue ou une hutte.

Il peut y avoir plusieurs cubes de couleurs différentes sur une même case.

Chaque indice élimine des cases pouvant abriter le trésor



Arwen ajoute l'indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire **blanc**. Le trésor **blanc** se trouve alors près d'une hutte dans la jungle. Les cases qui se trouvent certes près d'une hutte mais pas dans la jungle sont donc éliminées.

Autour des 4 huttes, les cubes **blancs** qui ne se trouvent pas dans la jungle sont **retirés du plateau**.

L'illustration de gauche montre, par exemple, la situation autour de **l'une** des 4 huttes.



Arthur ajoute l'indice « Près d'un palmier », également sur l'itinéraire **blanc**. Les lieux pouvant abriter le trésor ne peuvent donc être que les cases se trouvant à la fois près d'une hutte et d'un palmier, dans la jungle.

Après la pose de l'indice d'Arthur, tous les cubes blancs ne se trouvant pas près d'un palmier sont **retirés du plateau**.

ile commence.
actions suivantes :

A) fournir un indice

ou

B) avancer son 4x4

Règles de pose

Lorsqu'un joueur pose un indice ...

- il ne doit pas contredire d'autres indices de cet itinéraire.



Arwen ne peut pas poser l'indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire **gris** car le premier indice exclut déjà la jungle.

- il doit permettre d'éliminer au moins une case des lieux encore possibles de localisation d'un trésor.

Le trésor **marron** est enfoui dans la plus grande jungle. Ici encore, *Arwen* n'a pas le droit d'ajouter l'indice « Dans la jungle » car il ne limite pas plus le nombre de cases possibles.

- il doit laisser au moins une case du plateau sur laquelle peut se trouver le trésor (aucun trésor ne peut donc s'évaporer dans les airs).

Le trésor **noir** est enterré près d'une statue. Si aucun des lieux possibles ne se trouve dans la jungle (voir exemple, ci-dessous), ici non plus, *Arwen* ne peut pas poser cet indice ici non plus.



Arwen décide finalement de poser l'indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire **blanc**, limitant ainsi le nombre de lieux possibles du trésor. Des 14 cases de départ, il n'en reste plus que 6 ✓ (voir illustration).



Dans cet exemple on comprend pourquoi *Arwen* n'a pas eu le droit de placer son indice « Dans la jungle » sur l'itinéraire noir : il n'y a aucune case jungle près d'une statue.

B) Avancer son 4x4

Un joueur peut effectuer jusqu'à 3 étapes.

Une étape signifie :

1) un déplacement sur un même type de terrain

Le joueur peut se déplacer d'autant de cases qu'il veut sur un même terrain.



2) un changement de terrain

Le joueur passe d'un type de terrain à un autre (par exemple, de la case Jungle à la case Lac voisine).



Deux exemples d'utilisation des 3 étapes :

La 1^{re} étape conduit *Morgane* jusqu'à l'autre bout de la jungle. Pour changer de terrain, elle effectue une 2^e étape. Lors de sa 3^e étape, elle ne peut aller que jusqu'au bout de la zone de montagne.

Pour sa 1^{re} étape, *Arthur* passe du lac à la plaine voisine. Lors de la 2^e, il traverse la plaine. La 3^e lui permet d'atteindre la case Rivière voisine.

Cas particuliers :

- Lorsqu'un joueur récupère un trésor (→ page 4), les étapes non utilisées lors de ce déplacement pour atteindre le trésor sont perdues.

Si le 4x4 d'un joueur se trouve déjà sur un trésor au début de son tour, il peut s'en emparer puis choisir, en plus, ensuite entre les actions A ou B.

- Chaque amulette récupérée met fin à l'étape en cours. → page 5

Un 4x4 peut se déplacer sur une case occupée par un palmier, une hutte, une statue ou un autre 4x4. Il est interdit de se déplacer sur la mer !



Le cas échéant, il peut à tout moment durant son tour récupérer des **trésors** (I) et/ou utiliser des **amulettes** (II).

I. Le trésor

a) Récupération d'un trésor

Un joueur peut récupérer un trésor à **deux** conditions :

- 1) Le lieu où il se trouve est clairement identifié : il **n'y a plus qu'un** cube de cette couleur sur le plateau.
- 2) C'est à lui de jouer et son 4x4 atteint ce dernier cube (ou s'y trouve déjà).

