



# ISLE OF SKYE (FUN FORGE)

## BUT DU JEU

PRENEZ LA TÊTE D'UN DES 5 CLANS DE L'ÎLE DE SKYE. POSEZ VOS TUILES TERRITOIRE ET RESPECTEZ LES 4 CONTRATS DE DÉVELOPPEMENT, POUR ÉTENDRE AU MIEUX VOTRE ROYAUME ET DEVENIR ROI DE L'ÎLE.



## 1 / MISE EN PLACE



- Posez le plateau central sur la face correspondant au nb de joueurs (indiqué en bas à gauche).
- Posez **4 tuiles scores** de manière aléatoire sur les 4 emplacements du plateau (A/B/C/D).
- Posez le **compte-tour** sur le 1er emplacement de la piste (A). Une partie = 6 tours (5 j. = 5 tours)
- Placez les **pièces d'or** à côté du plateau.
- **Chaque joueur reçoit :**
  - L'écran de jeu
  - La tuile château de sa couleur qu'il pose devant son écran de jeu.
  - Son marqueur score qu'il place sur la case 0 de la piste de score.
  - Une tuile défausse illustrée d'une hache.
- Placez toutes les **tuiles terrain** dans le sac.

## 2 / TOUR DE JEU



### - REVENUS :

- En début de tour, chaque joueur reçoit 5 pièces d'or + 1 pièce d'or par tonneau de whisky relié au château par une route.
- A partir du 3eme tour, les joueurs avec les plus petits scores reçoivent un revenu complémentaire, autant de fois qu'il y a de joueur devant eux sur la piste de score.

### - PIOCHER 3 TUILES ET FIXER LES PRIX :

- Placez les 3 tuiles derrière votre écran de jeu.
- Vous devrez défausser 1 des 3 tuiles. Placer le marqueur hache sous la tuile concernée.
- Mettez des pièces de monnaie de votre réserve (minimum 1) sur les deux tuiles que vous gardez en jeu.
- Ces tuiles pourront être achetées par vos adversaires au montant que vous avez misé. Si personne ne les achète, vous paierez ce prix pour les poser.
- Chacun révèle ses trois tuiles en enlevant l'écran de jeu.

### - DEFAUSSER UNE TUILE :

- Remettez dans le sac les tuiles défaussées par les joueurs.

### - ACHETER DES TUILES :

- En commençant par le 1er joueur, chacun peut à tour de rôle acheter 1 tuile à un autre joueur.
- L'acheteur paye au vendeur le montant misé sur la tuile et récupère la tuile qu'il place devant lui.
- Le vendeur perçoit l'argent de la vente et récupère la mise de la carte vendue.
- On ne peut racheter la tuile qu'un adversaire vient d'acquérir.

### - CONSTRUIRE :

- Placez les tuiles en votre possession près d'une tuile déjà placée sur votre royaume.
- Cette nouvelle tuile doit avoir un côté contigu (montagne/pâturage/mer) avec sa voisine.
- Si la nouvelle tuile est adjacente à plus d'une tuile, la règle de pose s'applique pour tout les côtés de la tuile en contact avec d'autres.
- Pas d'obligation de continuer une route.
- Si un joueur ne peut pas poser une tuile, il la remet dans le sac et passe son tour.

### - DECOMPTE DES POINTS :

- A chaque tour, le compte tour, indique quelles tuiles score sont prises en compte ce tour-ci. Voir détail des 16 tuiles score sur règle.
- Les joueurs avancent leur pion sur la piste de score selon le nb de points obtenus ce tour-ci.



## 3 / FIN DE PARTIE



Le dernier tour les joueurs reçoivent des points supplémentaires :

- Pour chaque parchemin si les conditions sont respectées. Attention : les points valent double si le parchemin se trouve sur une zone complète (la zone est fermée de tous les côtés et ne peut plus être agrandie).
- 1 point de victoire par tranche de 5 pièces.