

THE ISLAND



LES RÈGLES

Vous dirigez de valeureux explorateurs en mission sur une île dangereuse dissimulant de fabuleux trésors. Mais un volcan autrefois éteint a décidé de donner de la voix ! La terre se met à trembler et l'île s'enfonce dans la mer. Vous devez sauver un maximum de vos aventuriers pour remporter la partie.

But

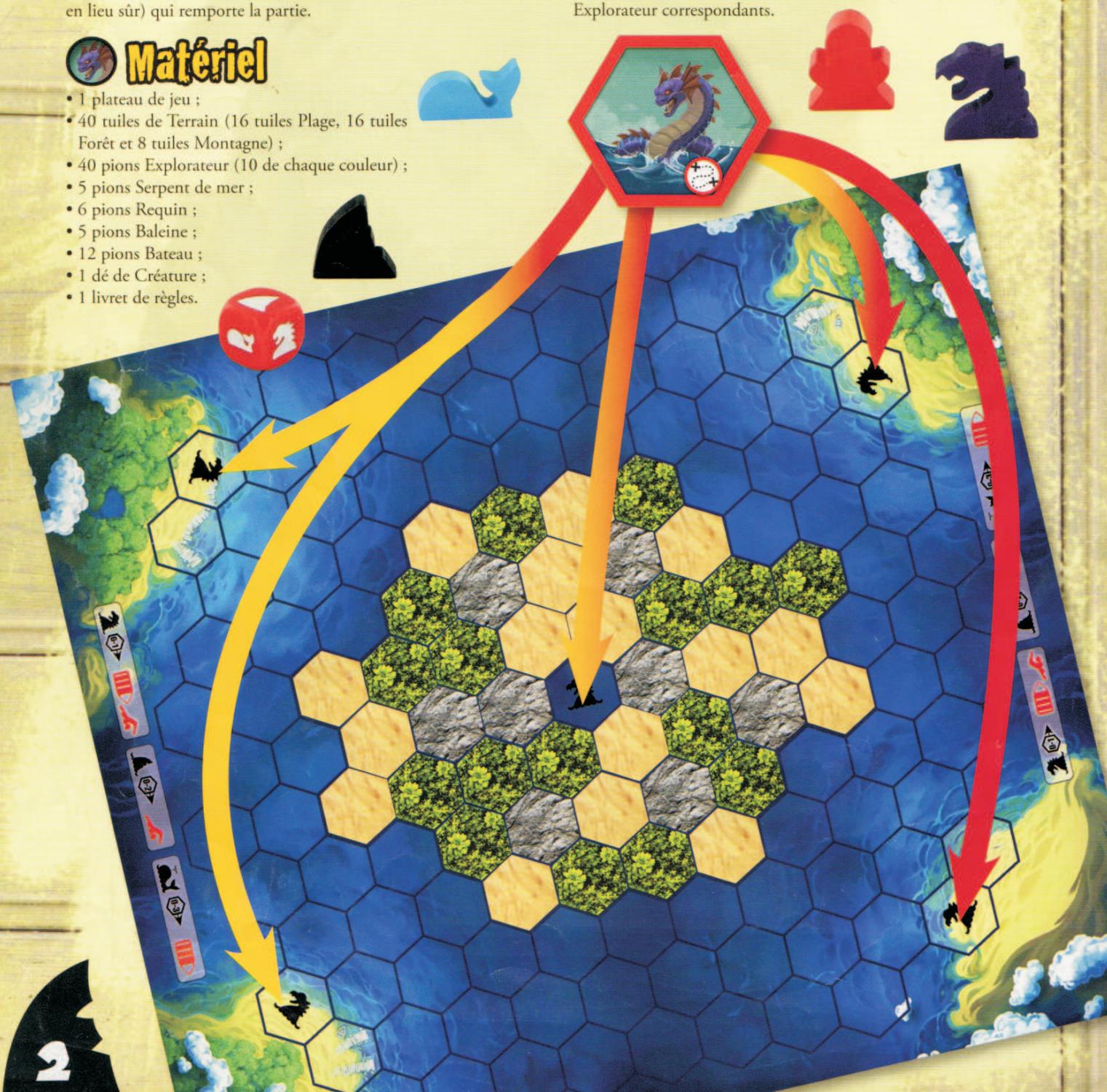
À la fin de la partie, retournez tous les pions Explorateur que vous avez fait débarquer sur les îles sûres et faites le total des nombres imprimés dessous. C'est le joueur qui dispose du total le plus élevé (et pas nécessairement du plus grand nombre de pions Explorateur en lieu sûr) qui remporte la partie.

