



Une extension pour Isle of Skye,  
un jeu de placement pour 2 à 5 joueurs  
par Alexander Pfister &  
Andreas Pelikan

Devenir roi est une chose, diriger le royaume en est une autre ! Vous aurez besoin de toute l'aide que vous pourrez trouver : de puissants guerriers pour faire respecter la loi et défendre le royaume, d'habiles marchands pour assurer les revenus de la couronne, et de rapides messagers pour porter vos missives dans votre domaine. Heureusement, vos amis les plus fidèles ont accepté de faire le travail pour vous, vous laissant à la tête du royaume.

## CONTENU

Dans chacune des cinq couleurs :



1 plateau de progression (avec trois pistes)



6 cubes  
(marqueurs de progression  
et d'itinéraire)



1 pion  
Compagnon



9 tuiles bonus (avec les chiffres I, II ou III marqués au dos)

Matériel supplémentaire :



15 routes



5 jetons 50/100 PV



4 nouvelles tuiles Score



8 nouvelles tuiles Terrain  
(avec un symbole de compagnon)



7 pièces d'or « 1 »

Auteurs : Alexander Pfister  
& Andreas Pelikan  
Illustrations : Klemens Franz  
Traduction : Antoine Prono  
Relecture : Gersende Cheylan



© 2016 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Deutschland.  
Alle Rechte vorbehalten

Funforge s.a.r.l.  
24 Rue Charlot 75003 Paris



© 2019 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

## MISE EN PLACE

La mise en place est la même que celle du jeu de base, avec les ajouts suivants. Prenez tous les éléments de votre couleur. Placez le plateau de progression du côté correspondant au nombre de joueurs et placez un cube au début de chacune des pistes. Ces cubes sont vos **marqueurs de progression**.

Mélangez les 9 tuiles bonus et placez-les face cachée sur les emplacements correspondants indiqués en chiffres romains sur le plateau de progression. Puis retournez-les face visible. Placez un cube sur la tuile bonus qui affiche le symbole correspondant (voir ci-dessous) et conservez les deux autres cubes. Ces trois cubes sont vos **marqueurs d'itinéraire**.



**Note :** si vous tenez à ce que tous les joueurs jouent avec les mêmes tuiles aux mêmes endroits, laissez un seul joueur faire sa mise en place au hasard. Les autres joueurs la reproduisent ensuite sur leur propre plateau.

Enfin, placez votre **pion Compagnon** sur votre château. Gardez devant vous **trois routes** et un jeton **50/100 PV**. Ajoutez les 8 nouvelles tuiles Terrain au reste des tuiles et mélangez l'ensemble dans le sac de tissu.



Lorsque vous jouez avec l'extension *Journeyman*, vous ajoutez une phase **Mouvement du compagnon** à la fin de la phase 5 (Construire). Les autres phases de jeu restent inchangées.

## APERÇU

Votre plateau de progression comporte trois pistes. Chacune présente une suite de symboles que vous devez aller chercher dans votre territoire à l'aide des marqueurs d'itinéraire et de votre compagnon. Pour chaque marqueur d'itinéraire que vous ramassez, vous pouvez avancer un marqueur de progression d'une case si cette case affiche le symbole ou le dessin de la tuile sur laquelle se trouvait le marqueur de progression.



La piste du **Guerrier** (en haut) rapporte des points de victoire (PV) supplémentaire à chaque tour (*notez que la piste continue vers le bas, à droite du plateau*).

La piste du **Marchand** (au milieu) augmente vos revenus et les déplacements de votre compagnon.

La piste du **Messenger** (en bas) offre des bonus de points de victoire, soit immédiats, soit récurrents.



**Exemple :** si ce marqueur est le premier que vous récupérez en cours de jeu, vous pouvez avancer d'une case sur la piste du Marchand (bateau) ou sur la piste du Messenger (ferme).

## MOUVEMENT DU COMPAGNON

Vous planifiez et exécutez le mouvement de votre compagnon en **phase 5**, après avoir ajouté les tuiles Terrain que vous avez achetées à votre territoire.

Cette phase se joue en deux temps :

- préparer l'itinéraire du compagnon ;
- exécuter le mouvement du compagnon.

## PRÉPARER L'ITINÉRAIRE DU COMPAGNON

Placez vos marqueurs d'itinéraire sur chaque tuile comprenant un symbole sur lequel vous voulez emmener votre compagnon. Au début, vous n'avez que deux marqueurs. Vous pourrez en récupérer un troisième en débloquent la tuile bonus correspondante.

**Vous ne pouvez placer qu'un marqueur par tuile.** Vous devez placer vos marqueurs de manière à ce qu'ils soient tous accessibles par votre compagnon avec les points de mouvement dont vous disposez (voir *Tuiles Bonus*, page 6).



