

Islebound

Règles

Traduction : vinParker
Relecture : Monkyky

Avec l'aimable autorisation de
Ryan Laukat & Brenna Asplund
(Red Raven Games).

Bienvenue à Islebound*

* : archipel

Mettez les voiles dans un archipel mystique rempli de villes animées, de monstres marins, de pirates, et de trésors ! Rivalisez pour construire la meilleure Nation Maritime avec trois de vos amis : amassez des trésors, recrutez votre équipage, partez à la conquête ou entretenez des alliances avec les villes insulaires !

Dans **Islebound**, vous prendrez le commandement d'un bateau et de son équipage, et mettrez toutes voiles dehors à la découverte des nombreuses villes de l'archipel, afin de collecter des ressources, recruter des membres d'équipage, et construire des bâtiments pour agrandir votre Capitale. Chacun de ces bâtiments octroie une capacité unique, et la combinaison de vos bâtiments pourra grandement renforcer votre puissance en tant que commerçant, bâtisseur ou envahisseur. Vous recruterez aussi des Pirates et des Monstres marins pour vous accompagner dans la conquête de villes, qui, une fois sous votre bannière, vous permettront de profiter de leur action gratuitement, mais aussi de faire payer vos adversaires qui y accosteront. Enfin, vous pourrez aussi compléter des objectifs qui vous donneront de l'influence, vous permettant de former des alliances avec certaines villes.

Il y a de nombreuses possibilités pour l'emporter. Serez-vous un conquérant, un diplomate prudent, ou un astucieux commerçant ?

Le joueur ayant le plus de richesses et la plus grande Capitale gagnera le jeu !

Comment gagner ?

Le but du jeu est de remporter plus de points de **Réputation** que les autres joueurs. Lors de la partie, les joueurs vont gagner des richesses (représentées par des pièces) de différentes façons. A la fin du jeu, chaque pièce vaudra 1 Réputation. Les joueurs gagneront aussi de la Réputation en possédant des cartes Bâtiments et en améliorant sa réputation sur la piste du plateau.





Matériel



Pièce de Cuivre
(32) (Valeur : 1)



Pièce d'Argent
(8) (Valeur : 5)



Livre (12)



Poisson (28)



Bois (26)



Port maritime (4)



Jeton Réputation (16)



Serpent de Mer (14)



Ichor Serpent (1)



Plateau Mer (4)



Pirate (15)



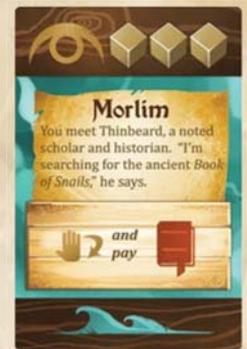
Membre d'équipage (22)



Plateau de Réputation (1)



Cartes Aide de jeu (5)



Cartes Evènement (15)



Cartes Bâtiments (35)



Cartes Réputation (8)



Plateau Bateau (4)



Dé (10)



Bateau (4) et socles (8)



Jeton de Piste de construction (4)



Carte Premier Joueur (1)



Marqueur Evènement (2)



Cubes (4 sets de 20)

Installation

1.

Assemblez les **plateaux Mer** au milieu de la table pour créer l'archipel : placez les 4 **plateaux Mer** comme montré sur l'image en dessous (l'ordre des hexagones peut être aléatoire, mais la carte constituée doit se présenter comme ci-dessous). Placez ensuite les 4 **Ports Maritimes** dans les coins, en faisant en sorte qu'une ville portuaire apparaisse sur chacun des bords. Tous les textes sur les éléments doivent être dans le même sens.



Note : nous vous conseillons d'utiliser le recto des plateaux Mer pour votre première partie. Au verso, les villes ont le symbole montré ci-dessus. Ce mode «Avancé» doit être utilisé avec la variante «Mode Avancé», présentée à la page 22 de ce livret de règle.

2.

Chaque joueur reçoit le matériel suivant : un **plateau Bateau**, **7 pièces**, un set de **20 cubes d'une couleur**, un **bateau** de cette couleur, et les **trois Membres d'Equipe de début de partie** (ces tuiles ne comportent qu'un seul symbole Capacité). Chaque joueur reçoit 2 «Administratifs» (symbole Papier) et un «Travailleur» (symbole Main). Chaque joueur reçoit aussi une carte **Aide de Jeu**. Rangez tous les Membres d'Equipe de début de partie non utilisés dans la boîte.

Placez l'équipage sur le Pont.

Recto



Verso



Note : les membres d'équipages ont différents symboles sur chaque face. Le recto de chaque tuile est utilisé pour Islebound. Le verso est une extension Bonus à utiliser avec Above And Below. Ignorez ces symboles quand vous jouez à Islebound.



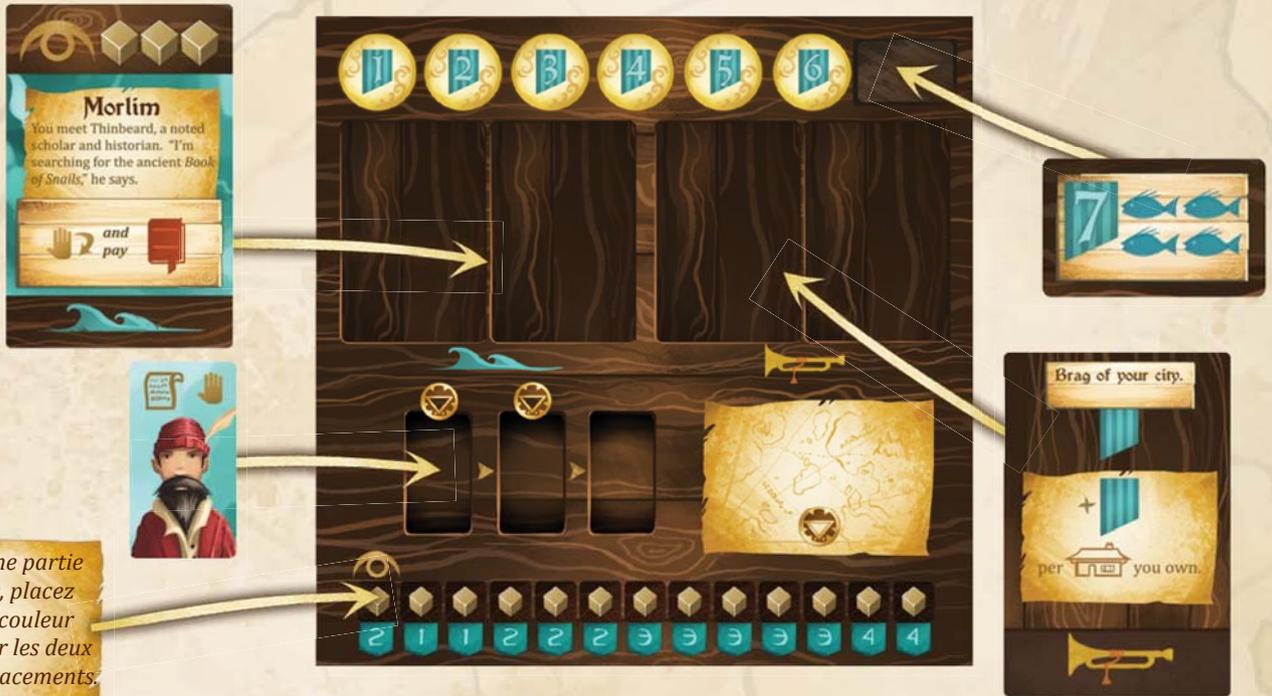
Placez un cube au dessous du «2» sur la piste de mouvement.

