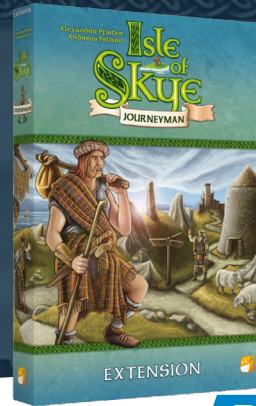




# ISLE OF SKYE JOURNEYMAN (FUNFORGE)



À LA TÊTE DE L'UN DES 5 CLANS DE L'ÎLE DE SKYE, VOUS COMPOSEZ VOTRE TERRITOIRE EN RESPECTANT LES 4 CONTRATS DE DÉVELOPPEMENT. VOUS ÊTES MAINTENANT AIDÉ PAR DES GUERRIERS AMÉLIORANT VOS POINTS DE VICTOIRE DE FIN DE MANCHE, DES MARCHANDS AUGMENTANT VOTRE FORTUNE ET DES MESSAGERS OFFRANTS DES POINTS DE VICTOIRES IMMÉDIATS ET RÉCURRENTS.

## 1 / MISE EN PLACE



- La mise en place est la même que celle du jeu de base excepté quelques changements :
  - Prenez le **Plateau de Progression** à votre couleur. Posez-le du bon côté, selon le nombre de joueurs.
  - Placez un **Marqueur de Progression** au début de chacune des 3 pistes.
  - Placez les **9 tuiles Bonus** au hasard sur les emplacements prévus, en respectant leur niveau indiqué au verso.
  - Placez un **cube** sur le jeton **Bonus** correspondant et conservez les deux autres cubes qui vous serviront comme **Marqueur d'itinéraire**.
  - Placez votre pion **Compagnon** sur votre tuile **Château**.

- Mettez de côté **3 Routes** pour chaque joueur (elles ne vous appartiennent pas encore).
- Ajoutez les **8 nouvelles tuiles Terrain** de l'extension avec celles du jeu de base.
- Mélangez les **4 nouvelles tuiles de Score** avec celles de l'extension avant de piocher au hasard les 4 tuiles de la partie.



## 2 / TOUR DE JEU

Les phases de jeu restent les mêmes que le jeu de base. Vous ajoutez cependant une phase **Mouvement du compagnon** après la Phase de Construction (poser des tuiles). Cette phase vous permettra d'avancer votre **Marqueur de Progression** d'une case par symbole validé sur votre territoire, grâce à vos **marqueurs d'itinéraires** et votre **compagnon**.

### PHASE MOUVEMENT DU COMPAGNON

Cette phase se joue en 3 temps :

#### 1) PRÉPARER L'ITINÉRAIRE DU COMPAGNON

Placez vos **Marqueurs d'itinéraire** (2 au début) sur les tuiles contenant les **symboles** que vous voulez valider pour avancer votre **Marqueur de Progression** sur votre plateau personnel :

- Vous ne pouvez placer qu'un marqueur par tuile.
- Votre marqueur doit être accessible à votre **Compagnon** grâce à ses **Points de Mouvement**. Vous possédez, pour commencer, une **valeur de Mouvement de 4** comme indiqué au début de la **piste du Marchand**.
- Vous pouvez placer un **Marqueur de Progression** sur la tuile où se trouve votre **Compagnon**.

#### 2) EXÉCUTER LE MOUVEMENT DU COMPAGNON














- Votre **Compagnon** se déplace de tuile en tuile **orthogonalement** pour aller ramasser vos **Marqueur d'itinéraire**.
  - Dépensez **1 point de Mouvement** si votre **Compagnon** emprunte **une Route** pour se déplacer vers une tuile.
  - Dépensez **2 Points de Mouvement** si votre **Compagnon** n'emprunte **pas de Route** pour se déplacer vers une tuile.
  - Récupérer un **Marqueur d'itinéraire** ne coûte pas de **Points de Mouvement**.
  - Votre **Mouvement** s'arrête lorsque vous ramassez votre dernier marqueur.
- Vous pouvez à tout moment placer une **Route** (préalablement récupérée sur votre **Plateau de Progression**) pour relier 2 tuiles non reliées par une **Route** commune. Toutes les **Routes** présentes sur ces 2 tuiles sont maintenant considérées comme reliées. Les **Routes** peuvent être posées sur des **tuiles Mer** (Pont).

