

...E, TENTEZ L'AVENTURE !

**LEACOCK ILLUSTRE PAR C.B. CANGA
COURS | À PARTIR DE 10 ANS**

...
...
le pouvoir de
le vent, l'eau et
valeur inestimable
du zéphyr, le C
Ainsi, les Atlan
sur l'Île Interdite
dans les flots s
Durant les long
de la mystérieu
l'Île Interdite c
jusqu'à aujourd

... mystique
... atlantes
... avaient
... éléments - le feu,
... en de trésors à la
... lent, la Statue
... la Pierre sacrée
... trésors cachés
... pour s'enfoncer
... vient les pieds
... séparent
... ur empire
... ble...

...
...
Votre équipe se
brèche, prendr

...
...
... à y ouvrir une
... rtir en vie ?



BUT DU JEU

Votre équipe d'aventuriers doit travailler collectivement pour éviter que l'Île Interdite ne sombre trop rapidement, afin d'avoir suffisamment de temps pour prendre les quatre trésors. Une fois ceux-ci récupérés, vous devez vous rendre à l'héliport et vous échapper par hélicoptère pour gagner. Mais, si l'île sombre avant que vous n'ayez tout accompli, la mission se solde par un échec !

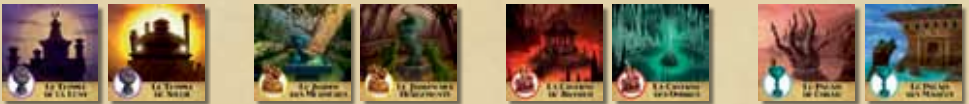
INSTALLATION

1. CRÉER L'ÎLE INTERDITE : Mélangez les 24 tuiles Île et placez-les visibles (pas du côté bleu et blanc) dans la configuration suivante : faites d'abord un carré de 4x4 au centre de la table, placez ensuite 2 tuiles près des 2 tuiles du milieu de chaque côté du carré.

NB : laissez un léger espace entre les tuiles



2. PLACER LES TRÉSORS : Placez les 4 figurines Trésor – le Cristal ardent, la Statue du zéphyr, le Calice de l'onde et la Pierre sacrée – autour de l'Île. Votre équipe essaiera de récupérer ces trésors pendant le jeu en défaussant 4 cartes Trésor identiques sur la tuile Île correspondante. Prenez un moment pour localiser les 8 tuiles sur lesquels vous pourrez gagner les trésors. Chaque trésor peut être récupéré sur l'une des deux tuiles qui ont le symbole correspondant dans leur coin inférieur gauche.



La Pierre sacrée



La Statue du zéphyr

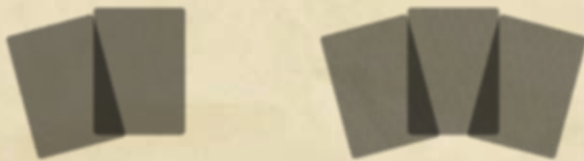


Le Cristal ardent



Le Calice de l'onde

3. SEPARER LES CARTES : Séparez les cartes en trois piles correspondant à chacun des dos : pile Inondation (dos bleu), pile Trésor (dos orange), et cartes Aventurier (6 cartes).

