Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









## MASTERISLANDS

Un jeu de **Julien SENTIS** pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

#### <u>Matériel</u>

48 cartes **Ile** 8 pions **Galion** 1 règle du jeu

#### Conditions de victoire

Est déclaré Maître des lles le joueur récupérant au total :

- au moins 12 cartes lle à 2 joueurs,
- au moins 10 cartes Ile à 3 joueurs,
- au moins 8 cartes Ile à 4 joueurs.

# Mise en place

Mélangez les cartes **Ile**, distribuez-en 3 par joueur : elles constituent leur main ; les joueurs peuvent regarder leurs cartes. Le reste forme la pioche face cachée. Piochez la première carte **Ile** et posez-la face visible entre les joueurs. Chaque joueur choisit une couleur, prend les deux pions **Galion** correspondants et les pose sur cette carte.

#### Premier joueur

La dernière personne qui a posé le pied sur une île débute la partie.

### Tour de jeu (3 phases)

#### Phase Découverte

Le joueur doit effectuer les deux actions suivantes dans l'ordre de son choix (il **doit** jouer afin de toujours pouvoir réaliser ces deux actions) :

- poser une carte **Ile** de sa main sur un emplacement libre et adjacent\* à une carte **Ile** comportant un de ses pions **Galion**,
- déplacer un de ses pions Galion au choix, horizontalement ou verticalement, d'une seule carte **Ile**. (\*sauf en diagonale)

Si la carte **Ile** posée est de la même couleur que celle adjacente comportant un de ses pions Galion, le joueur peut rejouer immédiatement une phase Découverte; sinon il passe à la phase Conquête.

Ex.: le joueur rouge pose une carte **Ile** bleue : **peut** rejouer 💢 non







#### Phase Conquête

Si le joueur réalise un alignement horizontal, vertical ou diagonal de cartes **lle** de son choix :

- consécutives ou non,
- ne comportant aucun pion Galion,
  - dont la somme des valeurs est exactement égale à 10,

il **peut** retirer du jeu ces cartes et les garder face visible devant lui, puis il vérifie les conditions de victoire. En cas de multiples alignements, le joueur récupère celui de son choix.



S'il n'a pas gagné ou ne peut pas récupérer d'alignement, le joueur passe à la phase **Ravitaillement**; il ne peut en aucun cas revenir en phase **Découverte**.

#### 3. Phase Ravitaillement

Le joueur pioche le nombre nécessaire de cartes **lle** pour compléter sa main à 3. Le joueur à sa gauche débute un nouveau tour.

#### Fin alternative

Lorsqu'un joueur tire la dernière carte de la pioche, la partie est immédiatement arrêtée: le joueur avec le plus de cartes **Ile** est déclaré **Maître des Iles**; en cas d'égalité, la plus haute somme des valeurs des cartes **Ile** l'emporte. Sinon, jouez une nouvelle partie!

## Mode coopératif (2 équipes de 2) 4 joueurs

Les joueurs face à face font équipe. Chaque joueur prend un seul pion Galion de couleur différente et le place sur la carte **lle** de départ.

#### Les joueurs peuvent communiquer :

- secrètement lorsqu'ils sont sur la même carte Ile,
- à haute voix lorsqu'ils se trouvent sur des cartes Ile adjacentes,
- par gestes dans les autres situations.

L'équipe récupérant au total au moins 12 cartes Ile gagne.

#### Mode Corsaire (1 contre 2 ou 3) 3 ou 4 joueurs

Chaque joueur prend un seul pion **Galion** et pioche 3 cartes **Ile** sauf le joueur **Corsaire** qui a 2 pions **Galion** mais ne pioche aucune carte **Ile**.

Le joueur **Corsaire** gagne s'il empêche les autres joueurs de réaliser la mission de leur équipe : récupérer au total au moins 12 cartes **Ile** dans un nombre de tours maximum.

- mission facile: 10 tours
- mission moyenne: 7 tours
- · mission difficile: 4 tours

#### Tour de jeu en mode Corsaire :

- dans l'ordre du tour, les joueurs en mission jouent successivement leur(s) phase(s) Découverte,
- le joueur Corsaire effectue jusqu'à 4 mouvements avec ses pions Galion répartis au choix,
- l'équipe effectue ses phases Conquête et Ravitaillement.

Les pions Galion du joueur Corsaire peuvent se retrouver isolés.

