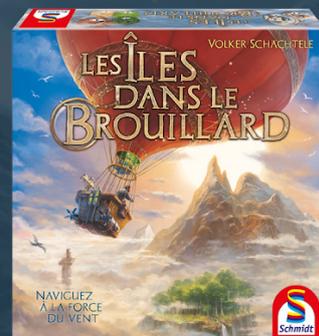




LES ÎLES DANS LE BROUILLARD (SCHMIDT)



UTILISEZ LE VENT HABILLEMENT POUR PILOTER VOTRE BALLON DANS LES AIRS. LES DÉS VOUS INDIQUERONT LA DIRECTION ET VOTRE VOYAGE VOUS FERA DÉCOUVRIR LES PAYSAGES ENVIRONNANTS. UTILISEZ DE L'ÉNERGIE POUR CONTRE-BRAQUER ET VOUS DIRIGER VERS DES ZONES ENCORE NAPPÉES DE BROUILLARD. VOTRE VOYAGE S'ARRÊTERA QU'UNE FOIS TOUTES LES ÎLES DÉCOUVERTES ET L'ÉTENDUE DE VOTRE TERRITOIRE VOUS DONNERA LES POINTS DE VICTOIRE TANT CONVOITÉS.

1 / MISE EN PLACE



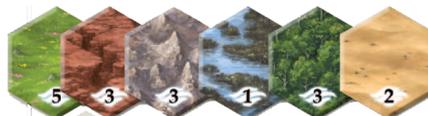
- Chaque joueur reçoit :

- Un plateau *Île* à poser avec la *Boussole dorée* visible.
- Une *Règlette énergie* à disposer, le côté doré visible, sur le haut de l'île.
- Une *tuile départ* au hasard, (chiffre blanc sur fond noir). Posez-la face visible sur une case *Oculaire* au choix de votre *Règlette énergie*.
- 1 *Ballon* de sa couleur. Placez-le sur une case au choix, voisine de la *base centrale* de l'île.
- 1 *flèche* de sa couleur. Posez-la sur votre *Boussole*, orientée de façon aléatoire.
- 1 *marqueur d'Énergie*.
- Le 1^{er} joueur reçoit 5 unités d'Énergie (marqueur d'Énergie sur le chiffre 5 de la *Règlette énergie*). Les joueurs suivants reçoivent respectivement 1 unité de plus que leur voisin de droite, soit 6/7/8 Énergies.

- Les tuiles *Nuage* sont posées au centre de la table en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 4 Nuages
- 3 joueurs : 5 Nuages
- 4 joueurs : 7 Nuages

- Piochez au hasard dans le sac, une tuile *Paysage* pour chaque *Nuage* présent sur la table. Posez-en une face visible sur chacun des *Nuage*.



2 / TOUR DE JEU



LA PARTIE SE DÉROULE EN PLUSIEURS MANCHES. CHAQUE MANCHE EST DIVISÉE EN 6 PHASES.

RÉPARTIR LES TUILES

- Au début de chaque manche (sauf pour la première), le 1^{er} joueur pioche au hasard des tuiles dans le sac afin de poser sur chaque emplacement de *Nuage* une nouvelle tuile face visible.

- Les *Nuages* qui possèdent encore une tuile des manches précédentes, reçoivent quand même une tuile dans la limite de 3 tuiles maximum.

- Si un *Nuage* est complet (3 tuiles) au début d'une manche, les tuiles sont toutes retirées et remises dans le sac libérant la place pour une nouvelle tuile.

LANCER LES DÉS

- Le joueur assis à droite du 1^{er} joueur lance les 2 dés. Il peut décider pour chaque dé s'il souhaite le relancer. Le deuxième résultat d'un dé est alors définitif. On s'occupe d'abord du dé Bonus.

- DÉ BONUS

Le Bonus indiqué sur le dé est valable pour tous les joueurs :

- Tous les joueurs reçoivent 1 ou 2 unités d'Énergie. Déplacez votre marqueur d'Énergie de 1 ou 2 cases vers la droite.
- Tous les joueurs (le 1^{er} joueur commence) peuvent piocher 1 tuile au hasard dans le sac et la poser sur un de leurs *Oculaires* ou la convertir immédiatement en Énergie.
- Chaque joueur doit ajouter 1 à la valeur de déplacement de la case actuelle ou de la tuile actuelle.
- Le joueur peut aussi partir dans la direction opposée sans devoir utiliser de l'Énergie complémentaire.
- Chaque joueur peut modifier la direction de 60°, donc aussi quitter la case actuelle par un bord voisin de l'hexagone, sans devoir utiliser d'Énergie supplémentaire.

- DÉ DIRECTION

Le dé indique la direction dans laquelle tous les joueurs doivent se déplacer avec leur *Ballon* au cours de cette manche. Orientez la flèche de votre *Boussole* dans la direction indiquée par le dé :

- NO : nord-ouest = en haut à gauche. NE : nord-est = en haut à droite. SO : sud-ouest = en bas à gauche. E : est = à droite.
- SE : sud-est = en bas à droite. O : ouest = à gauche.

SE DÉPLACER



- À votre tour, déplacez votre *Ballon* dans la direction indiquée par le dé. Le chiffre inscrit sur la tuile/case où se trouve votre *Ballon* indique le nombre de cases de votre déplacement. En utilisant des points d'Énergie, la direction et la distance peuvent être modifiées.

- **Modification de la distance :** Si vous ne souhaitez pas vous déplacer du nombre de cases indiqué, vous pouvez payer 1 unité d'Énergie par case en plus ou en moins.
- **Changement de la direction de déplacement :** Si vous voulez partir dans une autre direction que celle indiquée par le dé, vous devez d'abord modifier la distance à 0 (freiner) en payant avec vos unités d'Énergie (cf modification de la distance). Ensuite, vous devez donner 2 unités d'Énergie par case, pour aller dans l'autre direction.

