

LES ÎLES DANS LE BROUILLARD

UN JEU DE DÉCOUVERTE VENTEUX
DE VOLKER SCHÄCHTELE
POUR 2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 10 ANS

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs planent au-dessus de l'île avec leur ballon et découvrent ainsi le paysage, encore enveloppé de brouillard. Il s'agit alors d'utiliser le vent habilement ou de piloter face au vent au moment opportun. Chaque joueur déplace son ballon dans la direction indiquée par le dé, et cela du nombre de cases correspondant au chiffre sur la case où il se trouve. Le joueur découvre les paysages voisins en déplaçant des tuiles paysage de son oculaire sur les cases adjacentes. Le paysage se crée ainsi tuile après tuile. Si le vent ne souffle pas dans la direction souhaitée, le joueur peut contre-braquer en utilisant de l'énergie et prendre une autre direction. Quand un joueur a relié tous les paysages au centre de l'île, la partie est terminée. Tout paysage relié à une côte identique apporte des points de victoire. Le joueur totalisant le plus de points de victoire gagne.



6 tuiles départ
96 tuiles paysage
15 jokers
7 villes
15 monuments

20 extensions pour le module 3

7 nuages

1 sac

Port (recto et verso
pour les modules 2 et 3)

4 réglettes énergie
(verso pour le module 3)

4 marqueurs d'énergie

8 oculaires pour le module 3

4 ballons

1 bloc de score

4 flèches

1 dé bonus

1 dé direction

4 îles

(variante au verso)

Matériel pour la version de base
Matériel pour les modules 2 et 3

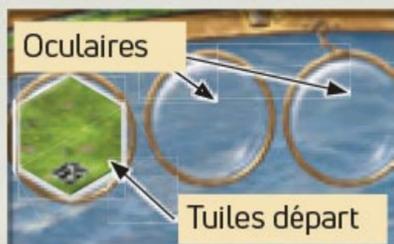
LES ÎLES DANS LE BROUILLARD est un jeu dont vous pouvez personnaliser le niveau de difficulté avec plusieurs modules complémentaires.

Les modules sont complémentaires : Le module 1 doit toujours servir de base. Vous ajouterez les modules 2 et 3 séparément et successivement. Les joueurs expérimentés peuvent aussi jouer avec les 3 modules dès le départ.

Pour débiter :	Module 1	Règle de base, variation des cases île au verso
Module 1 +	Module 2 (le port)	Règles supplémentaires ; le port permet l'échange ciblé des tuiles paysage.
Module 1 + Module 2 +	Module 3 (extension)	D'autres règles et des projets spécifiques permettent une extension ciblée des possibilités.

Vous trouverez ci-dessous les règles du jeu de base (module 1). Les règles pour les modules complémentaires se trouvent sur la notice jointe.

PRÉPARATION DU JEU



Chaque joueur reçoit une île qu'il pose avec la boussole dorée visible (module 1), et une réglette énergie qu'il pose, le côté doré visible, sur le haut de l'île. Chaque joueur reçoit aussi une tuile départ au hasard, face cachée (tuiles avec un chiffre blanc sur fond noir) et la pose face visible sur une case oculaire au choix de sa réglette énergie. Les tuiles départ non utilisées sont rangées dans la boîte. Chaque joueur reçoit aussi 1 ballon et 1 flèche de sa couleur, et 1 marqueur d'énergie.



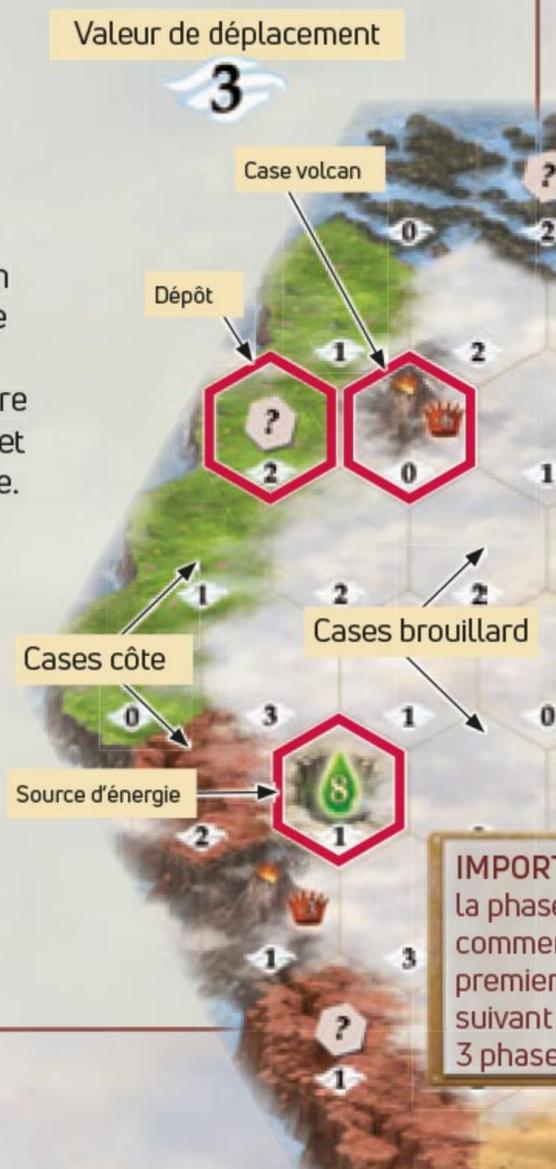
Chaque joueur place le ballon sur une case au choix voisine de la base du ballon au centre de l'île.