Matériel

- 1 plateau de jeu ;
- 40 tuiles de Terrain (16 tuiles Plage, 16 tuiles Forêt et 8 tuiles Montagne) ;
- 40 pions Explorateur (10 de chaque couleur) ;
- 5 pions Serpent de mer ;
- 6 pions Requin ;
- 5 pions Baleine ;
- 12 pions Bateau ;
- 1 dé de Créature ;
- 1 livret de règles.

Préparation de la partie

1. Placez les 5 pions Serpent de mer sur les cases du plateau dotées du symbole Serpent de mer.
2. Mélangez les tuiles de Terrain face visible (c'est-à-dire du côté Plage, Forêt ou Montagne), et posez-les au hasard sur les cases de mer entourées en noir sur le plateau de jeu. Vous créez ainsi une île composée de tuiles de Plage, de Forêt et de Montagne avec un Serpent de mer placé sur une case de mer au milieu.
3. Chaque joueur choisit sa couleur et prend les 10 pions Explorateur correspondants.



4. Chaque joueur reçoit 2 pions Bateau.



5. Les pions Bateau restants, ainsi que les pions Requin et Baleine, sont mis de côté pour le moment (ils apparaîtront en cours de jeu).

6. Choisissez ou tirez au hasard le joueur qui jouera en premier (appelé ensuite très logiquement « premier joueur »).

Sous chacun de vos pions Explorateur est imprimé un nombre de 1 à 6. Examinez bien vos pions, mais ne révélez pas les nombres aux autres joueurs. Essayez de vous souvenir où vous les aurez placés aux étapes suivantes, car plus le nombre qu'il affiche est élevé, plus un pion Explorateur rapporte de points lorsque vous parvenez à le mettre en sécurité sur une île. En effet, cette valeur représente le nombre de trésors que l'explorateur transporte dans sa besace.

7. En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent chacun leur tour un pion Explorateur sur une tuile de Terrain déserte (c'est-à-dire ne contenant pas encore de pion Explorateur). Prenez garde de ne pas révéler les nombres imprimés sur vos pions Explorateur à vos adversaires quand vous les placez. Le placement se poursuit jusqu'à ce que chacun des joueurs ait posé ses 10 pions Explorateur. Lorsqu'on joue à moins de quatre joueurs, certaines tuiles de Terrain restent désertes.

8. En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent chacun leur tour un de leurs pions Bateau sur une case de mer inoccupée (c'est-à-dire ne contenant ni pion Bateau ni pion Serpent de mer) voisine d'une tuile de Terrain. Le placement se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait posé ses deux pions Bateau.

Note importante au sujet des pions Explorateur

Une fois que la partie a commencé, vous ne pouvez plus regarder ni révéler la valeur de vos pions Explorateur, même s'ils ont atteint une île sûre ou ont été retirés du jeu.



Déroulement de la partie

Les joueurs vont maintenant jouer chacun leur tour en commençant par le premier joueur, et dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de votre tour de jeu, vous devez accomplir ces actions dans l'ordre :

1. Jouez une tuile de Terrain de votre « main »

Une et une seule fois par tour, vous pouvez jouer une tuile de Terrain que vous avez obtenue lors d'un tour précédent. Naturellement, vous sauterez cette étape lors de votre premier tour et chaque fois que vous n'aurez aucune tuile de Terrain « en main ».