Le joueur qui récupère le trésor place une de ses roses des vents sous le dernier indice de cet itinéraire. Il retire le dernier cube du lieu du trésor et le remet avec les autres.

Chaque joueur pioche ensuite autant de cartes Or que le nombre de roses des vents qu'il a placé sur cet itinéraire et les regarde. Le joueur qui a trouvé le trésor récupère ensuite toutes les cartes distribuées sans regarder celles des autres. Il est chargé de répartir le trésor.



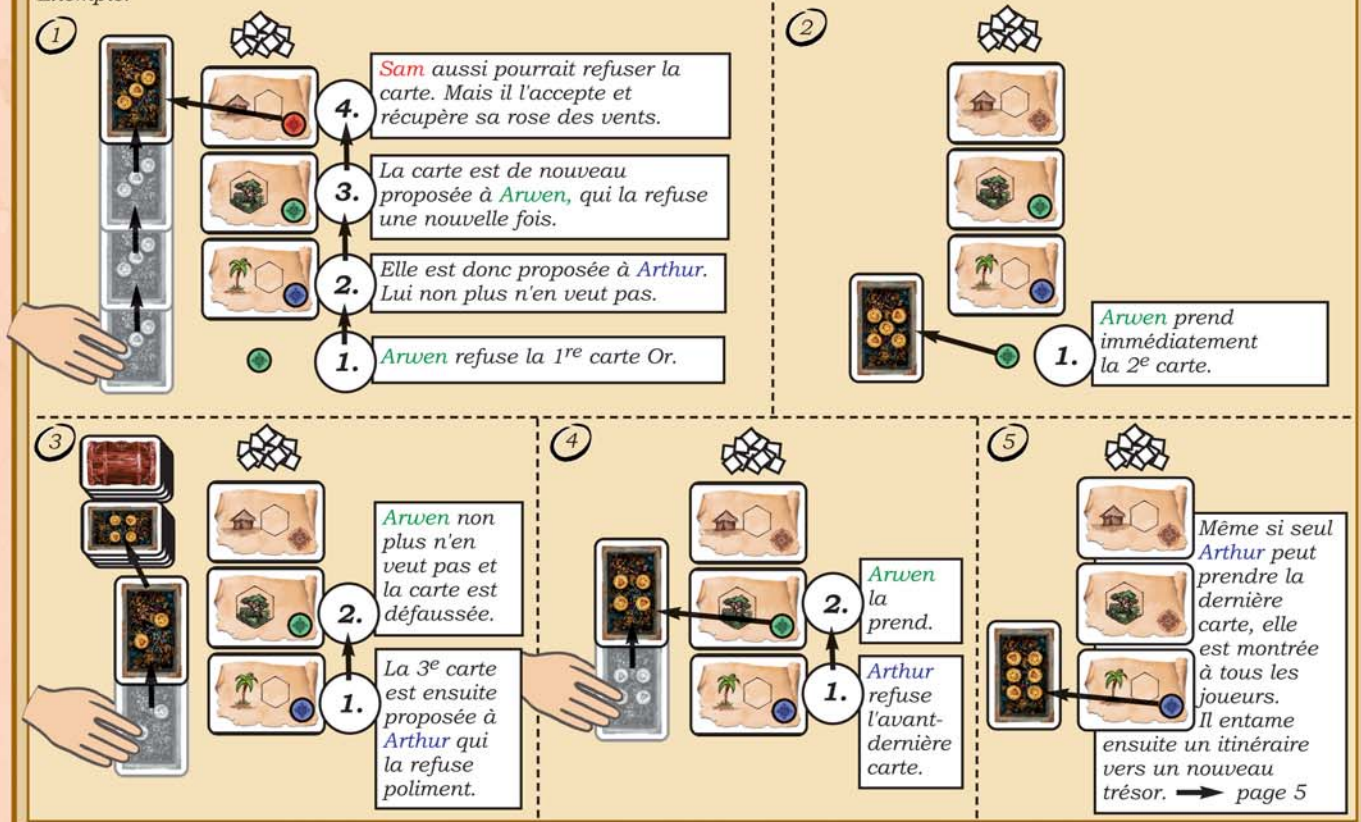
Attention ! Ne pas dévoiler ce que l'on a pioché, même s'il s'agit d'une carte Malédiction. Toute information que les adversaires ne possèdent pas pourra être utile au moment du partage du butin.