3.

Déterminez qui sera le premier joueur. Ce joueur reçoit la carte **Premier Joueur** (il la gardera tout le long de la partie). Un tour de jeu se déroule dans le sens horaire. En commençant avec le dernier joueur du tour de jeu, et en continuant dans le sens inverse du tour de jeu, chaque joueur choisit un **Port d'attache** en plaçant un de ses **cubes** sur la gauche de la bannière rouge d'un des **Ports Maritimes**. Chaque joueur place ensuite son **bateau** sur son port. Le port d'attache d'un joueur est toujours sur un Port Maritime.

4.

Placez le **plateau de réputation** à côté de la Carte. Mélangez les cartes **Evènements**. Séparez-les en deux pioches à peu près égales et placez-les, faces visibles, sur les emplacements dédiés, au dessus du symbole **Vague**. Faites de même avec les cartes **Réputations** au dessus du symbole **Trompette**. Prenez ensuite les **Membres d'Equipage** avec deux symboles, mélangez les, et placez les en pile face visible à côté de ce plateau. Piochez les trois premières tuiles et placez les sur la ligne Equipage (en dessous du symbole Vague). Prenez les **jetons Réputation**, mélangez les, et placez les face visible sur le plateau, en haut à droite.



Note : lors d'une partie à deux joueurs, placez un cube d'une couleur non utilisée sur les deux premiers emplacements.

5.

Mélangez les cartes **Bâtiments**. Placez la pioche, face cachée, à côté de la Carte. Tirez les 5 premières cartes et placez-les en ligne à droite de la pioche. Placez ensuite le **jeton de piste de construction** avec les 3 livres au dessus de la carte la plus à gauche. Placez le jeton avec 2 livres sur la seconde carte, puis le jeton 1 livre sur la troisième carte. Les deux dernières cartes n'ont rien au dessus. Placez le jeton 4 livres dans la boîte : il n'est utilisé que lors de la variante Six Bâtiments.



6.

Placez les deux **marqueurs Evènements** sur la Carte, sur les régions correspondantes aux deux évènements des cartes **Evènements** visibles sur le **plateau de réputation**.

Placez les pièces de cuivre, d'argent, les jetons Bois, Poisson, Livre, ainsi que les cartes Serpent de Mer, Ichor Serpent, Pirates, et le dé sur le côté du plateau afin qu'ils soient facilement accessibles par tous les joueurs. Ceci constitue la **Réserve**. Placez les éléments non utilisés dans la boîte.

Le jeu

Aperçu

En commençant par le premier joueur, les joueurs vont déplacer leur bateau et réaliser une action. Ils peuvent aussi réaliser autant d'actions gratuites qu'ils le désirent avant la fin de leur tour.

Exemple : c'est le tour de Tom et son bateau a une vitesse de 2. Il déplace son bateau de son Port d'Attache jusqu'à Sun's Rest, puis de Sun's Rest à Undervall. Il ne peut pas aller plus loin car il a utilisé tous ses points de vitesse.

Tour d'un joueur

DEPLACEMENT

La première chose qu'un joueur **doit** réaliser est le déplacement de son bateau. Un bateau doit se déplacer d'au moins une Région, et peut se déplacer jusqu'au nombre indiqué par sa vitesse, en haut à droite du plateau Bateau du joueur. Chaque point de déplacement permet de déplacer son bateau d'une Région à une Région adjacente. Un joueur ne peut pas revenir sur la Région dans laquelle il a débuté son tour.

Les plateaux Mer et Port Maritime sont divisés en Régions. Chaque plateau Mer contient trois Régions adjacentes, délimitées par une ligne claire. Chaque plateau Port compte comme une Région. Les côtés des plateaux Mers et Ports sont considérés comme les limites d'une Région.

Si le bateau d'un joueur **termine** son mouvement dans une Région occupée par un autre bateau, le joueur doit utiliser un de ses membres d'équipage Administratif. Pour utiliser un membre d'équipage, le joueur déplace la tuile concernée du **Pont** du bateau aux **Cabines** (quartiers de l'équipage avec les hamacs). Si le joueur ne peut pas réaliser cette condition, il ne peut pas terminer son mouvement sur une région occupée par un autre navire.

Un bateau peut se déplacer à travers une région occupée par un autre bateau, sans avoir à utiliser son équipage.



Un joueur doit utiliser un membre d'équipage Administratif pour terminer son mouvement sur une région occupée par un ou plusieurs autres bateaux adverses.

ACTIONS

Après son déplacement, le joueur peut réaliser **UNE** action, et autant d'actions gratuites qu'il le désire. Il peut les réaliser dans l'ordre qu'il souhaite. Quand un joueur a terminé son action et éventuellement ses actions gratuites, il annonce la fin de son tour.

Action : Visiter

Le joueur peut visiter la ville de la région où son bateau s'est arrêté, et réaliser l'action indiquée sur le panneau de bois. Le joueur doit payer le droit de visite s'il ne possède pas la ville. Ce coût est indiqué sur la bannière marron en bas à droite.