2. Déplacez vos pions Explorateur et/ou Bateau

Vous pouvez déplacer n'importe quelle combinaison de pions Explorateur et/ou Bateau. Vous avez droit à trois cases de déplacement au total, sur terre ou sur mer. Par exemple, vous pouvez déplacer deux pions Explorateur d'une case pour les faire entrer dans un Bateau, puis déplacer le Bateau en question d'une case. Le but consiste à faire entrer vos Explorateurs dans des Bateaux et à les emmener vers les îles voisines. Lisez la section « Déplacer les Explorateurs et les Bateaux » ci-dessous pour plus d'informations.

3. Retirez une tuile de Terrain

Vous devez retirer précautionneusement une tuile de Terrain de l'île. Tout Explorateur qui y était placé se retrouve dans la case mer qu'elle occupait auparavant, et devient un Nageur. Examinez soigneusement le verso de la tuile sans la montrer aux autres joueurs et reportez-vous à la section « Utiliser les informations d'une tuile de Terrain » ci-dessous pour plus de détails.

Vous devez respecter deux conditions lorsque vous retirez une tuile de Terrain. Tout d'abord, vous devez choisir une tuile adjacente à au moins une case de mer (même s'il s'agit d'une case où se trouvait une autre tuile de Terrain auparavant). Deuxièmement, toutes les tuiles Plage doivent être retirées en premier, puis les tuiles Forêt, et finalement les tuiles Montagne. En effet, les Terrains plus proches du niveau de la mer sombrent en premier. Au cas où une tuile Plage serait entourée de tuiles Forêt et/ou Montagne, retirez-la en tant que dernière tuile Plage (même si elle n'est pas adjacente à une case de mer). Il en va de même pour une éventuelle tuile Forêt entourée de Montagnes.



4. Lancez le dé et déplacez une créature

Vous devez lancer le dé de Créature. Ensuite, vous pouvez déplacer d'une ou plusieurs cases de mer une Créature (Serpent de mer, Requin ou Baleine) correspondant au résultat du dé et déjà présente sur le plateau de jeu, afin d'attaquer un autre joueur ou de protéger vos propres Explorateurs. Lisez la section « Utiliser le résultat du dé » ci-dessous pour plus de détails.

Utiliser le résultat du dé

Les Serpents de mer, les Requins et les Baleines n'ont aucun effet les uns sur les autres. Ils peuvent occuper la même case de mer. Si la Créature en question n'est pas encore présente sur le jeu, il ne se passe rien.



Serpent de mer

Si le résultat du jet de dé est un Serpent de mer, déplacez l'une de ces créatures d'une case de mer. Si le Serpent de mer arrive dans une case de mer occupée par un Bateau contenant des passagers, retirez celui-ci et ses occupants du jeu. Retirez également tous les Nageurs occupant la case de mer. S'il s'agit d'un Bateau vide, il reste en place.



Requin

Si le résultat du jet de dé est un Requin, déplacez l'une de ces créatures d'une ou deux cases de mer. Si le Requin entre sur une case de mer occupée par un ou plusieurs Nageurs, le mouvement du Requin s'achève. Retirez tous les Nageurs de la case de mer où le Requin s'est arrêté. Si la case où il se trouve contient un Bateau, le Requin ne l'affecte pas.



Baleine

Si le résultat du jet de dé est une Baleine, déplacez l'une de ces créatures d'une à trois cases de mer. Si la Baleine entre sur une case de mer occupée par un Bateau contenant un ou plusieurs passagers, son mouvement s'achève : le Bateau est retiré du jeu et ses occupants deviennent des Nageurs. Si la case de mer contient également un Requin, les Nageurs sont retirés du jeu. Une Baleine n'affecte ni les Nageurs ni le Bateau vide situés dans la même case de mer qu'elle.