Les points de mouvements sont indiqués sur la piste du Marchand au dessus d'un **symbole de chaussures**. Au début de la partie, votre compagnon dispose de 4 points de mouvement. Votre compagnon se déplace orthogonalement en dépensant 2 points de mouvement par tuile, quelle que soit la nature du terrain. Si deux tuiles sont **connectées** par une route (imprimée ou placée), alors le mouvement d'une tuile à l'autre ne coûte plus que 1 point.

Ramasser les marqueurs d'itinéraire le long de la route ne coûte rien.

**Exemple :** aller de la 1<sup>re</sup> à la 2<sup>e</sup> tuile coûte un point de mouvement grâce à la route. Il en va de même pour aller de la 2<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup> tuile. En revanche, la 3<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> tuile ne sont pas connectées (c'est une impasse) donc le mouvement coûte 2 points.



Vous avez le droit de placer un marqueur d'itinéraire sur la tuile où se trouve votre compagnon. Vous pouvez collecter ce marqueur au début de son mouvement, ou plus tard. Vous avez le droit de passer plusieurs fois sur la même tuile, tant que vous avez les points de mouvement nécessaires pour le faire.

## EXÉCUTER LE MOUVEMENT DU COMPAGNON

À votre tour, déplacez votre compagnon comme prévu, en ramassant les marqueurs d'itinéraire au fur et à mesure (dans l'ordre qui vous convient). À chaque fois que vous ramassez un marqueur d'itinéraire sur une tuile, vous pouvez avancer un marqueur de progression sur **une seule piste de votre plateau**, en fonction du symbole ou du dessin de cette tuile (voir *Avancer sur les pistes*, ci-dessous). Même si la tuile affiche plusieurs symboles, **vous ne pouvez avancer que d'une case par marqueur d'itinéraire ramassé.**



**Note :** vous n'êtes jamais obligé de déplacer un marqueur sur votre plateau de progression. Vous pouvez tout à fait placer un marqueur d'itinéraire et y déplacer votre compagnon dans le seul but de préparer le prochain tour.

Certaines cases de la **piste du Messager** coûtent de l'or (5, 8 ou 12 pièces). Par exemple, vous devez payer 5 pièces d'or pour passer de la 2<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup> case de la piste.

**Votre mouvement s'arrête lorsque vous ramassez le dernier marqueur d'itinéraire.** S'il vous reste des points de mouvement, ils sont alors perdus. Si vous vous êtes trompé lors de la préparation de votre itinéraire et que vous ne pouvez pas atteindre un ou plusieurs marqueurs, considérez ces marqueurs comme non placés. Votre **mouvement s'arrête au dernier marqueur que vous avez atteint.**

## AVANCER SUR LES PISTES

Pour avancer sur une case, vous devez ramasser un marqueur d'itinéraire correspondant au symbole indiqué sur la case. La plupart des symboles des cases sont ceux des tuiles du plateau : bateaux, brochs, fermes, moutons, phares, têtes de bétail et tonneaux. Explication des nouveaux symboles :



Pour avancer sur cette case, vous devez ramasser un marqueur d'itinéraire placé sur votre château. Ramasser ce marqueur ne vous coûte rien (contrairement à l'action Avancer grâce au château, voir page suivante).



Ces symboles englobent toutes les tuiles situées orthogonalement à respectivement 2, 3 et 4 cases de distance de votre château, même s'il y a des trous. Ainsi, une tuile située en diagonale de votre château est à 2 cases de distance.





Ces symboles représentent une zone complétée : montagne, mer ou plaine. Le marqueur d'itinéraire doit être placé sur une tuile qui fait partie de la zone complète correspondante.



Ce symbole représente à la fois une zone de montagne complétée ET une zone de mer complétée. Le marqueur d'itinéraire doit être placé sur une tuile qui fait partie de ces deux zones complétées.



Ce symbole représente un parchemin, quel qu'il soit. Qu'il soit dans une zone complétée ou non n'a pas d'importance. Vous devez placer le marqueur d'itinéraire sur une tuile marquée d'un parchemin.



Ces symboles sont propres à la piste du Messager et désignent les quatre points cardinaux : nord, sud, est, ouest. Ils indiquent respectivement la tuile la plus haute, la plus basse, la plus à droite et la plus à gauche de votre territoire. Si plusieurs tuiles sont concernées, le marqueur d'itinéraire peut être placé sur n'importe laquelle des tuiles concernées.

## AVANCER GRÂCE AU CHÂTEAU

Si vous êtes bloqué dans votre progression, vous pouvez avancer sur une piste en utilisant votre château comme un joker. Dans ce cas, il suffit de placer un marqueur d'itinéraire sur votre château. Cependant, lorsque vous ramassez ce marqueur pour avancer, vous devez payer le coût indiqué en haut du plateau, dans la section correspondante à la case où vous souhaitez aller. Le plateau est divisé en quatre segments, qui sont de plus en plus chers.