Si ce coût indique une pièce, le joueur doit payer une pièce et la placer dans le **Trésor de l'Archipel** sur le plateau de Réputation.

*Note : le **Trésor de l'Archipel** ne reçoit que les pièces issues du droit de visite d'une ville neutre (possédée par aucun des joueurs). Dans tous les autres cas, les joueurs payent directement dans la réserve ou à un adversaire.*

Si le coût indique un symbole suivi d'une flèche incurvée, le joueur doit utiliser un de ses membres d'équipage **sur le Pont** possédant ce symbole. Ce membre d'équipage est ainsi placé en **Cabine**.

Certaines villes ont un coût ne montrant qu'un symbole Equipage au lieu d'un symbole spécifique. Dans ce cas, le joueur doit utiliser n'importe lequel de ses membres d'équipage.



Les joueurs s'arrêtant dans une ville qu'ils possèdent ignorent le coût de visite, qu'il s'agisse d'argent ou d'utilisation d'un membre d'équipage.

Si un joueur visite une ville sous le contrôle d'un adversaire, il doit lui donner directement l'argent. Les membres d'équipage utilisés sont placés normalement, en Cabine.

Les actions des villes sont détaillées page 15. Les étapes d'une action doivent être réalisées dans l'ordre. Un joueur peut choisir de ne pas réaliser une partie d'une action s'il le désire.



Coût de visite
(ici : payer une pièce au Trésor de l'Archipel, puis utiliser un membre d'équipage Administratif).

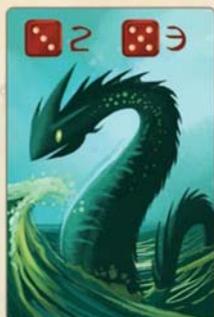
Action : Attaquer

Le joueur peut choisir d'attaquer la ville de la Région où se trouve son bateau dans le but d'en prendre le contrôle. Seules les villes avec une **bannière rouge** peuvent être attaquées. Le nombre indiqué sur cette bannière représente la **force d'attaque** que le joueur doit égaler ou dépasser pour prendre le contrôle de la ville. Le joueur **doit utiliser** des cartes Pirates et/ou Serpent de Mer pour attaquer la ville.



Tout d'abord, le joueur choisit un nombre de Pirates et/ou de Serpent de Mer qu'il possède et les place à côté de son plateau : c'est le **groupe d'attaque**. Le joueur doit utiliser **au moins un Pirate ou un Serpent de Mer** pour attaquer. Le joueur lance ensuite un dé pour chaque Pirate et chaque Serpent de Mer de son équipe. Les dés sont lancés en une fois. Le joueur décide ensuite où placer les dés. Chaque Pirate ou Serpent de Mer peut contenir un seul dé. Le résultat du dé détermine la **force d'attaque** que le Pirate ou le Serpent de Mer engage dans le combat.

Par exemple, si le joueur place un trois ou un quatre sur ce Serpent de Mer, il obtiendra une force de deux. Si le joueur place un cinq ou un six, il obtiendra un trois. Un dé d'une valeur de un ou deux ne permettra pas de gagner des points d'attaque.



Après avoir assigné ses dés, si la somme des points d'attaque de son équipe est égale ou supérieure à la force de la ville, le joueur **prend le contrôle de la ville**.

Si le joueur n'a pas une attaque suffisante, il peut choisir de **blesser des membres de son équipage dans le but d'obtenir un point supplémentaire**. Pour cela, il déplace un membre d'équipage du **Pont** aux **Cabines**, et retourne cette tuile (*symboles Islebound masqués*). Chaque membre blessé rajoute un point d'attaque.

Si le joueur ne parvient pas à égaler ou dépasser la force de la ville, et ne souhaite pas blesser son équipage, ou ne le peut pas, il peut **battre en retraite**. Le joueur se **défausse alors d'un Pirate ou d'un Serpent de Mer utilisé lors de l'attaque**. Le reste de son équipe d'attaque est récupéré. Son action est terminée. Il peut cependant réaliser des actions gratuites.

Si le joueur prend contrôle de la ville, il doit **défausser toutes ses tuiles Pirates / Serpent de Mer utilisées lors du combat**. Le joueur place ensuite un de ses cubes sur la ville, et prend dans la réserve autant de pièces que la force de la ville : c'est le **Butin**. De plus, le joueur peut immédiatement réaliser l'action **Visiter**, sans avoir à payer le coût demandé.

Attaquer une ville contrôlée par un adversaire

Un joueur peut attaquer une ville contrôlée par un adversaire, mais la force de la ville est **augmentée de 2**. Si le joueur prend contrôle de la ville, il peut placer son cube sur la ville, après avoir retourné l'ancien cube à son propriétaire. Le joueur récupère ensuite un Butin égal à la force de la ville (sans compter les 2 points de force supplémentaires).



Action : Diplomatie

7

Un joueur peut choisir d'utiliser la diplomatie dans la ville de la région où se trouve son bateau. Un joueur peut utiliser la diplomatie dans les villes avec une **bannière bleue**. Le nombre indiqué sur cette bannière représente l'influence que le joueur doit payer dans le but de prendre contrôle de cette ville. Pour payer cette influence, le joueur **retire le nombre de cubes nécessaires de sa couleur sur la piste d'influence**.

Piste d'influence

Chaque cube vaut la valeur d'influence indiquée sous celui-ci.

Si le joueur retire suffisamment de cubes permettant d'égaliser ou de dépasser la valeur d'influence de la ville, **il en prend le contrôle**.

Si le joueur prend contrôle de la ville, **il place un de ses cubes sur la ville**, et prend dans la réserve autant de pièces que la valeur de l'influence de la ville : c'est le **Butin**. De plus, le joueur peut immédiatement réaliser l'action Visiter, sans avoir à payer le coût demandé.

Utiliser la diplomatie sur une ville contrôlée par un adversaire

Un joueur peut utiliser la diplomatie sur une ville contrôlée par un adversaire, mais **la valeur de l'influence de la ville est augmentée de 2**. Si le joueur prend contrôle de la ville, il peut placer son cube sur la ville, avec avoir retourné l'ancien cube à son propriétaire. Le joueur récupère ensuite un butin égal à la valeur de l'influence de la ville (sans compter les 2 points d'influence supplémentaires).

