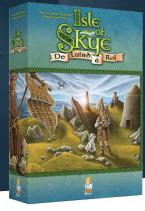
# ISLE OF SKYE (FUNFORGE)

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 de jeu sur la face correspondant au nb de joueurs (indiqué en bas à gauche).
   Posez 4 tuiles Score de manière aléatoire sur les 4 emplacements du plateau (A/B/C/D).
- Posez le Compte-tour sur le 1<sup>er</sup> emplacement de la piste (A).
- Formez une réserve avec les pièces d'or à côté du plateau.
- Placez toutes les tuiles Terrain dans le sac.
- 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.



## 2 / TOUR DE JEU



### Une partie se joue en 6 tours (5 tours à 5 joueurs). Chaque tour comporte les 6 phases suivantes :

### 1) 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 3<sup>ème</sup> tour, les joueurs avec les plus petits Scores reçoivent un *Revenu* complémentaire, autant de fois qu'il y a de joueurs devant eux sur la piste de *Score*.

### 2) PIOCHER 3 TUILES ET FIXER LES PRIX :

- Placez les 3 tuiles derrière votre écran de jeu.
- Vous devez défausser 1 des 3 tuiles. Placez le marqueur Hache sous la tuile concernée.
- Misez des pièces de monnaie de votre réserve (minimum 1) sur les 2 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 3 tuiles en enlevant son écran de jeu.



- Remettez dans le sac les tuiles défaussées.

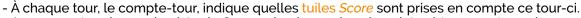
### 4) ACHETER DES TUILES:

- En commençant par le 1<sup>er</sup> 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 qu'il avait posée sur la carte vendue.
- On ne peut pas racheter la tuile qu'un adversaire vient d'acquérir.

### 5) 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 plusieurs tuiles, la règle de pose s'applique pour tous 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.

### 6) DÉCOMPTE DES POINTS



- Avancez votre pion sur la piste de Score selon le nombre de points obtenus ce tour-ci.

- Changez de 1er joueur.

# 3 / FIN DE PARTIE



Au dernier tour, recevez 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.