La flèche sert d'aiguille de boussole. Chaque joueur la pose sur sa boussole orientée de façon aléatoire.



Le joueur qui était dans les airs en dernier commence. Il reçoit pour démarrer 5 unités d'énergie et place son marqueur d'énergie sur le chiffre 5 de la réglette énergie. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre reçoit 6 unités d'énergie, le suivant 7 et le quatrième joueur 8 unités d'énergie.



Les nuages sont posés au centre de la table en fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs :	4 nuages
3 joueurs :	5 nuages
4 joueurs :	la totalité des 7 nuages

Les tuiles paysage sont rangées dans le sac et bien mélangées. Ensuite, une tuile au hasard est piochée dans le sac pour chaque nuage, puis posée face visible sur chaque nuage.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est divisée en 6 phases, jouées exactement dans cet ordre.



IMPORTANT :

la phase B est exécutée par le joueur à droite de celui qui commence. Les phases C1, C2 et C3 sont exécutées dans un premier temps par le premier joueur. Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'exécuter ces 3 phases, puis au suivant, etc.

Projets spécifiques pour le module 3





RÉPARTIR LES TUILES

le joueur qui commence

Au début de chaque manche (sauf pour la première), le premier joueur pioche d'abord au hasard des tuiles dans le sac et pose 1 tuile face visible sur un nuage après l'autre, même sur les nuages sur lesquels se trouvent encore des tuiles des manches précédentes. Chaque nuage peut accueillir 3 tuiles maximum.



Cas particulier :
si un nuage est complet avec 3 tuiles au début d'une manche, toutes ces tuiles sont retirées et remises dans le sac pour faire de la place à la dernière tuile piochée.



LANCER LES DÉS

le joueur à droite du joueur qui a commencé

Le joueur assis à droite du premier joueur lance les deux dés.

Il peut décider pour chaque dé **séparément** s'il **souhaite le relancer**. Le deuxième résultat d'un dé est alors définitif.

Les résultats du lancer des deux dés sont valables pour tous les joueurs.

On s'occupe d'abord du **dé bonus**.

DÉ BONUS

Le bonus indiqué sur le dé est valable pour tous les joueurs. Les bonus suivants sont possibles :



Tous les joueurs reçoivent 1 ou 2 unités d'énergie et déplacent leur marqueur d'énergie d'1 ou 2 cases vers la droite.



Tous les joueurs (le premier joueur commence) peuvent piocher une tuile par hasard dans le sac et la poser sur un de leurs oculaires ou la convertir immédiatement en énergie (voir « PRENDRE DES TUILES »).



Chaque joueur doit ajouter 1 à la valeur de déplacement de la case actuelle ou de la tuile actuelle (voir « SE DÉPLACER EN BALLON »).



En plus de la direction indiquée, le joueur peut aussi partir dans la direction opposée sans devoir utiliser de l'énergie complémentaire. Si le dé indique par exemple « NE », les joueurs peuvent aussi partir vers le « SO » (voir « DÉ DIRECTION »).



Chaque joueur peut modifier la direction de 60°, donc aussi quitter la case actuelle par un bord voisin de l'hexagone, sans devoir utiliser d'énergie supplémentaire. Si le dé indique par exemple « NE », les joueurs peuvent aussi partir vers le « NO » ou « E » (voir « DÉ DIRECTION »).

DÉ DIRECTION

Le dé indique la direction dans laquelle **tous les joueurs** doivent se déplacer avec leur ballon (sans consommation d'énergie supplémentaire) au cours de cette manche. Pour plus de clarté, tous les joueurs doivent orienter la flèche de leur boussole dans la direction indiquée par le dé.

