

L'ÎLE INTERDITE

ENSEMBLE, TENTEZ L'AVENTURE !

UN JEU DE MATT LEACOCK ILLUSTRÉ PAR C.B. CANGA
2-4 JOUEURS | À PARTIR DE 10 ANS

L'Île Interdite était le cœur mystique de l'ancien empire des Atlantes. La légende raconte qu'ils avaient le pouvoir de contrôler les quatre éléments – le feu, le vent, l'eau et la terre – au moyen de trésors à la valeur inestimable : le Cristal ardent, la Statue du zéphyr, le Calice de l'onde et la Pierre sacrée. Ainsi, les Atlantes gardaient les trésors cachés sur l'Île Interdite qui était conçue pour s'enfoncer dans les flots si des intrus y mettaient les pieds. Durant les longs siècles qui nous séparent de la mystérieuse disparition de leur empire, l'Île Interdite demeurerait introuvable... jusqu'à aujourd'hui.

Votre équipe sera-t-elle la première à y ouvrir une brèche, prendre les trésors et en sortir en vie ?

MATÉRIEL

58 cartes réparties comme suit :

28 cartes Trésor (dos orange)

5 pour chacun des 4 trésors

3 cartes Montée des eaux

3 cartes Hélicoptère

2 cartes Sacs de sable

24 cartes Inondation (dos bleu)

6 cartes Aventurier

24 tuiles Île réversibles

6 pions en bois

4 figurines Trésor :

Le Cristal ardent

La Statue du zéphyr

Le Calice de l'onde

La Pierre sacrée

1 Échelle graduée

1 Marqueur de niveau



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

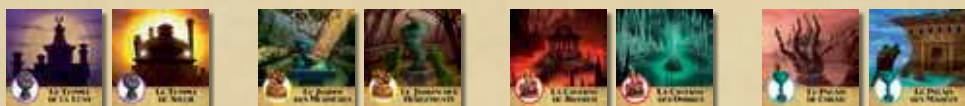
1. CRÉER L'ÎLE INTERDITE : Mélangez les 24 tuiles Île et placez-les visibles (pas du côté bleu et blanc) dans la configuration suivante : faites d'abord un carré de 4x4 au centre de la table, placez ensuite 2 tuiles près des 2 tuiles du milieu de chaque côté du carré.

NB : laissez un léger espace entre les tuiles.



- Mise en place -

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. SÉPARER 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).



Pile Inondation



Pile Trésor



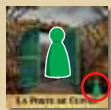
Pile Aventurier

4. L'ÎLE COMMENCE À 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 DÉBARQUENT :

Mélangez les 6 cartes Aventurier et distribuez-en 1 au hasard à chacun des joueurs. Chacun d'entre vous va incarner 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. Il sera plus facile de gagner si vous coopérez et tirez profit de ces pouvoirs spéciaux.



Prenez le pion de la couleur de votre carte Aventurier et placez-le sur la tuile Île correspondante : cherchez l'icône correspondant au pion dans le coin des tuiles « Porte » et de la tuile « l'héliport ». Rangez dans la boîte les cartes Aventurier et les pions non utilisés. **NB : il est possible de démarrer sur une tuile inondée.**

6. DISTRIBUER LES CARTES TRÉSOR :

Mélangez la pile de cartes Trésor et distribuez 2 cartes à chacun des joueurs. **Placez vos cartes faces visibles devant vous** afin que vous et vos partenaires les voient. Si quelqu'un reçoit une carte Montée des eaux, donnez-lui une autre carte, remettez la carte Montée des eaux dans la pile et mélangez-la à nouveau. Placez la pile Trésor face cachée à côté de l'Île.



NB : il y aura une défausse de cartes Trésor à côté de la pile Trésor.

7. DÉTERMINER LE NIVEAU D'EAU : Placez le Marqueur de niveau du côté gauche de l'Échelle graduée et placez-le suivant le niveau de difficulté désiré (par exemple, si c'est la première fois que vous jouez à un jeu coopératif, mettez-le sur Novice).