Note : l'action de Diplomatie est quelque fois appelée «s'allier avec une ville» dans le texte de certaines cartes.



Action: Chasse au Trésor

Le joueur s'empare de **toutes les pièces contenues dans le Trésor de l'Archipel**. Si le trésor est vide, le joueur prend **une pièce dans la réserve**.



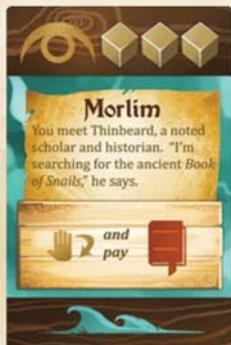
Action gratuite : Evènement

Un joueur peut compléter un ou plusieurs **Evènements** actifs dans la région où il se trouve. Les **marqueurs Evènements** aident les joueurs à se rappeler où se déroulent les évènements disponibles.



Lors d'une partie à deux joueurs, les deux premiers emplacements de la piste d'Influence sont indisponibles (deux cubes d'une couleur non utilisée y sont placés).

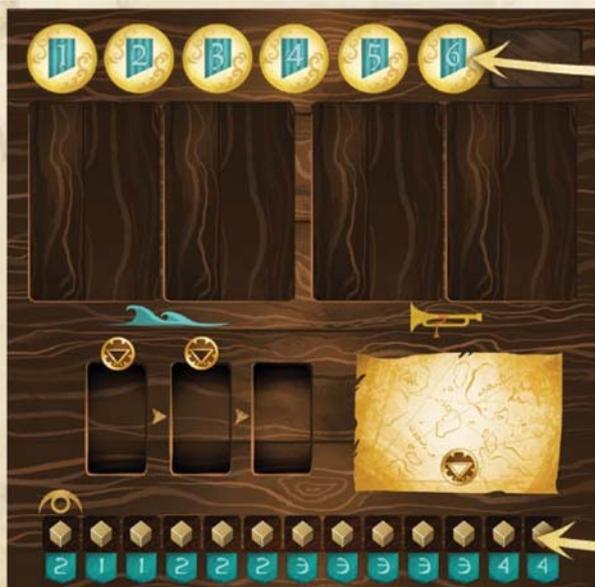
Les évènements permettent à un joueur, en s'acquittant d'un pré-requis, de placer des cubes sur la piste d'Influence.



Si l'une des deux pioches Evènements est vide, utilisez la pioche disponible pour compléter l'emplacement libre. Si toutes les cartes ont été défaussées, mélangez les et reconstituez deux nouvelles pioches.

Dans l'exemple ci-dessus, si son bateau se trouve à Morlin, le joueur peut **utiliser un membre d'équipage Travailleur et payer un Livre à la réserve**. En récompense, le joueur peut placer **trois cubes de sa réserve sur la piste d'influence**, sur les premiers emplacements disponibles en partant de la gauche vers la droite.

Une fois l'évènement réalisé, la carte est placée dans la défausse. Une nouvelle carte est désormais disponible, et le marqueur doit être déplacé dans la région concernée.



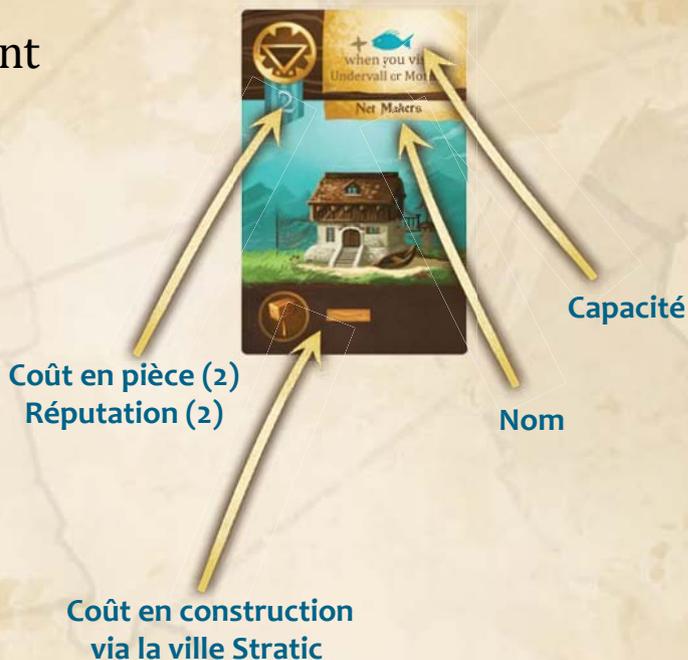
Piste de Réputation

Piste d'Influence

Action gratuite : acheter un bâtiment

Un joueur peut acheter une **carte Bâtiment** proposée dans la piste de construction en payant le coût de la carte. Ce coût est indiqué en haut à gauche, sur la bannière de Réputation, sous la pièce. Le joueur paye la somme à la réserve, et pose la carte à côté de son plateau Bateau. Chaque bâtiment dispose d'une **capacité spéciale**, expliquée en haut à droite. Cette capacité s'applique tout au long de la partie.

A la fin du jeu, chaque carte Bâtiment décernera de la **Réputation** à son propriétaire (valeur de la bannière bleue).



Les joueurs peuvent toujours choisir d'acheter la quatrième et la cinquième carte Bâtiment. Pour acheter la troisième carte, le joueur doit posséder au moins 1 Livre. Pour acheter la seconde carte, le joueur doit posséder au moins 2 livres. Pour acheter la première carte, le joueur doit posséder au moins 3 livres. **Le joueur n'a pas à se défaire de ses jetons Livres, il doit juste les posséder.**

*Note : les bâtiments peuvent aussi être obtenus grâce à l'action **Construire**, en payant le coût en bois et/ou en poisson. L'action Construire est disponible quand un joueur visite la ville **Stratic**, comme décrit page 17.*

Fin de partie

Quand un joueur possède un certain nombre de carte Bâtiments (spécifié ci-dessous), la fin de partie est déclenchée.



A quatre joueurs, la fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur possède **sept** bâtiments.



A deux ou trois joueurs, la fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur possède **huit** bâtiments.

Chaque joueur, jusqu'au premier joueur, finit son tour. Puis, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, joue un dernier tour. A la fin de ce dernier tour, la partie prend fin.

Les joueurs comptent alors leurs points de **Réputation**. Le joueur avec la Réputation la plus élevée remporte la victoire ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de bois et de poisson est le vainqueur.