La distance de laquelle ils peuvent ou doivent se déplacer dans cette direction dépend du chiffre sur la case d'où ils partent (voir « SE DÉPLACER EN BALLON »).

Depuis le lieu de départ en direction...



nord-ouest (... en haut à gauche)



sud-est (... en bas à droite)



nord-est (... en haut à droite)



est (... à droite)



sud-ouest (... en bas à gauche)



ouest (... à gauche)

IMPORTANT :

la phase B est exécutée par le joueur à droite de celui qui commence. La phase C est divisée en 3 parties, à exécuter complètement par chaque joueur à tour de rôle (en commençant par le premier joueur) avant de passer tous ensemble à la phase D.



C1



SE DÉPLACER EN BALLON

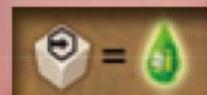


En commençant par le premier joueur, chaque joueur exécute successivement C1, C2, C3.

En principe, les joueurs déplacent leur ballon dans la direction indiquée par le dé, du nombre de cases correspondant au chiffre de la case ou de la tuile où se trouve le ballon à ce moment-là. En utilisant des points d'énergie, la direction et la distance peuvent être modifiées (exemple 1).

MODIFICATION DE LA DISTANCE

Si un joueur ne souhaite pas se déplacer du nombre de cases indiqué par la case de départ, il doit payer la différence par rapport à la valeur indiquée avec 1 unité d'énergie par case. Le joueur peut ainsi se déplacer plus ou moins loin (exemple 2). Si le joueur se trouve sur une case avec la valeur 0, il ne se déplace pas. Mais si un joueur veut par exemple malgré tout se déplacer de 2 cases dans la direction de la flèche, il doit payer 2 unités d'énergie.



CHANGEMENT DE LA DIRECTION DE DÉPLACEMENT



Si un joueur veut partir dans une autre direction que celle indiquée par le dé, il doit d'abord freiner à 0 (s'il ne se trouve pas déjà sur une case 0) et donner en plus 2 unités d'énergie par case pour aller dans l'autre direction (exemple 3).

Au cours d'un coup, le ballon peut passer sur et par-dessus des tuiles déjà étalées. Si son déplacement amène un joueur à l'extrémité de l'île, il termine son coup sur la case côte. Le surplus de points de déplacement est perdu (exception : modules 2 et 3).

IMPORTANT :

le déplacement n'est toujours possible qu'en ligne droite. Dévier au cours du déplacement n'est pas autorisé.

Exemple 1 :

le joueur rouge se trouve sur une case indiquant un 3 et la direction est nord-est, il doit donc déplacer son ballon de 3 cases dans cette direction.



Exemple 2 : le joueur rouge se trouve sur une case avec un 3 et veut seulement se déplacer de 2 cases. Il paye donc 1 unité d'énergie pour « ralentir » sur 2.



Exemple 3 : le joueur rouge se trouve sur une case avec un 3 et veut se déplacer d'1 case vers l'est au lieu du nord-est. Il doit donc d'abord remettre 3 unités d'énergie pour freiner à 0 (= modification de la distance), puis « payer » 2 autres unités d'énergie pour partir d'1 case dans la direction souhaitée (vert) (= changement de direction).



C2



PRENDRE DES TUILES



Après que le joueur est parti avec son ballon, il doit ramasser toutes les tuiles d'un nuage au choix.

Le joueur peut ensuite choisir s'il pose les tuiles ramassées (ou seulement une partie) sur ses oculaires, ou s'il souhaite les convertir directement en énergie. Pour chaque tuile qu'il convertit, il reçoit un nombre d'unités d'énergie équivalent au chiffre indiqué sur la tuile. En cas de conversion en énergie, on avance le marqueur d'énergie du nombre de cases correspondant et on remet la tuile dans le sac.

Un nombre de tuiles au choix peut être converti en énergie au cours d'une manche. Les joueurs peuvent seulement « stocker » un nombre de tuiles

correspondant au nombre de leurs propres oculaires libres. Si tous les oculaires sont occupés, les tuiles excédentaires doivent être converties en énergie. Si la quantité d'énergie ainsi fournie est supérieure à ce qui peut être indiqué sur la réglette énergie, le surplus est perdu.

IMPORTANT : si une tuile est déjà posée sur un oculaire, elle ne peut plus être convertie en énergie ultérieurement.



Exemple : le joueur vert choisit le nuage avec une tuile 3 forêt et une tuile 5 montagne. Il pose la tuile forêt sur un de ses oculaires. Il remet la montagne dans le sac, reçoit 5 unités d'énergie en échange (parce qu'il s'agit d'une tuile avec 5) et les reporte sur son marqueur d'énergie.