Déplacer les Explorateurs et les Bateaux

Les Explorateurs sur terre

- Vous pouvez déplacer un pion Explorateur depuis une tuile de Terrain vers une tuile de Terrain adjacente, même si cette dernière est déjà occupée par un ou plusieurs pions Explorateur.
- Vous pouvez déplacer un pion Explorateur depuis une tuile de Terrain vers un Bateau placé sur une case de mer adjacente.
- Vous pouvez déplacer un pion Explorateur depuis un Bateau vers un autre Bateau placé sur une case de mer adjacente.
- Vous pouvez déplacer un pion Explorateur dans un Bateau déjà occupé par des Explorateurs d'une autre couleur (mais pas plus de 3 personnes par bateau).
- Vous ne pouvez pas déplacer les pions Explorateur d'un autre joueur.
- Une fois qu'un pion Explorateur quitte l'île (en montant sur un Bateau ou en devenant un Nageur), il ne peut plus retourner sur une tuile de Terrain.

Les explorateurs dans l'eau (les Nageurs)

- Les pions Explorateur deviennent des Nageurs lorsqu'ils se déplacent dans une case mer à partir d'une tuile de Terrain adjacente, quand ils sautent d'un bateau dans la case de mer où il se trouve, quand ils tombent dans une case de mer lorsqu'une tuile de Terrain est retirée, ou quand une Baleine chavire leur Bateau et les fait tomber dans la case de mer qu'il occupait.
- **Vous ne pouvez déplacer un Nageur que d'une case de mer à votre tour.** Lorsqu'un Nageur passe d'une tuile de Terrain ou d'un Bateau à une case de mer, ceci est considéré comme un déplacement d'une case de mer.
- Vous ne pouvez déplacer un Nageur sur un Bateau que s'ils occupent tous deux la même case de mer.
- Une case de mer peut accueillir plusieurs Nageurs.



- Si vous déplacez un Nageur dans une case de mer contenant un Serpent de mer ou un Requin, le Nageur est immédiatement retiré du jeu. Par conséquent, les Nageurs ne peuvent pas traverser ce genre de case de mer.



Les Bateaux



- Quand un Bateau est vide, n'importe quel joueur peut le déplacer d'une case de mer à l'autre comme il le désire (à raison d'un déplacement par case).
- Une case de mer ne peut contenir qu'un seul Bateau à la fois.
- Chaque Bateau peut transporter jusqu'à trois pions Explorateur au maximum (quelles que soient leurs couleurs).
- Quand un Bateau contient des Explorateurs appartenant à plusieurs joueurs, c'est celui qui a le plus d'Explorateurs à bord qui le contrôle. Quand vous contrôlez un Bateau, vous seul pouvez le déplacer.
- Quand plusieurs joueurs ont le même nombre d'Explorateurs dans un Bateau, chaque joueur contrôle le Bateau.
- Si vous déplacez un Bateau contenant un ou plusieurs Explorateurs dans une case de mer contenant un Serpent de mer ou une Baleine, le Bateau est immédiatement retiré du jeu, et ses occupants deviennent des Nageurs (n'oubliez pas que si la case mer contient un Requin ou un Serpent de mer, ces Nageurs sont retirés du jeu).



Atteindre une île sûre

- Les Explorateurs peuvent débarquer d'un Bateau placé sur une des deux cases de mer adjacentes à l'une des îles sûres. Chaque pion Explorateur qui sort du Bateau pour entrer sur l'île coûte un déplacement. Le Bateau reste sur la même case de mer jusqu'à ce qu'on le déplace à nouveau.
- Faire entrer un nageur sur une île sûre depuis une des deux cases de mer adjacentes coûte un déplacement.
- Vos Explorateurs peuvent débarquer sur n'importe quelle île sûre, pas seulement sur celle qui se trouve devant vous.