#### 3) AVANCER SUR LES DIFFÉRENTES PISTES

- Vous devez récolter avec votre **Compagnon**, un **Marqueur d'itinéraire**, correspondant au **symbole** (Moutons, Ferme, Tonneaux...) indiqué sur la **case** où vous souhaitez faire progresser votre **Marqueur de Progression** :
  - Pour avancer sur cette case, vous devez ramasser un **Marqueur d'itinéraire** préalablement placé sur votre **Château**.
  - Vous devez ramasser un marqueur sur une case respectivement distante de **2/3/4 cases de votre Château** (orthogonalement).
  - **Zone complétée** : Vous devez récupérer un marqueur placé sur une tuile qui fait partie de la zone complétée correspondante.
  - **Double zone complétée** : Vous devez récupérer un marqueur placé sur une tuile qui fait partie des 2 zones complétées.
  - Vous devez récupérer un marqueur placé sur une tuile marquée d'un **Parchemin**.
  - Vous devez récupérer un marqueur placé sur une tuile **la plus haute, la plus basse, la plus à droite ou la plus à gauche** selon la direction de la **Flèche**.
- Vous devez payer un **coût** pour passer d'une case à l'autre à des endroits précis sur les pistes, illustrés par un **Pont**.
- Vous pouvez aussi utiliser votre **Château** comme un **joker** pour avancer sur la piste de votre choix. Pour cela, placez un marqueur sur votre **Château** et ramassez-le avec votre **Compagnon**. Vous devez cependant payer un **coût** selon la zone où se trouve le **Marqueur de Progression** que vous voulez déplacer.
- Si vous possédez une **tuile** avec le **symbole Compagnon**, (après la phase d'achat), vous pouvez avancer un marqueur sur une piste de votre choix (avant de poser votre tuile).
- À chaque fois qu'un adversaire vous **achète une tuile**, vous pouvez avancer immédiatement sur la piste du **Guerrier**.
- Les bénéfices des **Bonus** débloqués ne s'exercent qu'en fin de partie :
  - Recevez **immédiatement** les **points de victoire** indiqués entre les cases lorsque vous passez d'une case à l'autre.
  - Lors de la **phase 1**, en plus de vos revenus, touchez le dernier **Revenu** débloqué (2 ou 4 ou 7 pièces) sur la piste du **Marchand**.
  - Lors de la **phase 6**, en plus de vos points de victoire des tuiles **Score**, touchez les derniers **points de victoire** débloqués sur chacune des pistes du **Guerrier** et du **Messager**.
  - À partir du **prochain** tour, profitez du nombre de **Points de Mouvement** (5 ou 7 ou 8) débloqué en dernier sur la piste du **Marchand**.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, Merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)

- Les **tuiles Bonus** offrent un usage **unique** et sont défaussées après utilisation. Les tuiles de **niveau 3** offrent un **Bonus permanent**.
  -  : Défaussez cette tuile et récupérez votre **3<sup>ème</sup> Marqueur d'Itinéraire** posé dessus.
  -  : Défaussez cette tuile pour **avancer d'une case** sur la piste de votre choix (payer les coûts si nécessaire).
  -  : Défaussez cette tuile et recevez **immédiatement** 1 point de victoire. Vous recevez une **Route** de la réserve.
  -  : À n'importe quel moment, vous pouvez défausser cette tuile pour bénéficier de **4 Points de Mouvements supplémentaires**.
  -  : Défaussez cette tuile pour recevoir **5 Pièces d'or**.
  -  : Défaussez cette tuile pour recevoir **2 Routes** de la réserve.
  -  : Recevez **immédiatement** 3 points de victoire. Vous recevez **3 Pièces** supplémentaires lors de la phase **Revenu**. Lors de la **phase 2**, vous pouvez miser sur vos **3 tuiles Terrain** (n'utilisez pas le jeton *Hache*).
  -  : Recevez **immédiatement** 3 points de victoire. C'est la **Banque** qui paye à votre place les tuiles que vous achetez à un autre joueur.
  -  : Recevez **immédiatement** 3 points de victoire. Vous pouvez acheter une **deuxième** tuile **Terrain** lors de la **phase 4**, après que tous les joueurs aient eu l'occasion d'en acheter une. Compatible avec la tuile "*La banque paie*".
- Il existe 4 nouvelles **tuiles de Score** :
  -  : 2 PV par tuiles de distance entre votre **Château** et votre **Compagnon**, (pas de diagonale et chemin le plus court).
  -  : 2 PV pour chaque ligne contenant des symboles identiques sur 2 tuiles différentes.
  -  : 1 PV pour chaque ligne et colonne contenant au moins 1 **Broch**. 1 même **Broch** peut compter pour une ligne et une colonne.
  -  : 1 PV pour chaque section (**Pont**) que vous avez franchie avec vos **Marqueurs de Progression**.



## 3 / FIN DE PARTIE

- Le jeu se termine de la même façon que le jeu de base.
  - Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.
- En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de pièce d'or, gagne.