Pour calculer son score, le joueur additionne les éléments suivants :

Chaque pièce possédée vaut 1 réputation.



Certaines capacités spéciales sur les cartes Bâtiments octroient des points de Réputation en fin de partie.

Note : si une carte stipule un gain de réputation durant le jeu, comptabilisez celui-ci sur la piste de Réputation. Si la carte stipule «Game End», ne le marquez pas sur la piste de Réputation, mais comptez-le à la fin de la partie.



Valeur de réputation des bâtiments possédés.



Position du joueur sur la piste de Réputation



Les jetons Réputation valent chacun 7 points de Réputation.

Actions des villes

Borsham

Le joueur peut payer en bois pour **obtenir des Pirates** (chaque pirate coûte un bois). Le joueur peut aussi payer un bois et une pièce pour **obtenir un Serpent de Mer** (chaque serpent coûte un bois et une pièce). Le joueur peut recruter un nombre de Pirates égal au nombre de membre d'équipage qu'il possède sur le pont de son bateau (idem pour le Serpent). *Ces membres d'équipage n'ont pas à être utilisés. Exemple : Tom a deux membres d'équipage sur le pont de son bateau, il peut donc recruter deux Pirates et deux Serpents de Mer.*

Crimsika (Port)

Le joueur **effectue l'action Repos** : chaque tuile Equipage en Cabine est déplacée sur le pont. Si un membre d'équipage est blessé, sa tuile est retournée mais reste en Cabine.

Après ça, le joueur peut payer un Livre pour **rajouter un cube sur la piste d'Influence**. Chaque Livre dépensé lui permet de placer un cube.

Farwold

Tout d'abord, le joueur **choisi l'une des deux cartes Réputation visible qu'il souhaite activer**. Le joueur gagne ensuite la Réputation indiquée sur la carte qu'il indique en posant **un de ses cubes sur la piste de Réputation**.

Ensuite, **tous les joueurs** gagnent la réputation spécifiée en bas de la carte. Dans l'exemple à droite, tous les joueurs gagneront une Réputation pour chaque bâtiment qu'ils possèdent (toujours en l'indiquant sur la Piste de Réputation).

JETONS REPUTATION

Si un joueur atteint les 7 points de Réputation sur la piste de Réputation, le joueur récupère son cube ainsi que le premier jeton de la pile. Ce jeton indique aussi une récompense que le joueur obtient. *Par exemple, si le joueur obtient le jeton avec quatre poissons, le joueur gagne immédiatement 4 poissons. Si le joueur dépasse les 7 points de Réputation, il déplace son cube sur la valeur appropriée.*



Enfin, le joueur ayant visité Farwold peut décider de **gagner un bois ou deux poissons**.

Si l'une des deux pioches de cartes Réputation est épuisée, utilisez une carte de la pioche restante pour compléter l'emplacement libre. Si toutes les cartes ont été défaussées, ne mélangez pas la défausse : les cartes Réputation ne sont plus disponibles.



Les joueurs peuvent combattre ou user de diplomatie.

Le joueur remporte un point de Réputation

Puis, tous les joueurs remportent un point de Réputation par bâtiment possédé

Note : certaines cartes indiquent «limit 7» : le joueur ne peut alors pas obtenir plus de 7 Réputation avec l'action décrite en bas de la carte.

Fel's Garden

Le joueur **effectue l'action Repos** : chaque tuile Equipage en Cabine est déplacée sur le pont. Si un membre d'équipage est blessé, sa tuile est retournée mais reste en Cabine.

Ensuite, le joueur peut placer **un de ses cubes sur le premier emplacement libre de la Piste d'Influence**.

Face Avancée : le joueur peut payer un bois pour gagner un point de Réputation et placer un cube sur la Piste d'Influence. A chaque fois que le joueur fait ceci, il doit utiliser un de ses membres d'équipage Administratif.



Grenille

Le joueur **gagne deux bois**. Le joueur gagne ensuite un bois additionnel pour chaque membre d'équipage Travailleur (*cet équipage n'a pas à être utilisé*).



Krazk (Port)

Le joueur **effectue l'action Repos** : chaque tuile Equipage en Cabine est déplacée sur le pont. Si un membre d'équipage est blessé, sa tuile est retournée mais reste en Cabine.

Le joueur choisi ensuite de **gagner un bois ou un poisson**.



Marhaven (Port)

Le joueur **effectue l'action Repos** : chaque tuile Equipage en Cabine est déplacée sur le pont. Si un membre d'équipage est blessé, sa tuile est retournée mais reste en Cabine.

Le joueur obtient ensuite **une carte Pirate**.



Morlim

Tout d'abord, le joueur **peut recruter un nouveau membre d'équipage**. Le joueur choisi parmi les trois tuiles disponibles sur le plateau de Réputation. Les deux tuiles les plus à gauche coûtent une pièce. La troisième est gratuite. La nouvelle recrue est placée sur le pont de son bateau. Les deux tuiles restantes du plateau de Réputation sont déplacées vers la droite afin de combler l'éventuel emplacement libéré. Piochez ensuite une nouvelle tuile Equipage et placez la sur l'emplacement le plus à gauche.

Le joueur peut aussi **obtenir un point de Réputation**.



Face avancée : le joueur peut obtenir un nouveau membre d'équipage. Le joueur peut aussi obtenir un bois par membre d'équipage ayant le symbole «Travailleur» sur son pont, y compris la nouvelle recrue (si elle possède le symbole «Travailleur»).

Ratnest

Le joueur obtient immédiatement **deux cartes Pirate**.

Le joueur peut aussi gagner **un bois par membre d'équipage Travailleur** se trouvant sur le pont (*cet équipage n'a pas à être utilisé*).

Face avancée : le joueur obtient immédiatement deux cartes Pirate. Le joueur peut ensuite effectuer l'action Repos.



Rockslide

Le joueur **obtient immédiatement un Livre**. Il gagne ensuite **un point de Réputation** qu'il comptabilise sur la piste de Réputation.

Face avancée : le joueur peut payer deux pièces pour gagner un Livre et deux points de Réputation. Le joueur peut réaliser cette action autant de fois qu'il possède de membre d'équipage sur son pont.