Utiliser les informations d'une tuile de Terrain

Quand vous retirez une tuile de Terrain (étape 3 de la section Déroulement de la partie, ci-dessus), regardez discrètement dessous sans la montrer aux autres joueurs. Il existe trois types de tuiles, que l'on joue différemment :

1. À jouer immédiatement.
2. À jouer au début de votre tour.
3. À jouer en dehors de votre tour (en défense).



Les tuiles à jouer immédiatement (contour vert)

Si vous voyez l'un de ces symboles, révélez immédiatement la tuile aux autres joueurs, accomplissez les actions indiquées ci-dessous, puis retirez la tuile de Terrain en question du jeu.



Prenez un pion Requin mis de côté et placez-le sur la case de mer qu'occupait la tuile de Terrain. Tout Nageur occupant cette case de mer est retiré du jeu.



Prenez un pion Baleine mis de côté et placez-le sur la case de mer qu'occupait la tuile de Terrain.



Prenez un pion Bateau mis de côté et placez-le sur la case de mer qu'occupait la tuile de Terrain. Si cette case de mer contenait un ou plusieurs Nageurs, placez-les à bord du Bateau. Si la case de mer contenait plus de trois Nageurs, c'est le joueur ayant révélé la tuile de Terrain qui choisit lesquels montent à bord.



Tourbillon : retirez du jeu tous les Nageurs, Serpents de mer, Requins, Baleines, Bateaux et Explorateurs de la case de mer qu'occupait la tuile de Terrain et de toutes les cases mer adjacentes.



Éruption volcanique : reportez-vous à la section « Fin du jeu », ci-dessous, pour plus de détails.



Les tuiles à jouer au début de votre tour (contour rouge)

Si vous voyez l'un de ces symboles, placez la tuile face cachée devant vous (dans votre « main » de tuiles). Ensuite, une fois par tour, à l'étape 1 de votre tour de jeu, comme indiqué dans la section Déroulement de la partie, vous pouvez jouer une et une seule de ces tuiles depuis votre main.

Une fois qu'une tuile est jouée de cette façon, retirez-la de la partie.



Un dauphin vient en aide à l'un de vos Nageurs ! Déplacez un de vos Nageurs de 1 à 3 cases de mer.



Les vents vous sont favorables ! Déplacez un des Bateaux que vous contrôlez de 1 à 3 cases de mer.



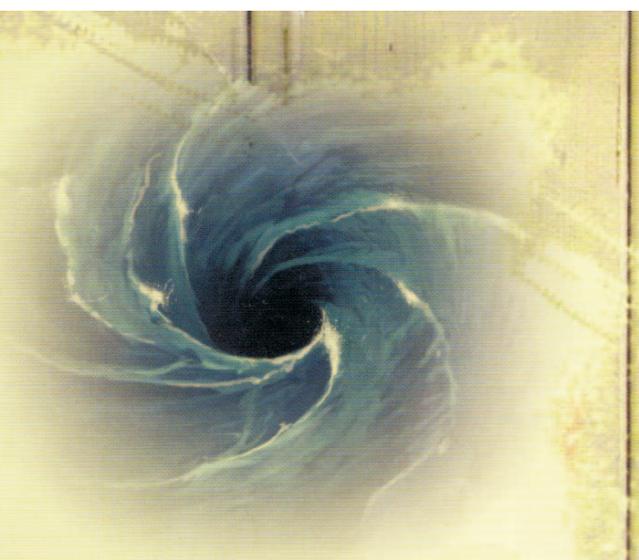
Déplacez le Serpent de mer de votre choix déjà présent sur le plateau de jeu sur n'importe quelle case de mer inoccupée.



Déplacez le Requin de votre choix déjà présent sur le plateau de jeu sur n'importe quelle case de mer inoccupée.



Déplacez la Baleine de votre choix déjà présente sur le plateau de jeu sur n'importe quelle case de mer inoccupée.