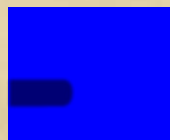


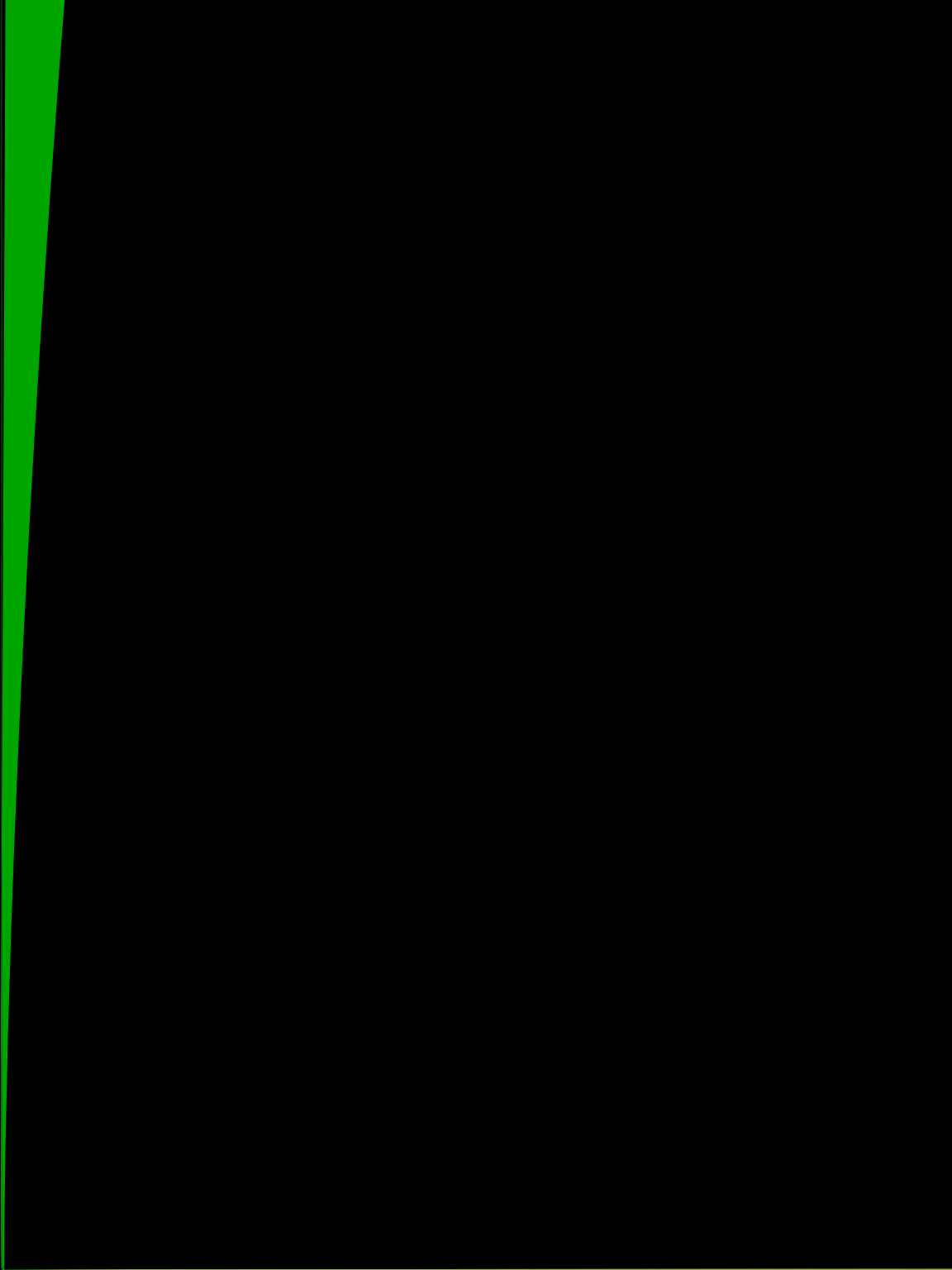
4. L'ÎLE COMMENCE A SOMBRER : Mélangez la pile Inondation et placez-la face cachée à côté de l'Île. Tirez les 6 premières cartes (une par une) et empilez-les faces visibles à côté du paquet de cartes Inondation pour constituer la défausse. Pour chaque carte tirée, retournez la tuile Île correspondante du côté « inondé » (dos bleu et blanc).

