

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



TUAMOTU

Seule la lumière apportée par les Messagers Tuputupua pourra repousser l'obscurité qui tente de nuire à vos Tikis.

Dans **Tuamotu**, vous invoquez les différents Messagers Tuputupua incarnés par des Raies, Requins, Tortues et autres Geckos afin que ceux-ci vous transmettent la lumière protectrice.

Aurez-vous suffisamment de lumière avant que l'obscurité s'abatte sur vous ?

BUT DU JEU

Reconstituez le plus de Messagers Tuputupua pour être le premier à réunir **25** coquillages de lumière. Mais prenez garde à vos Tikis restés dans vos mains à la fin du jeu, car vous ne pourrez les sauver de l'obscurité.

MATERIELS

50 cartes Messagers Tuputupua (gecko, tortue, raie et requin)

1 sac à coquillages.

40 coquillages de lumière blanche.

20 coquillages de lumière bleue (vaut 5 coquillages blancs).

1 jeton premier joueur. (hippocampe)

4 aides de jeu.

1 règle du jeu.



MISE EN PLACE

Donnez 3 coquillages blancs à chaque joueur.
Le reste des coquillages forme la banque à placer au centre de la table.

Mélangez les cartes Messagers Tuputupua et distribuez 3 cartes à chaque joueur.

Le reste des cartes forme une pioche face cachée.

Depuis la pioche, dévoilez autant de cartes que de joueurs + 2 pour former l'île.

Exemple d'île pour 3 joueurs



La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur est celui qui a croisé le plus récemment un des Messagers.

Il pose devant lui le jeton premier joueur.

TOUR DE JEU

Prendre 1 carte dans l'île.

(Effectuez cette action si vous avez moins de 3 cartes en main ou si vous pouvez poser 1 seule paire après avoir pris une carte dans l'île.)

Récupérez 1 carte Messenger Tuputupua dans l'île à mettre dans votre main.

Récupérez son éventuel coquillage.

Dévoilez une nouvelle carte depuis la pioche pour compléter l'île.

Si vous en avez la possibilité, poser 1 seul Messenger Tuputupua complet.

Posez devant vous 1 paire reconstituée.

Recevez de la banque le nombre de coquillages indiqué sur la carte.



Appliquez l'évènement indiqué sur votre paire de Messagers Tuputupua.

ou

Poser 1 coquillage sur une carte de l'île.

Placez 1 coquillage de sa réserve sur une carte qui n'en contient pas encore.

Si toutes les cartes ont un coquillage, rafraichissez l'île.

ou

Rafraichir volontairement l'île.

Restituez 5 coquillages à la banque.

Récupérez les coquillages présents sur les cartes de l'île.

Dévoilez des cartes pour reformer l'île.

ou

Défausser 1 carte Messenger Tuputupua de sa main.

Restituez 2 coquillages à la banque.



Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

FIN DU JEU

- Un joueur a **25** coquillages ou plus.
- Un joueur n'a plus de coquillage dans sa réserve.
- La pioche est vide.

Les joueurs finissent leur tour de jeu jusqu'au premier joueur (qui ne jouera pas), puis chacun procède au calcul de son score.

CALCUL DE SCORE

Chaque joueur additionne les valeurs de ses coquillages.

(**1** coquillage blanc vaut **1 point**,
1 coquillage bleu vaut **5 points**).

Chaque joueur soustrait à cette somme les valeurs des Tikis des cartes Messagers gardées en main. →



Le joueur qui a le plus de points gagne.

EXPLICATIONS DES EVENEMENTS



Rafraichir l'île.

Récupérez les coquillages sur les cartes de l'île. Défaussez toutes les cartes de l'île. Dévoilez des cartes depuis la pioche pour reformer l'île.



Défausser 1 carte Messenger Tuputupua (concerne tous les joueurs).

Choisissez **1** carte dans votre main et défaussez-la.



Retourner 2 cartes Messagers Tuputupua de l'île.

Choisissez 2 cartes à retourner faces cachées dans l'île. Ces cartes ne sont plus accessibles aux joueurs, y compris leurs coquillages qui retournent à la banque.

Si toutes les cartes de l'île sont cachées, rafraichissez l'île.



Donner 1 carte Messenger Tuputupua (concerne tous les joueurs).

Donnez 1 carte au joueur de gauche.



Restituer des coquillages à la banque

(concerne tous les joueurs).

Restituez à la banque **1** coquillage par paire devant vous.

REGLE DU JEU

[https://boardgamegeek.com/
boardgamepublisher/50132/u-token-2-me](https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/50132/u-token-2-me)



REMERCIEMENTS

Aux multiples testeurs lors des festivals.

CREDITS

Concepteur du jeu : **Stéphane NGUYEN**

Développeurs : **Pierre MARTIN-Vincent ROYER**

Illustrations : **Muriel NAUD**

<https://www.facebook.com/cuisinedudiable>

Editeur : **U Token 2 Me**