C3



PLACER DES TUILES



Les joueurs peuvent maintenant déplacer le **nombre de tuiles de leur choix** de leurs oculaires sur les cases **tout autour de la case avec leur ballon**. Les tuiles peuvent être posées sur chaque case de l'île, qu'il s'agisse d'une case brouillard ou d'une case paysage (déjà imprimée sur l'île).

Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, il exécute les phases C1, C2 et C3.



Exemple : le joueur rouge peut poser des tuiles sur les cases A, B et C. Le joueur a déjà posé des tuiles sur les 3 cases D, E et F, il ne peut donc plus y poser de nouvelle tuile, même si elles sont voisines. En outre, il ne peut pas poser de tuile sur les cases G et H parce qu'elles sont trop loin. Et le joueur ne peut pas poser de tuile sur la case où se trouve le ballon.

IMPORTANT :
on ne pose pas de tuiles sur la base du ballon. Par ailleurs, les tuiles déjà posées ne peuvent pas être recouvertes.

CASES SPÉCIALES



Si une tuile est posée sur une case avec un « hexagone avec point d'interrogation », le joueur peut immédiatement piocher une autre tuile dans le sac et la poser sur un de ses oculaires ou la convertir en énergie. Il peut aussi poser la tuile immédiatement sur une des cases tout autour du ballon.



Si un joueur pose une tuile sur une case volcan (et recouvre ainsi les points négatifs visibles précédemment), ces points négatifs ne seront pas déduits des points de victoire lors du décompte final. Ce placement n'entraîne aucune action directe.



Si un joueur place une tuile sur une case avec une goutte, il reçoit immédiatement en prime la quantité d'énergie correspondante au chiffre indiqué dans la goutte.

D



DÉTERMINER LE JOUEUR QUI COMMENCE



tous les joueurs ensemble

Après que tous les joueurs ont déplacé leur ballon et éventuellement découvert des paysages, le joueur qui commence la manche suivante est déterminé. Le joueur se trouvant **sur la case ou la tuile avec la valeur la plus élevée** devient le **premier joueur** de la manche suivante. En cas d'égalité, celui des joueurs concernés qui possède la **plus petite quantité d'énergie** commence. S'il y a toujours égalité, le premier joueur sera celui à côté du premier joueur précédent dans le **sens contraire des aiguilles d'une montre**.

Exemple : le ballon jaune se trouve sur une case 3, le vert sur une case 1, et le bleu également sur une case 3. Le joueur bleu possédant moins d'énergie que le jaune, il devient le premier joueur de la manche suivante.



FIN DE LA PARTIE

Si, au cours de sa phase C3, un joueur relie la **totalité des 6 côtes à la base du ballon grâce à des tuiles paysage DE TOUT TYPE**, on termine la manche en cours et la partie prend fin après une **dernière manche finale**.

On considère qu'une côte est reliée si au moins une case côte a un **lien direct avec la base du ballon par l'intermédiaire de tuiles paysage** (de tout type). Une tuile paysage peut aussi être utilisée pour plusieurs connexions différentes avec la côte. Une case côte doit être visible comme paysage ou couverte d'une tuile avec le même paysage pour pouvoir la relier à la base du ballon. Si par exemple la totalité des 4 cases d'une côte est couverte de tuiles (monument, ville, ou autre paysage) et qu'on ne peut ainsi plus reconnaître le paysage côtier, cette côte ne peut pas être reliée à la base du ballon.

Cas particulier : s'il arrivait qu'il n'y ait pas assez de tuiles pour remplir tous les nuages, la partie prend fin immédiatement. S'il devait arriver au cours de la partie qu'un joueur ne puisse pas piocher une tuile dans le sac, la partie se termine à la fin de la manche. Ce joueur peut alors prendre une tuile restée sur un nuage.

IMPORTANT :

les villes et monuments ne sont pas considérés comme tuiles paysage. Ils interrompent un paysage et ne constituent pas un lien entre deux paysages identiques.



Exemple : comme il suffit d'être relié à la base par n'importe quel paysage, le désert et la montagne sont reliés à la base du ballon (ligne jaune et grise). Un autre lien avec la côte montagneuse n'est pas possible puisque la ville du bas et le monument recouvrent la côte montagneuse et ne la relient pas. La forêt n'est toutefois pas reliée à la base du ballon. La ville ne sert pas à relier les tuiles forêt (A). Pour relier aussi la forêt à la base du ballon, le joueur doit couvrir au moins une des deux cases entourées de points rouges avec une tuile paysage au choix. Un lien par l'intermédiaire des cases côte montagneuse voisines (B) ne suffit pas puisque ces cases ne sont pas couvertes de tuiles paysage.