Stratic

Le joueur peut **CONSTRUIRE** un des bâtiments disponibles. Le joueur doit payer en bois et/ou en poisson pour construire le bâtiment (le joueur ne paye pas en pièce).



Dans l'exemple ci-dessus, si le joueur veut construire le bâtiment le plus à droite, il doit payer 3 poissons et 1 bois.

Le joueur paye le coût à la réserve, et prend la carte, qu'il pose à côté de son plateau Bateau. Chaque bâtiment confère à son propriétaire une capacité valable **tout au long de la partie**.

A la fin du jeu, chaque bâtiment octroie **une valeur de Réputation égale au coût en pièce indiquée sur la bannière bleue**.

Le joueur peut toujours choisir la quatrième et la cinquième carte de la piste de Construction. S'il veut construire la troisième carte, il doit posséder au moins 1 Livre (il ne s'en défait pas, il doit juste être en sa possession). S'il veut construire la seconde carte, il doit posséder au moins 2 Livres. Enfin, s'il veut construire la première carte, il doit posséder au moins 3 livres.

Après avoir pris sa carte, les cartes sont glissées le plus à droite possible, et une nouvelle carte est posée sous le jeton trois Livres. **Il doit toujours y avoir cinq cartes Bâtiments disponibles**.



Coût de construction

Sun's Rest

Le joueur peut payer **2 poissons pour obtenir un Serpent de Mer** (chaque Serpent coûte 2 poissons). Le joueur peut réaliser cet achat autant de fois qu'il possède de membre d'équipage sur son pont (cet équipage n'a pas à être utilisé). *Exemple : Tom a deux membres d'équipage sur son pont : il peut donc recruter 2 Serpents de Mer pour 4 poissons.*

Face avancée : le joueur peut payer deux poissons et utiliser un membre d'équipage pour obtenir un Serpent de Mer et un point de Réputation.



The Grotto

Le joueur **obtient immédiatement 4 poissons**. Le joueur obtient également **1 poisson par membre d'équipage Travailleur** se trouvant sur son pont (cet équipage n'a pas à être utilisé).

Face avancée : le joueur obtient immédiatement trois poissons et un point de Réputation. Le joueur obtient également un poisson supplémentaire par membre d'équipage avec le symbole «Travailleur» sur son pont.



Thundrake (Port)

Le joueur **effectue tout d'abord l'action Repos** : chaque tuile Equipage en Cabine est déplacée sur le pont. Si un membre d'équipage est blessé, sa tuile est retournée mais reste en Cabine.

Ensuite, le joueur peut payer **1 Livre pour gagner 2 points de Réputation**.



Undervall

Le joueur **effectue tout d'abord l'action Repos** : chaque tuile Equipage en Cabine est déplacée sur le pont. Si un membre d'équipage est blessé, sa tuile est retournée mais reste en Cabine.

Ensuite, le joueur peut **recruter un nouveau membre d'équipage gratuitement**. Le joueur choisi parmi les trois tuiles disponibles sur le plateau de Réputation. Les trois tuiles sont désormais gratuites. La nouvelle recrue est placée sur le pont de son bateau. Les deux tuiles restantes du plateau de Réputations ont été déplacées vers la droite afin de combler l'éventuel emplacement libéré. Piochez ensuite une nouvelle tuile Equipage et placez-la sur l'emplacement le plus à gauche.

Face avancée : le joueur obtient un point de Réputation. Le joueur peut ensuite recruter un membre d'équipage.



Zilliam

Le joueur peut **acheter des Livres**. Chaque livre coûte 1 poisson ou 1 bois. Pour chaque Livre acheté, le joueur doit utiliser un de ses membres d'équipage (il le déplace alors du pont en cabine).



Vous pouvez stocker vos Livres ici.

Le Bateau

Equipe sur le Pont

Vous pouvez placer votre argent ici.



Equipe en Cabine (retourné si blessé).

Poisson et bois dans la câle. Un joueur ne peut pas posséder plus de 10 ressources.
Un joueur peut se débarrasser de ressources pour faire de la place.



Placez vos cartes Pirates et Serpent de Mer à côté de votre plateau.

Placez vos bâtiments à droite de votre plateau. Ces bâtiments forment votre Capitale.

Il n'y a pas de limite quand à la possession d'équipage, de pirates ou de serpent de mer. Ces éléments ne sont limités que par la réserve.

Capacités de l'Équipage et des ressources

Administratif



Les membres d'équipage possédant ce symbole doivent être utilisés pour **visiter certaines villes**. De plus, si un bateau termine sa course sur une région occupée, le joueur doit utiliser un membre d'équipage avec cette capacité.

Combat



Un joueur peut utiliser un membre d'équipage possédant ce symbole lors d'un combat, avant de lancer les dés, pour **ajouter un dé à l'attaque** (les cartes Pirates et Serpent de Mer ne peuvent toujours recevoir qu'un seul dé).

Négociation



Un joueur peut utiliser un membre d'équipage possédant ce symbole pour user de diplomatie afin de **gagner un point d'Influence** (pas un cube, juste un point).

Voile



Chaque membre d'équipage possédant ce symbole et étant sur le pont **augmente de 1 la vitesse du bateau** (pour une vitesse maximum de 4).

Bois

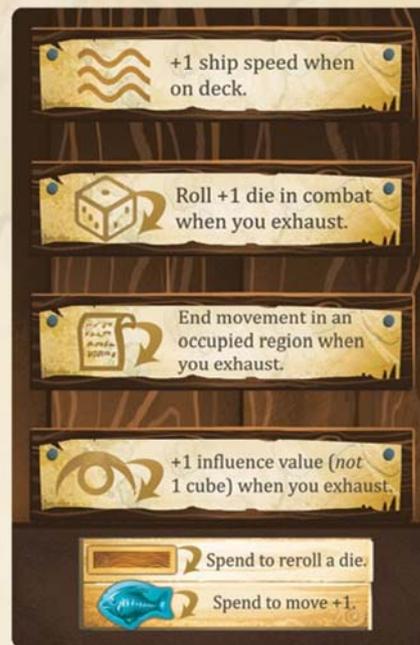


Un joueur peut dépenser un bois pour **relancer un dé lors d'une attaque**.

Poisson



Un joueur peut dépenser un poisson lors du déplacement de son bateau pour **obtenir 1 vitesse supplémentaire**.



Ces capacités sont détaillées sur la carte d'Aide de Jeu.