**Exemple :** pour avancer sur l'une des trois premières cases de la piste du Guerrier ou du Marchand en utilisant le château, vous devrez payer une pièce d'or. Si vous faites la même chose pour la 4<sup>e</sup> case (qui est dans la deuxième section), cela vous coûtera 3 pièces d'or.

**ATTENTION :** voyager sur une case marquée du symbole du château ne coûte rien, car dans ce cas vous n'utilisez pas le château comme joker. Rappelez-vous aussi que vous ne pouvez placer qu'un marqueur d'itinéraire par tuile.

## DÉBLOQUER DES AVANTAGES

Avancer sur les pistes permet de débloquer des avantages : points de victoire, revenus supplémentaires, mouvement supplémentaire et tuiles bonus.

**RÈGLE D'OR :** à l'exception des points de victoire que vous marquez immédiatement, les avantages que vous débloquent ne peuvent pas être utilisés avant la prochaine phase.



### Bonus de points de victoire

Lorsque vous passez d'une case à l'autre, vous pouvez immédiatement marquer les points de victoire indiqués **entre les deux cases**.



Sur les deux dernières cases de chaque piste il y a une double flèche. Elle indique qu'il est possible de passer d'une case à l'autre indéfiniment en marquant à chaque fois les 3 ou 4 PV correspondants. Il est toujours nécessaire de ramasser les marqueurs d'itinéraire sur les tuiles appropriées pour bénéficier de cet effet.

**Note :** même s'il est interdit de placer plus d'un marqueur d'itinéraire sur la même tuile, vous pouvez marquer les points de fin de piste trois fois dans le même tour. Dans l'exemple ci-dessus, il vous suffirait de visiter la tuile la plus à l'ouest, le château, puis une autre tuile située exactement au même niveau que la première (à l'ouest).

Les avantages permanents sont affichés sous la forme d'un petit drapeau sous la case qui les débloquent. Ils sont accessibles dès que vous atteignez cette case et restent actifs même si vous vous déplacez au-delà, jusqu'à être remplacés par un meilleur effet (voir plus loin).



### Revenus supplémentaires

Sur la piste du Marchand, vous pouvez débloquer des revenus supplémentaires de 2, 4 et 7 pièces d'or pour 2 à 4 joueurs (et 2, 5 et 7 pièces d'or à 5 joueurs), que vous recevez à la phase 1 de chaque tour. Ces valeurs ne sont pas cumulatives : **vous ne touchez que le bonus le plus à droite.**



### Points de victoire supplémentaires

Sur la piste du Guerrier et du Messenger, vous pouvez débloquer des points de victoire supplémentaires. Vous les recevrez lors de la phase 6 de chaque tour, avant de marquer les points pour les tuiles Score du tour. Marquez les points séparément sur chacune des deux pistes. Les valeurs ne sont pas cumulatives : **vous ne touchez que le bonus le plus à droite.**



### Points de mouvement supplémentaires

Sur la piste du Marchand, vous pouvez augmenter le nombre de points de mouvement dont vous disposez à chaque tour, jusqu'à atteindre 8 points de mouvement (6 points à 5 joueurs). Les valeurs ne sont pas cumulatives : **vous ne marquez que le bonus le plus à droite.** Notez que le bonus ne s'exerce qu'au début de la phase suivante, donc que vous ne pouvez pas immédiatement en profiter lorsque vous le débloquez.

## TUILES BONUS

Lorsque vous débloquez une tuile bonus, placez-la devant vous. Les premières tuiles d'une piste (marquées I et II) offrent un avantage à usage unique et doivent ensuite être défaussées. La troisième tuile (III) offre un avantage permanent et doit être conservée.

**Rappel :** vous ne pouvez pas utiliser les effets d'une tuile lors de la phase où vous l'avez débloquée.



**Troisième marqueur d'itinéraire :** à la fin de cette phase, défaussez cette tuile et récupérez le marqueur d'itinéraire qui est dessus. Jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez maintenant placer 3 marqueurs d'itinéraire à chaque tour.

Tuiles I



**Avancer sur une piste :** à la fin de cette phase, défaussez cette tuile pour avancer d'une case sur la piste de votre choix (en payant son coût, s'il le faut).



**Route :** à la fin de cette phase, défaussez cette tuile et recevez un point de victoire ainsi qu'une route de la réserve (voir *Placer des routes*, page 6).



**Mouvement supplémentaire :** conservez cette tuile bonus devant vous jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser. À ce moment-là, défaussez-la pour bénéficier immédiatement de 4 points de mouvement bonus. Les points non dépensés sont perdus.