Les tuiles à jouer en dehors de votre tour (en défense) (contour rouge)

Si vous voyez l'un de ces symboles, placez la tuile devant vous (dans votre « main » de tuiles), la face affichant le symbole en question devant rester cachée. Ces tuiles ne peuvent être jouées que pendant le tour d'un autre joueur, et pas pendant le vôtre. Elles sont considérées comme des tuiles de « défense », car on les joue en réaction au déplacement d'une créature effectué par un adversaire. Une fois qu'une telle tuile a été jouée, retirez-la du jeu. Voici comment les jouer :



Quand un autre joueur déplace un Requin dans une case de mer occupée par l'un de vos Nageurs, vous pouvez jouer cette tuile de Terrain pour retirer le Requin du jeu (avant que votre Nageur ne soit lui-même éliminé par le Requin). Tous les Nageurs demeurent dans la case de mer.



Quand un autre joueur déplace une Baleine dans une case de mer occupée par un Bateau que vous contrôlez, vous pouvez jouer cette tuile de Terrain pour retirer la Baleine du jeu (avant qu'elle ne fasse chavirer le Bateau). Votre Bateau demeure dans la case de mer.

Fin du jeu

Sous une des tuiles Montagne est imprimée l'image d'un volcan. Dès qu'un joueur révèle cette tuile, une éruption volcanique détruit ce qui reste de l'île ainsi que les Explorateurs qui n'ont pas encore débarqué sur les îles sûres. La partie est terminée.

À la fin de la partie, retournez tous les pions Explorateur que vous avez fait débarquer sur les îles sûres et faites le total des nombres imprimés dessous. C'est le joueur qui dispose du total le plus élevé (et pas nécessairement du plus grand nombre de pions Explorateur en lieu sûr) qui remporte la partie.

Il est possible qu'il ne vous reste plus d'Explorateurs à déplacer alors que la partie n'est pas encore terminée. Dans ce cas, continuez à jouer, mais sautez l'étape 2 du Déroulement du jeu (déplacez vos pions Explorateur et/ou Bateau) lors de vos tours de jeu.

Partie à deux joueurs

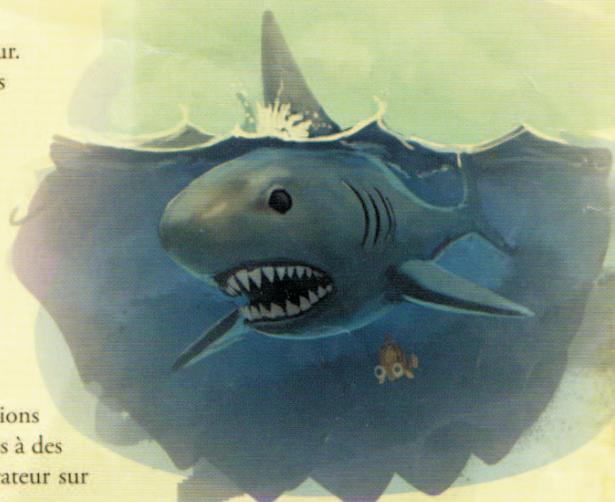
Si vous jouez à deux, vous pouvez décider d'utiliser deux couleurs par joueur. Cela évitera que l'île soit très peu peuplée et que la partie soit donc moins amusante. À la fin du jeu, faites la somme des points gagnés par chaque couleur de pions Explorateur.

Défis

Vous trouverez ici quelques variantes, ou défis, qui ajouteront un peu de variété et de complexité au jeu.

Défi n°1 : surpeuplé !

Lors de la préparation du jeu, les joueurs peuvent placer jusqu'à deux pions Explorateur sur les tuiles de Terrain, sauf sur celles qui se trouvent adjacentes à des cases de mer, sur la « côte » de l'île. On ne peut placer qu'un pion Explorateur sur chacune des tuiles de Terrain adjacentes aux cases de mer, en bordure de l'île.



Défi n°2 : jusqu'au dernier !

La partie s'achève quand le dernier pion Explorateur est retiré du plateau de jeu (en étant sauvé ou retiré par une créature ou un tourbillon). Quand la tuile Eruption volcanique est révélée, jouez-la comme une tuile Tourbillon et continuez la partie s'il reste des pions Explorateur sur le plateau.