TOUR DE JEU

Le joueur qui a visité une île le plus récemment commence. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, réalisez les trois choses suivantes dans l'ordre :

1. **Faites jusqu'à 3 actions.**
2. **Tirez 2 cartes Trésor.**
3. **Tirez un nombre de cartes Inondation égal au niveau d'eau.**

Le détail de chaque tour est décrit plus loin. Notez que chaque carte Aventurier contient aussi une aide de jeu.



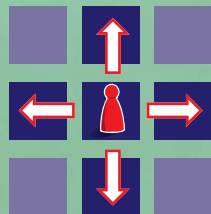
1. FAIRE JUSQU'À 3 ACTIONS

À chaque tour, vous pouvez faire jusqu'à 3 actions (cela peut être aussi 0, 1 ou 2). Vos partenaires sont autorisés (et encouragés !) à vous conseiller sur les meilleures actions possibles pendant votre tour. Choisissez une combinaison parmi les 4 actions suivantes :

- Se déplacer
- Assécher
- Donner une carte Trésor
- Gagner un Trésor

SE DÉPLACER

Vous pouvez, pour 1 ou plusieurs actions, déplacer votre pion sur une tuile Île adjacente : en haut, en bas, à gauche, à droite mais pas diagonalement. Vous pouvez aller sur une tuile inondée, mais vous ne pouvez pas aller sur (ou à travers) l'emplacement d'une tuile manquante.



Exceptions:

-  L'Explorateur peut se déplacer diagonalement.
-  Le Pilote peut aller une fois par tour sur n'importe quelle tuile pour 1 action.
-  Le Navigateur peut déplacer d'autres joueurs d'1 ou 2 cases adjacentes par action.
-  Le Plongeur peut se déplacer au travers d'une ou plusieurs tuiles adjacentes manquantes et/ou inondées pour 1 action (pas forcément en ligne droite).

ASSÉCHER

Vous pouvez, pour 1 ou plusieurs actions, assécher n'importe quelle tuile Île adjacente (en haut, en bas, à gauche, à droite), ou celle sur laquelle se trouve votre pion. Pour assécher une tuile, retournez-la simplement pour qu'apparaisse son côté non inondé.



Exceptions:

-  L'Ingénieur peut assécher 2 tuiles pour 1 action.
-  L'Explorateur peut assécher des tuiles diagonalement.

DONNER UNE CARTE TRÉSOR

Vous pouvez donner 1 ou plusieurs cartes Trésor à un autre joueur si vos deux pions sont sur la même tuile. Cela coûte 1 action pour chaque carte que vous donnez (voir le paragraphe « Nombre maximal de cartes » pour les restrictions). **Vous ne pouvez pas donner de cartes Action Spéciale (Hélicoptère et Sacs de sable).**



Exception:

 **Le Messenger peut donner des cartes Trésor sans être sur la même tuile.**

GAGNER UN TRÉSOR

Vous pouvez, pour 1 action, gagner un trésor en défaussant de votre main 4 cartes Trésor identiques, à condition que votre pion soit sur la tuile Île correspondante :

Cartes défaussées	Pion sur une tuile Île correspondante	Trésor gagné
	 -OU- 	
	 -OU- 	
	 -OU- 	
	 -OU- 	

NB :

- Quand vous récupérez un trésor, défaussez les cartes dans la pile de défausse des cartes Trésor et prenez la figurine correspondante devant vous.
- Vous pouvez gagner un trésor sur une tuile inondée.

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.

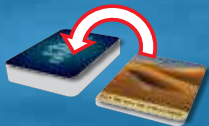
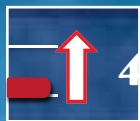
NB : vous pouvez utiliser le pouvoir d'une carte Action Spéciale si vous êtes forcé de vous en débarrasser.



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

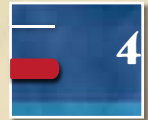
Quand la dernière carte de la pile Trésor est tirée, mélangez immédiatement la défausse puis retournez-la face cachée afin de former une nouvelle pile de cartes Trésor.

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) sombre 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.

DIFFICULTÉ

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 emballé 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.



COCKTAIL GAMES
2 rue du Hazard
78000 Versailles
Tel. 01 30 83 21 21
www.cocktailgames.com
info@cocktailgames.com