Répartition du trésor

Le joueur chargé de répartir le trésor pioche **une carte Or supplémentaire sans la regarder**. Il la mélange avec les autres cartes Or qui viennent d'être piochées, puis il retourne la carte supérieure et les propose ainsi une par une, **de la première à la dernière** :

- 1) Le premier à qui il demande s'il est intéressé par la carte est le joueur dont la rose des vents se trouve à la base de l'itinéraire. S'il la refuse, il s'adresse au joueur qui possède la rose des vents sur la carte juste au-dessus (même s'il s'agit du même joueur) ...
- 2) Le joueur qui accepte la carte Or la place face cachée devant lui et reprend sa rose des vents. Si aucun joueur ne veut de cette carte, elle est défaussée.
- 3) Le joueur qui effectue le partage, retourne la carte Or suivante et la propose (comme décrit précédemment). Il recommence ainsi jusqu'à ce qu'il n'ait plus de carte Or à proposer ou qu'il n'y ait plus de rose des vents sur l'itinéraire. S'il reste une carte Or, celle-ci est défaussée.

Exemple:



Trésors maudits



Un trésor est maudit dès qu'une carte Malédiction est retournée au cours du **partage du butin**. Une malédiction a deux effets :

- 1) Les cartes Or restantes de ce trésor ne sont **plus partagées et sont défaussées**.
- 2) Celui qui possède encore une rose des vents sur l'itinéraire doit donner une amulette. S'il n'en a pas, il perd sa plus forte carte Or.

La carte Malédiction est ensuite **retirée du jeu**. Les cartes Or restantes sont défaussées.

Si la seconde carte Malédiction se trouve également parmi elles, elle est également défaussée sans effet.

Une nouvelle chasse au trésor commence

Tous les indices menant au trésor récupéré sont défaussés sur une pile distincte. Le **dernier** joueur à avoir pris une carte Or lors du partage entame un nouvel itinéraire par un indice de sa main, à la place de celui devenu vide. Puis il place une rose des vents sur cet indice et pioche une carte pour en avoir de nouveau 4 en main (6 cartes à deux joueurs).

Cas particulier : Si aucune carte Or n'a été gagnée (parce que la 1^{re} carte était une malédiction), c'est **le joueur qui a récupéré le trésor** qui entame le nouvel itinéraire.

L'ordre de jeu ne change pas : une fois que le joueur qui a récupéré le trésor a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer.

II. Les amulettes

La mystérieuse apparition des amulettes

À chaque fois qu'un joueur **récupère un trésor**, une force mystérieuse émane des statues : Des amulettes surgissent de la mer là où se pose leur regard de pierre et elles sont poussées vers la terre ferme :



Prendre 3 amulettes de la réserve. En suivant le regard de chaque statue, placer à chaque fois une amulette sur la dernière case de l'île avant la mer. S'il y en a déjà une, ne pas en ajouter une seconde.

Les statues se tournent ensuite vers leur prochain but : chacune pivote d'un 6^e de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand le trésor a été réparti, un nouvel indice posé et les amulettes ajoutées, le joueur placé à la gauche de celui qui a récupéré le trésor commence un nouveau tour de jeu.



Une amulette est placée sur la première case en bord de mer vers laquelle regarde chaque statue.



Chaque statue est ensuite tournée d'un sixième de tour.

Récupération des amulettes

Un joueur ne peut récupérer des amulettes qu'à son tour de jeu. Deux situations peuvent se présenter :

- 1) Au début de son tour, le 4x4 du joueur se trouve déjà sur une case occupée par une amulette. Il s'en empare. Cela ne lui coûte aucune action.
- 2) Le joueur se déplace vers une amulette avec son 4x4 (action B ➡ page 3). Pour la récupérer, le joueur met fin à son étape en cours.

Il est permis de récupérer plusieurs amulettes durant son tour.



La 1^{re} étape de **Morgane** la conduit à l'amulette **A**. Elle s'en empare et doit donc effectuer sa 2^e étape pour atteindre la dernière case de montagne. Au cours de sa 3^e étape, elle passe sur la plage où elle s'empare de l'amulette **B** sur laquelle se trouve le 4x4 de **Sam**.

C'est maintenant au tour de **Sam**. Il s'énervait après le coup de **Morgane** car il aurait pu récupérer l'amulette **B** sans se déplacer.

À la place, **Sam** décide de récupérer les amulettes **C** et **D**. Pour cela, il longe la plage, puis change deux fois de terrain. L'amulette **E** se trouve dans la plaine qu'il ne peut pas atteindre (même s'il utilise une amulette pour gagner une étape supplémentaire, car il est interdit de récupérer une amulette lors d'une étape supplémentaire (➡ encadré « Effets des amulettes », page 6).