Défi n°3 : tous égaux !

Le vainqueur du jeu est le joueur ayant le plus de pions Explorateur sur les îles sûres quand la partie s'achève. On ne tient pas compte des nombres imprimés sous les pions.

Défi n°4 : Atlantis submergée !

La partie s'achève immédiatement quand la dernière tuile de Terrain est retirée du plateau. Quand la tuile Eruption volcanique est révélée, jouez-la comme une tuile Tourbillon et continuez la partie s'il reste des tuiles de Terrain sur le plateau.

Crédits

Conception du jeu : Julian Courtland-Smith
Développement : Kevin Nesbitt et Stephen M. Buonocore
Illustrations et maquette : David Ausloos (www.ausloosdesign.be)
Directeurs de production : Stephen M. Buonocore et Kevin Nesbitt
Créatures conçues par : Andrew White
Traduction : Sandy Julien et Éric Harlaux
Illustrations de la présente édition : Jean-Brice Dugait et Stéphane Gantiez
Maquette de la présente édition : Asmodee



www.StrongholdGames.com



Pour toute demande ou si, malgré tout le soin apporté au développement de ce jeu, vous aviez une réclamation, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse : sav@asmodee.com.
Et découvrez tous nos autres jeux sur www.asmodee.com.

Les tuiles à jouer immédiatement



Prenez un pion Requin mis de côté et placez-le sur la case de mer qu'occupait la tuile de Terrain. Tout Nageur occupant cette case de mer est retiré du jeu.



Prenez un pion Baleine mis de côté et placez-le sur la case de mer qu'occupait la tuile de Terrain.



Prenez un pion Bateau mis de côté et placez-le sur la case de mer qu'occupait la tuile de Terrain. Si cette case de mer contenait un ou plusieurs Nageurs, placez-les à bord du Bateau. Si la case de mer contenait plus de trois Nageurs, c'est le joueur ayant révélé la tuile de Terrain qui choisit lesquels montent à bord.



Tourbillon : retirez du jeu tous les Nageurs, Serpents de mer, Requins, Baleines, Bateaux et Explorateurs de la case de mer qu'occupait la tuile de Terrain et de toutes les cases mer adjacentes.



Éruption volcanique : reportez-vous à la section « Fin du jeu ».

Les tuiles à jouer au début de votre tour



Un dauphin vient en aide à l'un de vos Nageurs ! Déplacez un de vos Nageurs de 1 à 3 cases de mer.



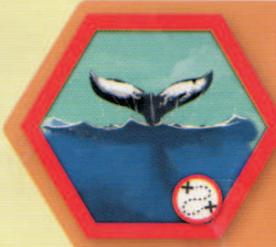
Les vents vous sont favorables ! Déplacez un des Bateaux que vous contrôlez de 1 à 3 cases de mer.



Déplacez le Serpent de mer de votre choix déjà présent sur le plateau de jeu sur n'importe quelle case de mer inoccupée.



Déplacez le Requin de votre choix déjà présent sur le plateau de jeu sur n'importe quelle case de mer inoccupée.



Déplacez la Baleine de votre choix déjà présente sur le plateau de jeu sur n'importe quelle case de mer inoccupée.



Les tuiles à jouer en dehors de votre tour



Quand un autre joueur déplace un Requin dans une case de mer occupée par l'un de vos Nageurs, vous pouvez jouer cette tuile de Terrain pour retirer le Requin du jeu (avant que votre Nageur ne soit lui-même éliminé par le Requin). Tous les Nageurs demeurent dans la case de mer.



Quand un autre joueur déplace une Baleine dans une case de mer occupée par un Bateau que vous contrôlez, vous pouvez jouer cette tuile de Terrain pour retirer la Baleine du jeu (avant qu'elle ne fasse chavirer le Bateau). Votre Bateau demeure dans la case de mer.

THE ISLAND