Exemple : comme il suffit d'être relié à la base par n'importe quel paysage, le désert et la montagne sont reliés à la base du ballon (ligne jaune et grise). Un autre lien avec la côte montagneuse n'est pas possible puisque la ville du bas et le monument recouvrent la côte montagneuse et ne la relient pas. La forêt n'est toutefois pas reliée à la base du ballon. La ville ne sert pas à relier les tuiles forêt (A).

Pour relier aussi la forêt à la base du ballon, le joueur doit couvrir au moins une des deux cases entourées de points rouges avec une tuile paysage au choix. Un lien par l'intermédiaire des cases côte montagneuse voisines (B) ne suffit pas puisque ces cases ne sont pas couvertes de tuiles paysage.

DÉCOMPTE DES POINTS

Quand tous les joueurs ont joué leur dernier coup, on compte les points. Les résultats sont inscrits sur le bloc de score.

Tuiles paysage

D'abord, on comptabilise successivement les 6 différents paysages. Toutes les tuiles paysage reliées sans interruption à la partie côtière correspondante par l'intermédiaire de paysages identiques (ou d'un joker paysage) rapportent **2 points de victoire par tuile**. Mais seules les tuiles paysage posées comptent pour les points de victoire (pas les cases paysage imprimées). Aucun lien avec la base du ballon n'est nécessaire. C'est le lien avec un paysage côtier identique qui est important. S'il y a plusieurs paysages séparés reliés à la même côte, ils sont tous comptabilisés.



Exemple : la tuile forêt (A) est reliée à la côte forestière par un joker paysage et rapporte donc 2 points de victoire. Le joker lui-même rapporte 1 point de victoire pour la forêt. La tuile forêt (B) est séparée de la côte forestière par un monument et ne rapporte donc aucun point de victoire. La tuile forêt (C) est séparée de la côte forestière par un marais et ne rapporte pas de point de victoire non plus. La forêt rapporte donc $(2 + 1 =) 3$ points de victoire.

Pour le paysage de marais, le joueur reçoit respectivement 2 points de victoire pour les deux tuiles marais et 1 point pour le joker paysage. Soit $(2 + 2 + 1 =) 5$ points de victoire. Si le joueur avait posé une tuile forêt sur la case D, la tuile forêt (C) aurait aussi été reliée et aurait rapporté des points. De même, une tuile forêt sur E ou F suffirait pour que la tuile forêt (B) compte également. Une tuile forêt sur D, E ou F rapporterait bien entendu aussi des points.



Les jokers paysage remplacent toutes les formes de paysage et relient donc aussi les paysages identiques. Un joker paysage peut même être utilisé en même temps pour plusieurs paysages. Mais les jokers ne comptent que pour **1 point de victoire par paysage relié** – toutefois pour chacun de ces paysages.

Les paysages ne doivent pas nécessairement être posés en rang les uns derrière les autres. L'important est qu'ils soient reliés entre eux bord à bord par des paysages identiques (ou un joker). Les chiffres sur les tuiles n'ont aucune importance pour le décompte des points.

Rappel : les villes, monuments ou autres paysages interrompent les paysages, les tuiles paysage qui suivent ne comptent donc pas.





Exemple de décompte des points :
 Le joueur n'a pas posé de tuile marais, mais un joker paysage. Il reçoit donc 1 point de victoire. Il additionne les autres tuiles paysage conformément aux règles...

Après les paysages, on compte les bonus pour les paysages : il a à la fois 5 tuiles canyon et 5 tuiles désert (avec jokers). Le joker voisin de la base du ballon compte ici pour les deux paysages. Il reçoit donc respectivement 3 points de victoire. (Malheureusement seules 4 tuiles montagne reliées comptent pour lui – la cinquième n'est pas reliée aux autres.)

Les trois autres joueurs ont tous érigé plus de 2 monuments. Il ne reçoit donc pas de points de victoire pour ses monuments. Son marqueur d'énergie (voir ci-après) est placé à droite à côté de la couronne 6, mais à gauche à côté de la couronne 8. Il reçoit donc ici 6 points de victoire.

Le joueur de notre exemple n'a rempli les conditions finales qu'à la dernière manche. Il reçoit donc 5 points de victoire. Il n'a rien posé sur trois cases volcan, ce qui lui coûte (2, 3 et 5 =) 10 points négatifs.