Petite astuce pour les experts : Si **Sam** possède déjà une amulette au début de son tour, il peut voler l'amulette **E** sous les roues de **Arwen** :

Il commence par utiliser une amulette et entame son tour par une étape supplémentaire. Il s'arrête sur l'amulette **C** qu'il ne peut pas récupérer (étape supplémentaire). Il effectue ensuite l'action B : il utilise 2 étapes pour récupérer l'amulette **D** et utilise sa 3^e étape pour s'emparer de l'amulette **E**.

Effets des amulettes :

À son tour de jeu, un joueur peut utiliser autant d'amulettes qu'il veut (y compris celles récupérées dans le même tour). Chaque amulette utilisée lui permet d'effectuer **une** action supplémentaire au choix parmi les suivantes :

- **Retirer un cube du plateau**

Le joueur retire un cube du plateau de jeu. (Cette case est donc exclue des lieux possibles du trésor.) Cependant, après cette action, il doit rester au moins un cube de cette couleur sur le plateau.

- **Indice supplémentaire**

Le joueur pose un indice (voir Action A ➔ page 2).

- **Déplacement supplémentaire**

Le joueur déplace son 4x4 jusqu'à 3 étapes supplémentaires (voir Action B ➔ page 3). **Attention ! Il ne peut récupérer aucune amulette lors d'une étape supplémentaire.**

- **Gris-gris**

Si un joueur est victime d'une malédiction, il peut donner une amulette pour éviter de perdre sa plus forte carte Or.

- **Échange de cartes**

Le joueur se défausse de sa main, puis pioche le même nombre de cartes indices. (S'il **ne possède pas** d'amulette, il peut échanger ses cartes en renonçant à son tour de jeu : il **n'effectue** alors aucune action.)

Les amulettes utilisées sont remises dans la réserve.



Exemple :

Morgane ne peut pas récupérer le trésor gris car il y a encore 2 marqueurs gris sur le plateau. Elle utilise alors une amulette pour en retirer un. L'emplacement du trésor est exactement là où se trouve son 4x4.



Morgane s'empare immédiatement du trésor. Ce n'est qu'ensuite qu'elle effectue l'action de son tour de jeu : elle déplace son 4x4 jusqu'au marqueur noir et récupère également le trésor noir.

Morgane utilise une deuxième amulette pour déplacement supplémentaire. Elle se rend sur la case sur laquelle se trouvent les derniers marqueurs marron et blanc. Elle s'empare alors des deux trésors dans l'ordre qu'elle veut.



« Malédiction ! » Conseil tactique :

Pour éviter toute surprise désagréable, il est préférable de répartir ses indices sur divers trésors.

Cela permet de limiter le danger de voir une malédiction s'abattre justement sur le trésor pour lequel le joueur s'est particulièrement investi.

Un trésor qui appartient presque exclusivement à un joueur signifie certes qu'il y a consacré de nombreux tours mais présente le risque qu'il reparte les mains vides en cas de malédiction. **Ceci peut s'avérer décisif pour la gain de la partie.**

Variantes possibles pour la malédiction :

Ceux qui désirent tester TOBAGO avec des malédictions plus ou moins importantes peuvent essayer les variantes suivantes :

Les malédictions sont **moins importantes** ...

- a) ... en continuant à se partager le trésor « après la malédiction » (celui qui n'a pas d'amulette perd, comme avant, sa plus forte carte Or.)
- b) ... en continuant à partager le trésor « après une malédiction » entre les joueurs qui utilisent une amulette. (Celui qui n'en a pas, doit retirer ses roses des vents et perd, comme avant, sa plus forte carte Or.)
- c) ... en jouant sans carte Malédiction du tout ;
- d) ... en jouant avec une seule carte Malédiction

Il est également possible de mélanger les cartes Malédiction, non pas parmi les 27 mais parmi les 21 dernières cartes du paquet. Il est ainsi plus facile d'anticiper le moment où elles apparaîtront.

Les malédictions sont **plus importantes** si la première carte Malédiction est remêlée parmi les cartes Or restantes après la découverte du trésor.

À vous de choisir votre variante de TOBAGO préférée. Amusez-vous bien !