Autres symboles

Utiliser / Dépenser



Lorsque ce symbole est placé par dessus un symbole de capacité, cela signifie qu'un des membres d'équipage du joueur possédant le symbole spécifié **doit être utilisé**. Si ce symbole est par dessus le symbole d'Équipage, cela signifie que n'importe quel membre d'équipage doit être utilisé. Enfin, lorsque ce symbole est par dessus une ressource (bois, poisson, livre), cette ressource doit être payée.

Équipage



Payer pour gagner



Ce symbole signifie que vous **devez payer quelque chose pour obtenir quelque chose d'autre**. Le coût est spécifié à gauche de la flèche. Le gain est spécifié à droite. Si aucune autre indication n'est spécifiée au dessus de la flèche, il n'y a aucune limite au nombre de fois que cette action peut être réalisée.

Travailleur



Si un symbole Equipage est présent au dessus de la flèche, l'action peut être réalisée **autant de fois qu'il y a de membre d'équipage sur le pont**.

Si un symbole Equipage suivi du symbole Utiliser est présent au dessus de la flèche, un membre d'équipage **doit être utilisé à chaque utilisation de cette action**.

Explications additionnelles

Villes et Capitales

Quand une carte emploie le terme Ville, cela désigne n'importe quelle ville neutre ou contrôlée de la carte, y compris les ports d'attache. La Capitale d'un joueur fait référence à ses bâtiments construits. Un port d'attache et une Capitale ne désignent pas la même chose. La capitale est plus loin dans les terres, et ne figure pas sur la carte.

Comment gagner de la Réputation

Si une carte permet de gagner des points de Réputation durant le jeu, utilisez la piste de Réputation. Si une carte permet de gagner des points en fin de partie (Game End), n'utilisez pas la piste de Réputation. Comptabilisez ces points en fin de partie.

Academy of Builders (Académie des Bâtisseurs)

«Gagner» signifie que vous pouvez acheter ou construire le bâtiment.

Bridge (Pont)

Vous gagnez 1 point de Réputation et 1 poisson quand vous construisez (pas achetez) un Bâtiment.

Butcher (Boucher)

Quand vous visitez une ville qui vous donne droit à des ressources basées sur le nombre de membres d'équipage Travailleur qui sont sur le pont, comptez aussi les membres d'équipage en cabine qui ont ce symbole.

Combat Arena (Zone de combat)

«Ville» fait référence à n'importe quelle ville/port de la carte.

Fishing Guild (Académie des Pêcheurs)

Gagnez 1 poisson lorsque vous effectuez l'action Repos (ville possédant le symbole Lit).

Gambling Hall (Casino)

Gagnez 1 pièce quand vous effectuez l'action Repos (ville possédant le symbole Lit).

House of Commons (Chambre du Parlement)

Vous ne pouvez sauter qu'un seul emplacement d'Influence lors de la même action (lors d'une visite ou d'un évènement).

Exemple : Tom réalise un évènement qui lui permet de placer trois cubes d'Influence. Il saute l'emplacement libre le plus à gauche, et place ensuite ses trois cubes sur les trois emplacements suivants disponibles. Après ça, lors du même tour, il visite une ville qui lui octroie deux cubes d'Influence. Il peut donc à nouveau sauter l'emplacement le plus à gauche et poser ses deux cubes sur les deux emplacements suivants disponibles.

Jeweller (Bijoutier)

A chaque action Chasse au Trésor, gagnez 1 pièce supplémentaire.

Library (Bibliothèque)

Lorsque vous gagnez plus d'un Livre à un moment, obtenez 1 point de Réputation par Livre.

Mansion (Manoir)

«Allier» signifie utiliser l'action Diplomatie pour prendre le contrôle d'une ville.

Market (Marché)

«Allier» signifie utiliser l'action Diplomatie pour prendre le contrôle d'une ville.

Mausoleum (Mausolée)

«Ville» fait référence à n'importe quelle ville/port de la carte. Vous obtenez 3 points de Réputation si un joueur prend le contrôle d'une de vos villes (attaque ou diplomatie).

Mercenary Guild (Académie des Mercenaires)

Quand vous achetez (pas construisez) un bâtiment, vous obtenez immédiatement 1 carte Pirate.

Miracle Hut (La Cabane des Miracles)

Retournez les tuiles Equipage blessés quand ils sont déplacés sur le pont.

Monster Trainers (Eleveur de Monstres)

Pour obtenir le Serpent de Mer, vous devez visiter n'importe quel port maritime que vous contrôlez. Si vous n'en possédez pas, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.

Museum (Musée)

«Ville» fait référence à n'importe quelle ville/port de la carte.

Palace (Palace)

Obtenez 1 point de Réputation à la fin du jeu pour chaque bois non utilisé que vous possédez, et 1 point de Réputation pour chaque paire de poisson non utilisée que vous possédez.

Sailor Guild (Académie des Marins)

A la fin du jeu, vous gagnez 1 point de Réputation par membre d'équipage que vous possédez ayant deux symboles capacité.

School of War (Ecole militaire)

Lorsque vous gagnez plus d'un Livre à un moment, obtenez 1 carte pirate par paire de Livre gagnée.

Sword Academy (Ecole de maniement d'épée)

«Ville» fait référence à n'importe quelle ville/port de la carte.

Trade Office (Bureau des changes)

«Ville» fait référence à n'importe quelle ville/port de la carte.

Underriver Gate (Portes du Village)

C'est l'unique façon d'obtenir le Serpent de Mer Ichor. Vous obtenez la carte immédiatement quand vous possédez ce bâtiment. Vous perdez la carte du Serpent quand vous l'utilisez pour attaquer.

Vous reprenez à nouveau le Serpent Ichor dès que vous gagnez une carte Serpent de Mer.

Variantes

Mode Avancé

Lors de l'installation du jeu, vous pouvez utiliser le **verso des plateaux Mer** pour varier les parties. Les villes sur cette face «Avancé» ont un symbole à droite de leur nom.



Certaines de ces villes restent inchangées, mais d'autres ont une force ou une action légèrement différente.

Si vous choisissez d'utiliser cette variante, tous les plateaux Mer doivent être du côté Avancé. Ne mixez pas les faces «Avancé» et «Standard».

Les Ports Maritimes n'ont pas de face «Avancé».