T/h	
1	1
3	3
7	7
9	9
8	8
4	4
6	6
4	4
0	0
6	6
5	5
	-10
Σ	43

Bonus paysage



Si un paysage est composé de 5 tuiles paysage identiques ou plus (les jokers comptent aussi, les cases côte ne comptent pas) reliées entre elles par tous les bords, le joueur reçoit un bonus de 3 points de victoire. Une tuile joker peut ici aussi compter pour plusieurs paysages. Le paysage ne doit pas impérativement être relié à la côte correspondante pour cela. Mais ce serait conseillé...

Cependant, un joueur ne peut recevoir les 3 points spéciaux qu'une seule fois pour chaque type de paysage.

Villes



La valeur d'une ville dépend du nombre de tuiles paysage voisines. Chaque tuile paysage tout autour de la ville rapporte 1 point (les jokers comptent aussi). Un paysage peut alors aussi compter pour plusieurs villes.

Les cases côte imprimées sur l'île, et les monuments et villes ne rapportent aucun point. Seules les tuiles paysage posées comptent.

Monuments



Les tuiles monument sont comptabilisées selon le principe de la majorité. Le joueur ayant placé le plus grand nombre de monuments sur son île est leader et reçoit 3 points de victoire pour chaque monument. Le joueur ayant placé le deuxième plus grand nombre de monuments reçoit 2 points de victoire pour chaque monument, le joueur arrivé troisième 1 point de victoire et – s'il y a quatre joueurs – le dernier ne reçoit aucun point de victoire. En cas d'égalité, les joueurs concernés reçoivent tous les points de victoire correspondants et les points pour le suivant du classement sont supprimés.

Exemple : dans une partie avec 3 joueurs, le rouge et le vert ont chacun 4 monuments et le jaune 2 monuments. Le rouge et le vert ont le plus grand nombre de monuments et reçoivent 3 points de victoire pour chaque monument (= 12 points de victoire au total). Le jaune reçoit 1 point de victoire pour chacun de ses deux monuments (donc au total 2 points de victoire).



Réglette énergie



Elle sert à enregistrer les points résultant de la position du marqueur d'énergie.



Exemple : à la fin de la partie, le joueur a encore 12 unités d'énergie. Il reçoit donc 6 points de victoire.

Condition finale



Le ou les joueurs étant les premiers à relier la totalité des 6 côtes directement à la base du ballon par l'intermédiaire de tuiles paysage de tout type (attention : ville et monuments ne relient pas) (voir « Fin de la partie ») reçoivent 10 points de victoire. Tous les joueurs qui peuvent encore y parvenir dans la manche finale qui suit reçoivent 5 points de victoire.

Volcans



Tous les points négatifs des cases volcan non recouvertes du plateau de jeu sont additionnés. Le total est déduit des points de victoire.



Exemple : à la fin de la partie, les deux cases volcan entourées de rouge ne sont pas recouvertes de tuiles. Le joueur totalise donc $(3 + 5 =) 8$ points négatifs.

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie. À égalité, celui parmi les joueurs concernés possédant encore le **maximum** d'unités d'énergie gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

LE JEU EN BREF

- 1 Répartir 1 tuile de la réserve sur chaque nuage (module 2 : également sur le port)
- 2 Déterminer qui commence
- 3 Le voisin de droite du premier joueur lance les deux dés (il est possible de relancer chaque dé une fois)
- 4 Déplacer le ballon
- 5 Ramasser toutes les tuiles d'un nuage (exception : module 2 ou 3)
- 6 Placer les tuiles

CE QU'ON A TENDANCE À OUBLIER :

- Le joueur qui commence est certes le premier joueur à déplacer son ballon et ramasser des tuiles, cependant ce n'est pas lui qui lance les dés, mais le dernier joueur de la manche : le joueur à droite de celui qui commence.
- Les villes, monuments et tuiles extension interrompent les rangées de tuiles paysage pour le décompte des points et pour relier la base du ballon.
- Pour terminer la partie, au moins un joueur doit avoir relié la totalité des 6 côtes à la base du ballon avec des tuiles paysage de TOUT TYPE (même un joker).
- Pour le décompte des points, chaque tuile paysage reliée à la côte identique par des tuiles paysage IDENTIQUES rapporte des points de victoire.
- Une côte ne peut pas être reliée si les 4 cases de cette côte sont couvertes de tuiles et qu'on ne peut ainsi plus voir le paysage côtier.
- 5 tuiles paysage identiques ou plus (jokers compris) reliées directement entre elles rapportent 3 points bonus.