Fin de la partie :

Lorsque la pioche de cartes Or est épuisée, le dernier trésor est encore partagé. S'il ne reste plus assez de cartes Or dans la pioche, compléter avec des cartes Or défaussées. Une fois le trésor partagé, la partie s'arrête.

Chaque joueur additionne ses pièces d'or : celui qui en possède le plus remporte la partie.

Préparation et contenu :

1. Assembler le **plateau de jeu modulable**. Celui-ci est composé de 3 plaques et de 3 attaches.

Les 3 plaques sont imprimées recto verso. Les 3 rectos (a, b, c) comportent moins de cases que les versos (A, B, C). Les faces se combinent librement entre elles, par exemple :



Assembler les 3 plaques entre elles de manière à ce qu'il n'y ait aucun trou au milieu.

Il existe deux possibilités :



Pour la 2^e possibilité, retourner simplement les attaches.



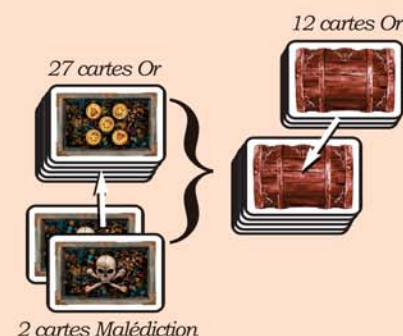
Il existe **32 scénarios différents**, qui permettent de varier les parties de TOBAGO et de lancer de nouveaux défis.

2. Répartir les **4 huttes**, les **3 palmiers** et les **3 statues** sur l'île en veillant à ce que :

- il n'y ait qu'un décor par case
- deux décors identiques (par exemple, 2 palmiers) soient séparés d'au moins 4 cases.
- les statues ne soient pas en bord de mer. Chacune d'entre elles doit être orientée vers **l'une** des 6 cases voisines.



3. Constituer une pioche à partir des **39 cartes Or** et **des 2 cartes Malédiction**. Mélanger ces deux cartes Malédiction parmi les 27 dernières cartes Or de la pile



4. Constituer une réserve avec les **20 amulettes** sur l'emplacement indiqué sur l'une des attaches.



5. Chaque joueur place un **4x4** de sa couleur sur n'importe quelle case de l'île.



6. Chaque joueur reçoit les **15 roses des vents** de sa couleur.



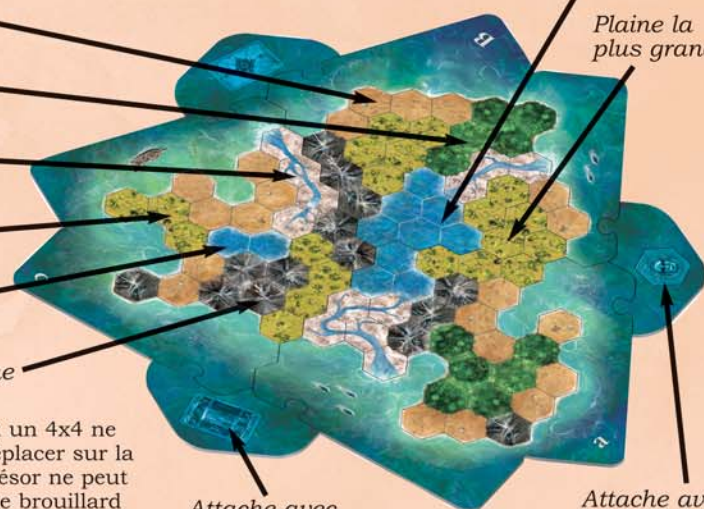
L'île est composée de cases hexagonales représentant 6 types de terrains :



Quel que soit le scénario choisi, il y a toujours une zone plus **grande** pour chaque type de terrain. Il s'agit de celle qui comprend le plus de cases de ce type. Par exemple :

Lac le plus grand

Plaine la plus grande

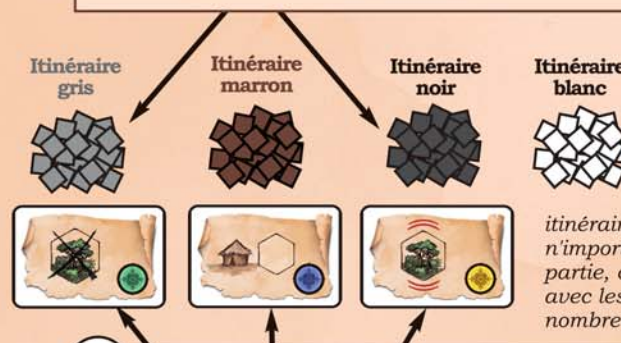


Attache avec l'emplacement pour les cartes

Attache avec l'emplacement pour les amulettes

C'est pourquoi un 4x4 ne peut pas se déplacer sur la mer. Aucun trésor ne peut s'y trouver et le brouillard qui la recouvre empêche toute vue au delà.