Tuiles II



**Cinq pièces d'or :** à la fin de cette phase, défaussez cette tuile pour recevoir 5 pièces d'or de la réserve.



**Routes :** à la fin de cette phase, défaussez cette tuile pour recevoir deux routes de la réserve (voir *Placer des routes*, page 6).



**Pas de défausse :** à la fin de cette phase, vous recevez 3 points de victoire (une seule fois). Conservez cette tuile bonus devant vous. Vous recevez 3 pièces d'or supplémentaires lors de la phase 1 de chaque tour. Lors de la phase 2, vous avez le droit de fixer un prix sur vos trois tuiles Terrain. Si vous le faites, ne défaussez aucune tuile en phase 3.

Tuiles III



**La banque paie :** à la fin de cette phase, vous recevez 3 points de victoire (une seule fois). Conservez cette tuile bonus devant vous. Vous ne payez plus les tuiles que vous achetez aux autres joueurs en phase 4 : c'est la banque qui s'en charge.



**Double achat :** à la fin de cette phase, vous recevez 3 points de victoire (une seule fois). Conservez cette tuile devant vous. Vous pouvez acheter une seconde tuile Terrain lors de la phase 4 de chaque tour, après que tous les joueurs ont eu l'occasion d'en acheter une. Si plusieurs joueurs ont cette tuile bonus, résolvez les achats dans l'ordre du tour. Si vous avez la tuile "la banque paie", la banque paie vos deux achats.

## PLACER DES ROUTES

Vous pouvez obtenir jusqu'à trois routes grâce aux tuiles bonus. Vous pouvez placer ces routes à tout moment, sauf lors de la phase où vous les récupérez. Une route doit toujours être placée entre deux tuiles adjacentes orthogonalement. Ces deux tuiles sont considérées comme reliées par la route l'une à l'autre, exactement comme si une route était imprimée dessus.



**Note :** lorsque deux tuiles sont reliées par une route, toutes les routes des deux tuiles sont considérées comme connectées, même si la route posée ne touche pas physiquement toutes les routes. Ici, la tuile de gauche est devenue un carrefour et celle de droite une intersection.

Placer des routes permet de dépenser moins de points de mouvement, mais aussi de connecter des tonneaux de whisky à votre château pour générer plus de revenus.



**Exemple :** cette tuile Terrain contient deux tonneaux. La relier à votre réseau routier pour la connecter à votre château permettrait d'augmenter vos revenus.

Les routes peuvent aussi être placées à travers des cases de mer (ce sont alors des ponts) et même par-dessus des routes imprimées sur les tuiles (par exemple pour connecter une tuile qui n'a pas de route à une tuile qui en a une). Il peut y avoir plusieurs routes sur la même tuile.

## AVANCER PENDANT LA PHASE D'ACHAT

Lorsque vous achetez une tuile marquée du symbole de compagnon (ou en récupérant une tuile que vous avez mise en vente, mais que personne n'a achetée), **vous pouvez immédiatement avancer sur une piste de votre choix**, quelles que soient les conditions indiquées pour avancer. Vous devez faire cette action **avant** de placer la tuile sur votre territoire, et même si vous ne la placez pas.



De plus, lors de la phase 4, **chaque fois qu'un joueur vous achète une tuile**, vous pouvez avancer immédiatement sur la **piste du Guerrier** (et uniquement celle-ci) quelles que soient les conditions indiquées pour avancer.

**Note :** dans les deux cas, cela ne vous dispense pas de payer si la piste l'impose.

Si avancer le marqueur vous permet de débloquent une tuile bonus ou un avantage, **vous n'en exercez les bénéfices qu'à la fin de la phase en cours.**

## NOUVELLES TUILES DE SCORE



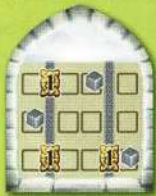
2 PV par tuile de distance entre votre château et votre compagnon. La distance doit être comptée orthogonalement au plus court, même s'il y a des trous.



1 PV pour chaque ligne et colonne contenant au moins un broch. Un même broch peut être compté deux fois (dans une ligne et une colonne).



2 PV pour chaque ligne (et non colonne) contenant au moins **deux tuiles** avec des symboles identiques (bateau, broch, chariot, ferme, etc.). Avoir deux symboles identiques sur une seule tuile ne suffit pas.



1 PV pour chaque section que vous avez intégralement franchie avec un marqueur de progression. La même section peut rapporter jusqu'à 3 points, si les trois marqueurs l'ont dépassée.

## FIN DE PARTIE

Le jeu se termine de la même façon que le jeu de base.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie et devient Roi de l'Île de Skye.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pièces d'or qui gagne.