Auteur du jeu : Volker Schächtele
 Illustrations : Michael Menzel
 Rédaction : Thorsten Gimmler
 Design : dyadesign, www.dyadesign.de
 Conception : Matthias Karl
 Traduction : Birgit Irgang

Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstr. 21, 12055 Berlin
 Germany
 www.schmidtspiele.de
 www.schmidtspiel-shop.de

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les relecteurs de la règle du jeu. Notamment : Wido et Sven Barnstorf, Arno Kluten, Johannes Werges, Peter Rustemeyer, Jörg Hübner, Peter Berger, Annika et Ralph de Mage Store, Sebastian Wunder, Hartwig Jakubik, Bela et Olaf Knopp, Georgina Merker, Patrick Enger, Regina Unger, Christel Unger, Sabrina et Sven de Fuchsbau, Daniel Müller, Aaron Haag, Reimund Winante, Christward Conrad, Fabian Zimmermann, Steffen Rühl, Channing Jones, Martina Hellmich, Christl Schächtele, Andrea et Johanna Kuckelkorn, Sebastian, Christian, Antje, Jörg, Wolfgang, Sabine et Leona.



2

LE PORT

MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE

1 port, 4 comptoirs portuaires

PRÉPARATION DU JEU

Le port est posé au centre de la table (les six débarcadères 1 à 6 vers le haut), de façon à être accessible pour tous les joueurs. 5 tuiles piochées au hasard sont posées face visible sur n'importe quelles cases port pour représenter l'offre du port. Chaque joueur reçoit le comptoir portuaire avec le ballon de sa couleur et le pose, comptoir sur le dessus, sur un oculaire de son choix.

CHANGEMENTS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque manche, après avoir pioché les tuiles pour les nuages, on pioche à chaque fois aussi 1 tuile supplémentaire dans le sac et on la pose dans l'offre du port. Cette étape est supprimée dans la première manche. Le nombre de tuiles dans le port est limité à 11. Si les 11 cases du port sont occupées, le joueur qui commence échange la tuile qu'il vient de piocher contre une tuile de son choix déjà posée dans le port qu'il remet dans le sac.

Tant que le comptoir portuaire des joueurs est encore posé sur l'oculaire, et qu'il n'est pas encore construit sur l'île, ils s'arrêtent au bord de l'île et le surplus de points de déplacement est perdu. À partir du moment où le comptoir portuaire est situé sur l'île, un joueur ne s'arrête plus automatiquement sur le bord de l'île avec son ballon.

Si en se déplaçant un joueur arrive sur une case côte ou part d'une case côte et s'il devait poursuivre son déplacement « dans la mer » en raison de la direction indiquée par le dé, les points de déplacement restants sont utilisés « dans le port ». Départ de la case 1 pour la première étape sur la côte jusqu'à la fin de son déplacement. Ici aussi, en remettant des unités d'énergie, il peut poursuivre plus loin dans le port ou freiner.

Une fois qu'un joueur est arrivé dans le port, il ne prend pas de tuile sur un nuage à la phase C2, mais échange une tuile de son choix de ses oculaires contre l'offre du port. Le ratio d'échange dépend du



Comptoir portuaire

Port, avec verso pour variante

port où il se trouve. Il pose alors une ou deux tuiles de ses oculaires dans l'offre du port et en prend 2, 3 ou 4 tuiles selon le ratio d'échange. Si l'offre ne lui plaît pas ou si tout est vide, il peut aussi piocher au hasard des tuiles dans le sac au lieu de prendre les tuiles dans l'offre du port. Lors de l'échange, il peut aussi prendre des tuiles dans le sac et dans l'offre du port dans n'importe quel ordre. Théoriquement, le joueur peut aussi rendre le même type de paysage que celui qu'il vient de donner. Mais pas la même tuile.

Cas particulier : si un joueur arrive dans le port sans tuile sur ses oculaires, la phase d'échange est supprimée pour lui et il peut prendre 1 tuile dans l'étalage du port ou piocher 1 tuile dans le sac.

Lors de l'échange de tuiles aussi, celles qui viennent d'être acquises peuvent immédiatement être converties en énergie.

Lors de la prochaine manche, il faut de nouveau quitter le port. Pour quitter le port, la valeur de la case port indique la distance du voyage. La case côte est alors la première case qui est comptée. Seule la case départ peut changer. Le ballon peut partir d'une case mer au choix sur le bord de l'île dans la direction indiquée par le dé – la seule condition est que son déplacement se termine sur l'île. Pour sortir du port, un joueur peut freiner ou accélérer comme pour un déplacement normal.

VARIANTE

Au verso, en plus des six débarcadères 1 à 6, on trouve aussi en septième position un débarcadère avec un point d'interrogation. Un joueur qui part de cette case peut se placer sur n'importe quelle case de son île.