7. Installer 4 itinéraires à côté du plateau en formant 4 tas triés par couleur avec les **68 cubes**.



Dans cet exemple, 3 joueurs participent. C'est pourquoi il n'y a que 3 indices au départ. Le 4^e itinéraire pourra être complété à n'importe quel moment au cours de la partie, car le jeu se déroule toujours avec les 4 itinéraires, quel que soit le nombre de joueurs.

8. Chaque joueur pioche ensuite un des **52 indices**, le marque avec une de ses roses des vents et le place, face visible, sur un des itinéraires libres (sous les tas de marqueurs).



Mélanger les indices. Chaque joueur en reçoit 4 en main (**6 à 2 joueurs**).

Les indices restants sont mélangés et constituent une pioche, face cachée.



Lecture des indices

Chaque carte indique le **lieu** concerné par l'indice :



Plaine



jungle



rivière



montagne



lac



plage



hutte



palmier



statue



mer

Il s'agit parfois de **la zone la plus grande**.

Sur la carte figure alors ce signe :



par exemple :



Plus grande plage



Plus long fleuve



Plus grande montagne

Les hexagones indiquent l'emplacement du trésor par rapport au lieu dessiné. En tout, il existe 6 types de cartes :

1^{er} type : **DANS un lieu**

(Illustration sur la carte = Lieu dans un hexagone)

Exemples :



Dans la rivière



Dans la plaine



Dans la plus grande jungle

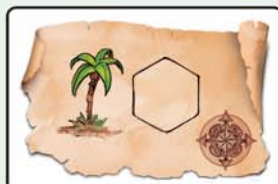
2^e type de carte : **À CÔTÉ d'un lieu**

(Illustration sur la carte = Lieu à côté d'un hexagone)

Exemples :



À côté de la plaine



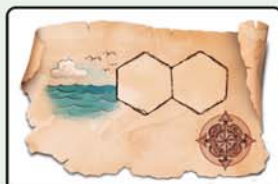
À côté d'un palmier



À côté de la plus grande montagne

3^e type de carte : « **Lieu à portée de vue** » : **À 1 OU 2 CASES** du lieu

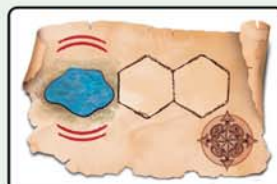
(Illustration sur la carte : Lieu à côté de deux hexagones) Exemples :



Mer à portée de vue



Hutte à portée de vue



Plus grand lac à portée de vue



Les cases peuvent être éloignées jusqu'à 2 cases du lieu indiqué aussi bien en ligne droite qu'en formant un coude.

4^e type de carte : **PAS DANS un lieu**

(Illustration sur la carte : Lieu dans un hexagone barré)

Exemples :



Pas sur une montagne



Pas sur une plage



Pas dans le plus grand lac

5^e type de carte : **PAS À CÔTÉ d'un lieu**

(Illustration sur la carte = Lieu à côté d'un hexagone barré)

Exemples :



Pas à côté de la mer



Pas à côté d'une statue

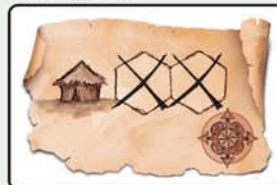


Pas à côté d'un fleuve

6^e type de carte : « **Lieu hors de portée de vue** » : **À PLUS DE 2 CASES** du lieu ou **DANS le lieu même**

(Illustration sur la carte : Lieu à côté de 2 hexagones barrés)

Exemples :



Hutte hors de portée de vue



Palmier hors de portée de vue



Statue hors de portée de vue

Important : Les types 2 et 3 éliminent le lieu indiqué, c'est-à-dire que, par exemple, « **À côté de la jungle** » signifie que le trésor ne peut pas se trouver sur une case Jungle.

Les types 5 et 6 n'excluent pas le lieu représenté, c'est-à-dire que, par exemple, « **Pas à côté d'une statue** » signifie que les cases sur lesquelles se trouvent des statues sont toujours des emplacements possibles du trésor. (Exception : la mer, qui n'appartient pas à l'île.)