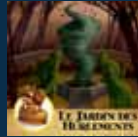
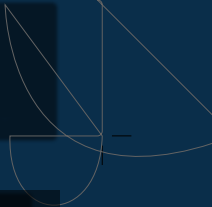


5. LES AVENTURIERS DEBARQUENT :

Mélangez les 6 cartes Aventurier et distribuez-en 1 au hasard à ~~à chacun~~ des joueurs. ~~Chacun~~ d'entre vous va ~~à chacun~~ recevoir un aventurier doté d'un pouvoir spécial qui lui est propre. Prenez un moment pour lire à voix haute vos rôles et pouvoirs écrits au dos des cartes pour que vos partenaires connaissent vos atouts.







2. TIRER 2 CARTES TRÉSOR

Après avoir fait vos actions, vous devez tirer 2 cartes dans la pile Trésor et les poser devant vous faces visibles. Tirez les cartes une par une. Si vous tirez une carte Montée des eaux, ne la mettez pas devant vous, mais suivez ses instructions et défaussez-la dans la défausse de cartes Trésor.

CARTES TRÉSOR

Chacun des 4 trésors est représenté par 5 cartes correspondantes. L'objectif est de rassembler 4 cartes Trésor identiques pour récupérer le trésor correspondant de l'Île Interdite. Vous pouvez donner des cartes Trésor aux autres joueurs en utilisant l'action « Donner une carte Trésor ».



CARTES ACTION SPÉCIALE

Il y a 2 types de cartes Action Spéciale dans la pile Trésor - Hélicoptère (3 cartes) et Sacs de Sable (2 cartes) – qui aideront votre équipe pendant la partie. Gardez ces cartes devant vous, elles peuvent être jouées quand vous le souhaitez, même lors du tour d'un autre joueur. **Jouer une carte Action Spéciale ne coûte pas d'action.** Défaussez les cartes dans la pile de défausse des cartes Trésor immédiatement après les avoir jouées.

NB : vous pouvez utiliser le pouvoir d'une carte Action Spéciale si vous êtes forcé de vous en débarrasser.



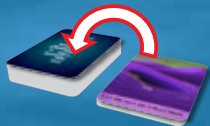
CARTE MONTÉE DES EAUX

Il y a 3 cartes Montée des eaux dans la pile de cartes Trésor. Quand vous tirez une carte Montée des eaux, vous devez immédiatement réaliser les 3 actions suivantes :

1. Montez le Marqueur de niveau d'un cran sur l'Échelle graduée. Notez combien de cartes seront tirées à la fin de votre tour en regardant le chiffre à droite du marqueur.



2. Prenez toutes les cartes Inondation défaussées, mélangez-les et placez-les faces cachées sur la pile de cartes Inondation. Cela signifie que les cartes précédemment tirées vont bientôt être tirées à nouveau !



3. Défaussez la carte Montée des eaux dans la pile de défausse des cartes Trésor.



NB :

- Si vous tirez une carte Montée des eaux, vous ne recevez pas de carte de remplacement.
- Si vous tirez 2 cartes Montée des eaux, mélangez une seule fois la défausse des cartes Inondation mais montez le Marqueur de niveau de 2 crans
- Si vous tirez une carte Montée des eaux mais qu'il n'y a pas de carte dans la pile de défausse des cartes Inondation, montez simplement le Marqueur de niveau d 1 cran

QUAND IL N'Y A PLUS DE CARTES DANS LA PILE TRÉSOR

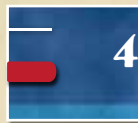
Quand la dernière carte de la pile Trésor est tirée, mélangez immédiatement la défausse puis retournez-la face cachée afin de former une nouvelle pile de cartes Trésor.

NOMBRE MAXIMAL DE CARTES

Vous ne pouvez avoir devant vous que 5 cartes. Si vous constatez que vous avez 6 cartes ou plus (par exemple parce que vous avez tiré plus de cartes ou reçu des cartes d'un autre joueur), vous devez immédiatement choisir et défausser le surplus. Si vous avez choisi de défausser une carte Action Spéciale, vous pouvez utiliser son action avant de la défausser.