Auteur : Julien SENTIS
Illustrateur : Boris MONCEL
Rédacteur : Jérémie VUILLARD







Un jeu de Julien SENTIS pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

### Matériel:

48 cartes Ile - 8 pions Galion - 1 règle du jeu

## Conditions de victoire:

Est déclaré Maître des Iles le joueur récupérant au total :

- au moins 12 cartes Ile à 2 joueurs,
- au moins 10 cartes Ile à 3 joueurs,
- · au moins 8 cartes Ile à 4 joueurs.

# Mise en place:

Mélangez les cartes Ile, distribuez-en 3 par joueur : elles constituent leur main; le reste forme la pioche face cachée.

Piochez la première carte *Ile* et posez-la face visible entre les joueurs. Chaque joueur choisit une couleur, prend les deux pions *Galion* correspondants et les pose sur cette carte.

## Premier joueur:

La dernière personne à avoir posé le pied sur une île débute la partie.

# Tour de jeu (3 phases):

#### 1. Phase Découverte:

Le joueur *doit* effectuer les deux actions suivantes dans l'ordre de son choix (il doit jouer afin de toujours pouvoir réaliser ces deux actions):

- poser une carte Ile sur un emplacement libre, adjacent (sauf en diagonale) à une carte Ile comportant un de ses pions Galion,
- déplacer un de ses pions Galion au choix, horizontalement ou verticalement, d'une seule carte Ile.

Si la carte *Ile* posée est de la même couleur que celle adjacente comportant un de ses pions *Galion*, le joueur *peut* rejouer immédiatement une phase *Découverte*; sinon il passe à la phase *Conquête*.

Ex. : le joueur rouge pose une carte Ile bleue :





## 2. Phase Conquête:

11

Si le joueur réalise un alignement horizontal, vertical ou diagonal de cartes Ile de son choix:

- · consécutives ou non,
- · ne comportant aucun pion Galion,
- · dont la somme des valeurs est exactement égale à 10,

il peut retirer du jeu ces cartes et les garder face visible devant lui, puis il vérifie les conditions de victoire. En cas de multiples alignements, le joueur récupère celui de son choix.



Ex.: 5 + 4 + 1 = 10. Le 3 avec les pions Galion ne peut pas être récupéré. L'autre 3 est libre, mais inutile (= 13).

S'il n'a pas gagné ou ne peut pas récupérer d'alignement, le joueur passe à la phase Ravitaillement; il ne peut en aucun cas revenir en phase Découverte.

## 3. Phase Ravitaillement:

Le joueur pioche le nombre nécessaire de cartes Ile pour compléter sa main à 3. Le joueur à sa gauche débute un nouveau tour.

## Fin alternative:

Lorsqu'un joueur tire la dernière carte de la pioche, la partie est immédiatement arrêtée: le joueur avec le plus de cartes Ile est déclaré Maître des Iles; en cas d'égalité, la plus haute somme des valeurs des cartes Ile l'emporte. Sinon, jouez une nouvelle partie!

# Mode coopératif (2 équipes de 2) 4 joueurs:

Les joueurs face à face font équipe. Chaque joueur prend un seul pion Galion de couleur différente et le place sur la carte Ile de départ.

# Les joueurs peuvent communiquer:

- secrètement lorsqu'ils sont sur la même carte Ile,
- · à haute voix lorsqu'ils se trouvent sur des cartes Ile adjacentes,
- par gestes dans les autres situations.

L'équipe récupérant au total au moins 12 cartes Ile gagne.

## Mode Corsaire (1 contre 2 ou 3) 3 ou 4 joueurs:

Chaque joueur prend un seul pion Galion et pioche 3 cartes Ile sauf le joueur Corsaire qui a 2 pions Galion mais ne pioche aucune carte Ile.

Le joueur Corsaire gagne s'il empêche les autres joueurs de réaliser la mission de leur équipe : récupérer au total au moins 12 cartes Ile dans un nombre de tours maximum.

mission facile: 10 tours
mission moyenne: 7 tours
mission difficile: 4 tours

## Tour de jeu en mode Corsaire :

- 1. dans l'ordre du tour, les joueurs en mission jouent successivement leur(s) phase(s) Découverte,
- 2. le joueur Corsaire effectue jusqu'à 4 mouvements avec ses pions Gallion répartis auchoix,
- 3. l'équipe effectue ses phases Conquête et Ravitaillement.

Les pions Galion du joueur Corsaire peuvent se retrouver isolés.

Auteur : Julien SENTIS Illustrateur : Borís MONCEL Rédacteur : Jérémie VUILLARD

