

## Fiche de démarrage rapide pour «L'ILE INTERDITE »

Trouvez les 4 trésors, en équipe. Echappez-vous tous de l'île par hélicoptère avant qu'elle ne soit engloutie sous les eaux et vous remporterez la partie, ensemble !

### PREPARATION :

#### Construisez le

« plateau » : Mélangez et disposez les tuiles d'île (face colorée visible, en laissant un peu d'espace entre chacune) en carré de 4x4 puis ajoutez 2 tuiles près de celles du milieu de chaque côté du carré.

**Constituez deux piles de cartes** : une pour les bleues « les inondations » (prévoir une défausse) et une pour les rouges «les trésors » à part (et une défausse).

**Sur la piste de niveau d'eau**, placez le curseur sur Novice ou Normal pour commencer. Pour les experts, le curseur peut être placé sur Elite ou légendaire.

**Chacun prend une carte personnage** au hasard, et le pion assorti est placé sur la tuile île correspondante (un petit pion de couleur est dessiné sur les tuiles).

**Piochez 6 cartes inondation** : Les tuiles portant le même nom vont alors être inondées (retournez-les sur leur face bleutée).

**Distribuez 2 cartes trésor à chacun**. Ces cartes sont posées devant soi, visibles de tous. Si quelqu'un reçoit une carte « montée des eaux », remettez-là dans la pile, mélangez et reprenez une autre carte.

### DEROULEMENT DU JEU :

#### A savoir :

- Le dos des cartes de personnages indique les phases du jeu et les actions possibles.
- Voir également les capacités spéciales de chaque personnage.
- Faites attention où vous défaussez : les trésors et les îles ne vont pas dans la même défausse (dos différents) !
- Si une pile de cartes est vide : on mélange la défausse et on reforme une pile face cachée.
- **Inonder** veut dire retourner la tuile île sur son côté bleuté.
- **Assécher** veut dire la retourner sur son côté coloré. Si une tuile déjà inondée est de nouveau inondée, elle est alors enlevée du jeu, avec la carte qui correspond, ce qui peut laisser un trou sur le plateau de jeu.

#### 1 Faire 3 actions parmi celles-ci (ou plusieurs fois la même action):

**Se déplacer**, à gauche, à droite, en bas ou à gauche seulement, pour 1 action/tuile. On ne peut pas passer s'il y a un trou (tuile manquante).

**Assécher** une tuile à côté de votre perso (mais pas diagonalement).

**Donner une ou plusieurs cartes trésor** à quelqu'un se trouvant sur la même tuile que vous, 1 action/carte

**Gagner un trésor**, en jetant à la défausse « trésor », 4 cartes (à soi) de ce symbole. Pour cela, votre personnage doit se trouver sur une tuile portant le symbole de ce trésor, même si elle est inondée.

**Attention** : Il n'y en a que 2 par trésor, si les deux coulent, vous ne pourrez plus gagner ce trésor (et donc vous perdrez le jeu).

#### 2 Piochez 2 cartes de la pile

**trésor**. A tout moment, chacun est limité à 5 cartes en main. Il y a 3 sortes de cartes : les **trésors** à collectionner. Les cartes « **action spéciale** » (voir ce qui est inscrit dessus), à jouer quand on veut, même si ce n'est pas son tour. Les cartes « **montée des eaux** ». Si quelqu'un pioche une carte montée des eaux, il doit immédiatement faire ce qui est écrit dessus. **Attention** : Si le curseur atteint la ligne rouge, le jeu est perdu.

#### 3 Piocher

autant de cartes « **inondation** » qu'indiqué par le chiffre dans la zone du curseur : 2 au début puis jusqu'à 5. Les îles portant ce nom doivent être immédiatement inondées. Si elles le sont déjà, elles sont retirées du jeu avec leur carte. S'il y avait quelqu'un dessus, il doit tout de suite se déplacer sur une tuile adjacente.

**Attention** : S'il n'y en a pas et que ce personnage n'a pas le pouvoir de nager, alors il meure et tout le monde perd la partie.

Notez que, lors des montées des eaux, les cartes « inondation » sont toujours placées sur le dessus de la pile, une fois l'île inondée. Ce qui veut dire qu'elles seront de nouveau piochées dès le tour du prochain joueur. D'où l'utilité d'assécher ces tuiles en priorité si elles sont importantes.

**Une fois que les 4 trésors ont été récupérés par les uns ou les autres, chaque personnage doit se rendre sur la tuile hélicoptère, même si elle est inondée. Le jeu est alors gagné.**

**Attention** : si la tuile hélicoptère est retirée du jeu, vous ne pourrez pas gagner, donc asséchez-là rapidement si elle est inondée !!!

À PARTIR DE 10 ANS