3. TIRER DES CARTES INONDATION

Après avoir tiré 2 cartes Trésor, vous devez maintenant jouer le rôle de l'Île Interdite ! Tirez un nombre de cartes Inondation correspondant au chiffre indiqué par le Marqueur de niveau de l'Échelle graduée. Par exemple, si l'Échelle graduée indique 2, tirez 2 cartes. Tirez les cartes une par une et placez-les faces visibles dans la défausse des cartes Inondation. Pour chaque carte tirée, trouvez la tuile Île correspondante et agissez comme suit :



- Si la tuile Île correspondante n'est pas inondée, retournez-la du côté inondé.



- Si la tuile Île correspondante est inondée, elle sombre dans l'abysse !
Retirez-la du jeu avec la carte Inondation correspondante



NB : on ne peut pas assécher une tuile qui a été retirée du jeu

PIONS SUR DES TUILES INONDÉES

Si un pion est sur une tuile qui va être inondée, retirez-le de la tuile, puis retournez la tuile avant de le reposer dessus.

Si un pion est sur une tuile qui va être enlevée, il doit immédiatement « nager » vers une tuile, même inondée, adjacente (en haut, en bas, à gauche, à droite). Si un pion est sur une tuile qui est enlevée et ne trouve pas de tuile adjacente, il plonge dans l'abysse et tout le monde perd la partie.

Exceptions :

Le Plongeur peut nager vers la tuile la plus proche. L'Explorateur peut nager diagonalement. Le Pilote peut voler et aller sur n'importe quelle tuile.

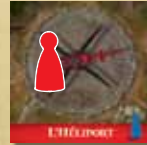
QUAND IL N'Y A PLUS DE CARTES DANS LA PILE INONDATION

S'il n'y a plus de cartes dans la pile Inondation, mélangez immédiatement la défausse des cartes Inondation et placez-la face cachée pour former une nouvelle pile de cartes Inondation. Si cela se produit au milieu d'un tour, continuez à tirer autant de cartes Inondation que nécessaire dans la nouvelle pile.

FIN DU JEU

GAGNER LA PARTIE

Allez à l'héliport ! Une fois que vous avez récupéré les quatre trésors, chacun doit déplacer son pion jusqu'à la tuile « l'héliport ». Ensuite, l'un des joueurs doit défausser une carte Hélicoptère pour que votre équipe décolle de l'Île Interdite et gagne !



NB : vous pouvez gagner même si la tuile « l'héliport » est inondée

PERDRE LA PARTIE

Il y a quatre manières de perdre :

1. Si les 2 tuiles « Temple », « Caverne », « Palais » ou « Jardin » (sur lesquelles sont placés les symboles des trésors) sont inondées avant que vous n'ayez pris leurs trésors respectifs ;
2. Si « l'héliport » sombre ;
3. Si un joueur est sur une tuile Île qui sombre et qu'il n'y a pas de tuile adjacente où nager ;
4. Si le Marqueur de niveau atteint la tête de mort.

DIFFICILTE

Après avoir gagné le jeu au niveau Novice, essayez de commencer avec le marqueur au niveau Normal, Elite ou Légendaire. Essayez aussi avec différentes combinaisons d'Aventuriers.

LE MOT DE L'ÉDITEUR

“L'île Interdite appartient à la trop rare catégorie des jeux qui sont des évidences... Extrêmement immersif, collaboratif, simple d'accès... nous ne pouvions pas passer à côté de ce bijou ludique qui nous a littéralement emballés dès notre première partie. Même si ce jeu tranche avec notre ligne éditoriale, nous avons le sentiment qu'il a la capacité de rassembler autour d'une même table pour un plaisir partagé à la fois des joueurs occasionnels comme passionnés de tous âges et de tous horizons.

Un grand MERCI à Matt Leacock, l'auteur de ce chef d'oeuvre ludique et à Gamewright de lui avoir donné la possibilité d'aller jusqu'au bout de son talent.”

L'équipe Cocktailgames