Port, verso



Exemple 1 :

le rouge est placé à côté d'une case côte du désert. Le dé indique la direction SE. L'étape 1 le mène donc par voie terrestre, puis l'étape 2 sur la première case port (1) au lieu de « dans la mer ». Les autres déplacements l'amènent plus loin dans le port. Il aurait aussi pu ralentir ou prolonger ces étapes avec des unités d'énergie.



Exemple 2 : le joueur rouge se trouve sur la case port avec un ratio d'échange 1:2. Il pose 1 tuile de son oculaire dans l'offre du port, prend 1 tuile joker de l'offre du port et pioche 1 tuile dans le sac. Il pose les deux tuiles sur ses oculaires.



Exemple 3 : le ballon rouge se trouve sur la case port 2. Comme le dé a indiqué la direction SO, le joueur rouge doit retourner sur l'île le long d'une des flèches dessinées.

3

L'EXTENSION

MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE

20 tuiles extension (5 par couleur), 8 oculaires



PRÉPARATION DU JEU

Pour ce module, la réglette énergie est posée avec le côté argenté sur le dessus. Chaque joueur reçoit les 5 tuiles extension avec le ballon de sa couleur et les pose à côté de son île. On a aussi besoin du port. Il est posé au centre de la table, bien accessible pour tous les joueurs. 5 tuiles piochées au hasard sont posées face visible sur n'importe quelle case port pour représenter l'offre du port.



CHANGEMENTS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au lieu de ramasser toutes les tuiles d'un nuage, chaque joueur peut activer une de ses tuiles extension et la déplacer de sa réserve sur un oculaire libre. Mais il ne peut prendre qu'une des tuiles qu'il a déjà dépassées avec son marqueur d'énergie à ce moment-là. Cela signifie que le marqueur d'énergie doit alors avoir dépassé la marque correspondante. Si le marqueur d'énergie devait de nouveau être reculé plus tard, cela n'a aucun effet sur les tuiles déjà prises précédemment.

En plus des points de victoire, les tuiles ont les avantages suivants :



Observatoire :

pour déterminer qui commence et pour le déplacement, le joueur peut choisir librement un chiffre compris entre 1 et 2, ou 1 et 4. De plus, la construction d'un observatoire libère immédiatement un nouvel oculaire que le joueur peut ajouter à droite ou à gauche de sa réglette énergie. On peut aussi immédiatement y poser des tuiles. Ceci est valable dès que l'observatoire est posé sur l'île.



Comptoir portuaire :

pour déterminer qui commence et pour le déplacement, le joueur peut choisir librement un chiffre compris entre 1 et 3. Dès que le comptoir portuaire est posé sur l'île, le joueur ne s'arrête plus automatiquement au bord de l'île avec son ballon, mais se déplace dans le port grâce aux points de déplacement excédentaires (voir module 2). Le joueur peut utiliser le port pour y échanger des tuiles de son oculaire selon le ratio d'échange atteint.



Machine à vent :

pour déterminer qui commence et pour le déplacement, le joueur peut choisir librement un chiffre compris entre 1 et 8.



Monument « couple royal » :

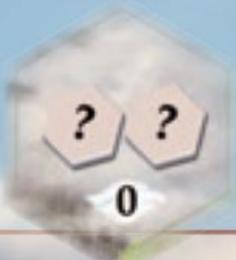
pour déterminer le joueur qui commence, la tuile compte pour 5. Si la tuile a été posée sur l'île, elle compte pour deux monuments pour déterminer qui a la majorité de monuments lors du décompte final et pour le calcul des points de victoire.

Les tuiles extension ne relient pas les paysages – tout comme les villes et monuments. Les tuiles extension ne peuvent pas être échangées au port. Quand on les prend, elles peuvent aussi être directement converties en énergie. Dans ce cas, elles sont remises dans la boîte et le joueur ne peut plus utiliser leur fonction.

Si un joueur a posé toutes ses tuiles extension sur l'île, il reçoit 5 points de victoire.

VERSO DE L'ÎLE

Posez l'île avec la boussole argentée sur le dessus. La réglette énergie est posée de façon visible, avec le côté doré sur le dessus, à côté de l'île comme pour le module 1. Sur cette île, on trouve maintenant des cases sur lesquelles un joueur peut piocher 2 tuiles dans le sac ou piocher une tuile et recevoir de l'énergie en plus. Il n'y a pas d'autre changement par rapport aux règles du module 1.



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin
Germany
www.schmidtspele.de
www.schmidtspele-shop.de