N'hésitez pas à alterner les versions «Standard» et «Avancé» lors de vos différentes parties pour un maximum de variété d'actions.

Commerce

Lorsque vous jouez avec cette variante, un joueur peut, à son tour, échanger ses ressources **Poisson, Bois, Livre**, et ses cartes **Pirates** et **Serpent de Mer** avec les joueurs dont les bateaux se trouvent dans la même région. Chaque joueur participant à cet échange doivent donner leur accord. **Les joueurs ne peuvent pas échanger des pièces.** Un échange oblige à recevoir quelque chose en retour : il est interdit de donner sans recevoir. Il est également interdit de donner la même ressource que celle reçue. Le nombre d'éléments donné peut être différent du nombre d'éléments reçu.

Note : le Serpent de Mer Ichor ne peut pas être échangé.

Proximité

Lors d'une partie à deux joueurs, cette variante ajoute une contrainte : lors du mouvement de son bateau, si le bateau de l'adversaire se trouve sur le même Plateau Mer, le joueur doit utiliser un membre d'équipage avec le symbole «Administratif» présent sur son pont.

Action : Abordage

Une nouvelle action est disponible au tour du joueur : celui ci peut décider d'aborder un bateau adverse présent sur la même région que lui.

En premier lieu, le joueur doit désigner le bateau qu'il tente d'aborder. Puis, il lance un dé par membre d'équipage avec le symbole «Combat» présent sur le pont de son bateau, ainsi qu'un dé par carte Pirate possédée. Tous les dés ayant un résultat de 4, 5 et 6 sont considérés comme une Touche.

Ensuite, le joueur attaqué lance un dé par membre d'équipage avec le symbole «Combat» présent sur le pont de son bateau, ainsi qu'un dé par carte Pirate possédée. Tous les dés ayant un résultat de 4, 5 et 6 sont considérés comme une Touche.

Le joueur ayant le plus grand nombre de Touches remporte l'assaut. Il vole alors à son adversaire un nombre de pièce égal à la différence des Touches (exemple : 2 touches pour l'un, 4 pour l'autre : le vainqueur récupère 2 pièces). Si le perdant ne possède aucune pièce, le vainqueur ne récupère rien.

En cas d'égalité, rien ne se passe, l'action est terminée.

Six Bâtiments

Au lieu de placer cinq cartes Bâtiments pour constituer la Piste de Construction, vous pouvez rajouter une sixième carte Bâtiment. Utilisez alors le jeton quatre Livres. Ce jeton sera placé au dessus de la carte Bâtiment la plus à gauche.



De plus, si un joueur achète le Bâtiment sous ce jeton (il doit donc posséder au moins 4 Livres), il gagne une pièce bonus.

Equipage pour Above and Below

Le verso de chaque tuile Equipage présente des symboles particuliers et peut être utilisé avec le jeu Above & Below. Lorsque vous voyez ces symboles lors d'une partie d'Islebound, c'est que ce membre d'équipage est blessé.

Islebound se déroule dans le même monde que Above & Below, et l'équipage peut être recruté pour explorer les profondeurs !



Pour utiliser les tuiles Equipages de Islebound comme Villageois dans Above & Below :

1. Lors de l'installation de Above & Below, placez tous les villageois d'Islebound dans un sac, et mélangez les.
2. Installez le jeu comme décrit dans sa règle. Ne placez pas tout de suite les villageois d'Islebound sur la Piste des Villageois sur le plateau Réputation.
3. A la fin de chaque tour, quand la Piste des Villageois doit être complétée et que l'emplacement coûtant 5 pièces est libre, piochez un villageois d'Islebound et placez le ici. La Piste des Villageois se comporte normalement (la tuile Equipage Islebound se déplace de gauche à droite si elle n'est pas achetée par un joueur).



Capacités des Villageois d'Islebound

1. Les villageois d'Islebound possédant le symbole d'une ressource comptent pour +1 Point Village à la fin du jeu par ressource du même type que le joueur possède.
2. Les villageois d'Islebound possédant le symbole Village rapportent autant de points que de Points Village à la fin du jeu.
3. Les villageois d'Islebound possédant le symbole d'une Potion ou d'un Cidre valent +1 Point Village à la fin du jeu par Potion ou Cidre que le joueur possède.

	Combat
	Influence Négociation
	Voiles (vitesse)
	Travailleur
	Administratif
	Utiliser
	Payer
	Obtenir
	Livre
	Pièce
	Poisson
	Réputation
	Bois
	Equipage
	Construire
	Carte Bâtiment

Sommaire

Achat Bâtiment	13
Action	9-13
Action des Villes	15-18
Action gratuite	9, 12, 13
Attaque	10
Bateau	8, 9
Capacités Equipage	9, 20
Capacités Equipage & Ress.	20
Carte de Réputation	15
Chasse au Trésor	11
Construction Bâtiment	17
Déplacement	8
Diplomatie	11
Droit de visite	9
Equipage	9, 19, 20
Evènement	12
Explications add.	21
Fin du jeu	14
Force de la Ville	10, 11
Jeton Réputation	15
Livre	13, 17, 18
Pirate	10, 19
Piste de Réputation	15
Piste d'Influence	12
Plateau Bateau	19
Plateau de Réputation	11, 12, 15
Port d'attache	6
Réputation	14, 15
Retraite	10
Serpent de Mer	10, 19
Variantes	22
Visiter	9

Tour de Jeu

1. Déplacement

(Obligatoire)

2. Une Action

Visiter

Attaquer (Butin + Visite)

Diplomatie (Butin + Visite)

Chasse au Trésor

Actions gratuites :

Evènement

Achat de Bâtiment

Game Design

Ryan Laukat

Illustrations

Ryan Laukat



Development

Malorie Laukat

Testers

Malorie Laukat, Brandon Laukat, Daniel Peckham, Drew Sonnenberg, Benj Bradshaw, Aikuchi Abriel, Lars F., Brandon Kempf, Scott Stromberg, Derek Anderson, John Reynolds, Marc S., James Butler, Jamie Maltman, John H.

Thanks to everyone who played the game, gave feedback, and helped with the development of this game! Thanks to Richard Ham for the *Close Quarters* variant.

Merci à tous les Backers Kickstarter qui ont rendu ce jeu possible !

Islebound Copyright 2016 Red Raven Games

www.redravengames.com