- Si votre déplacement vous amène à l'extrémité de l'île, vous terminez votre coup sur la case côte. Vous perdez les éventuels déplacements restants.

- Le déplacement n'est toujours possible qu'en ligne droite. Vous ne pouvez pas dévier en cours de déplacement.

PRENDRE DES TUILES

- Immédiatement après avoir effectué votre déplacement en *Ballon*, vous devez ramasser toutes les tuiles d'un *Nuage* au choix.

- 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

- Vous pouvez choisir de placer ces tuiles sur vos *Oculaires* ou de les convertir en *Énergie*. Vous pouvez placer une partie et convertir l'autre.
 - **Poser les tuiles sur vos Oculaires** : Vous pourrez les jouer lors de l'étape suivante *Placer des tuiles* mais vous ne pourrez plus les convertir en *Énergie* par la suite. Si tous les emplacements sont occupés sur vos *Oculaires*, vous devez convertir les tuiles en *Énergie*.
 - **Convertir en Énergie** : Pour chaque tuile convertie, vous recevez un nombre d'unités d'*Énergie* équivalent au chiffre indiqué sur la tuile. Avancez le marqueur d'*Énergie* du nombre de cases correspondant et remettez la tuile dans le sac.

PLACER DES TUILES

- En respectant l'ordre du tour, vous pouvez disposer **tout ou partie** de vos tuiles en attente de votre *Oculaire* vers les cases **tout autour** de la case où se trouve votre *Ballon*.
- Vous ne pouvez pas poser de tuiles sur **la case du Ballon** ni sur d'autres tuiles déjà posées.
- Certaines **tuiles spéciales** entraînent une action :
 - Vous pouvez immédiatement **piocher** une autre tuile dans le sac et la poser sur un de vos *Oculaires* ou la convertir en *Énergie*. Vous pouvez aussi **poser** la tuile immédiatement sur une des cases tout autour de votre *Ballon*.
 - Si vous recouvrez une case **Volcan**, vous ne serez pas pénalisé par les points négatifs associées en fin de partie.
 - La valeur d'une **Ville** dépend du nombre de tuiles *Paysage* voisines. Chaque tuile *Paysage* tout autour de la *Ville* rapporte 1 point. Seules les tuiles *Paysage* posées comptent.
 - Recevez immédiatement la quantité d'**Énergie** correspondant au chiffre indiqué dans la goutte.
 - Le joueur ayant placé le plus grand nombre de **Monuments** sur son *Île* reçoit 3 points de victoire pour chaque monument. Les 2^{èmes}/3^{èmes}/4^{èmes} joueurs ayant placé le plus de *Monuments* reçoivent 2/1/0 point(s) de victoire par monument.
 - Les **jokers Paysage** remplacent toutes les formes de *Paysage*.

DÉTERMINER LE 1^{ER} JOUEUR

- Une fois que tout le monde à joué, le joueur dont le *Ballon* se trouve sur la case/tuile avec la **valeur la plus élevée** devient le 1^{er} joueur de la manche suivante.
- En cas d'**égalité**, c'est le joueur concerné qui possède la plus petite quantité d'*Énergie* qui commence.
- S'il y a **toujours égalité**, le 1^{er} joueur sera celui à droite du premier joueur précédent.

3 / FIN DE PARTIE



- Si, au cours de sa phase *Placer des tuiles*, un joueur relie la totalité des 6 *Côtes* à la case de son *Ballon*, grâce à des tuiles *Paysage*, terminez la manche en cours. La partie prend fin après une dernière manche finale. Les tuiles *Ville* et *Monument* ne sont pas considérées comme des tuiles *Paysage*.
- Pour pouvoir relier une *Côte* à la base du *Ballon*, il faut que le *Paysage* de la case *Côte* soit visible (sans tuile dessus) ou recouvert avec une tuile possédant le même *Paysage*. Elle ne peut donc pas être reliée à la base du *Ballon*, si la tuile *Côte* est recouverte par une tuile *Monument*, une tuile *Ville* ou une tuile *Paysage* différente.
- S'il n'y a plus assez de tuiles pour remplir tous les *Nuages*, la partie prend fin immédiatement.
- Si au cours de la partie, un joueur ne peut pas piocher une tuile dans le sac, la partie se termine à la fin de la manche. Ce joueur peut alors prendre une tuile restée sur un *Nuage*.
- **Tuiles Paysage** : Toutes les tuiles *Paysage* identiques et posées, reliées sans interruption à la partie côtière correspondante (même *Paysage*) rapportent 2 points de victoire par tuile. Les tuiles *Ville*, *Monument* ou autres *Paysages* interrompent les *Paysages*.
- **Tuiles Joker** : les *Jokers* ne comptent que pour 1 point de victoire par *Paysage* relié, mais peuvent compter plusieurs fois pour des ensembles de *Paysages* différents.
- **Bonus Paysage** : Si un *Paysage* est composé de 5 tuiles *Paysage* identiques ou plus reliées entre elles, le joueur reçoit un bonus de 3 points de victoire. Un joueur ne peut recevoir les 3 points spéciaux qu'une seule fois pour chaque type de *Paysage*.
- **Villes** : Chaque tuile *Paysage* (uniquement *Paysage* et *Joker*) tout autour de la ville rapporte 1 point.
- **Monuments** : Le joueur ayant placé le plus grand nombre de *Monuments* sur son île reçoit 3 points de victoire pour chaque *Monument*. Les 2^{èmes}/3^{èmes}/4^{èmes} joueurs ayant placé le plus de *Monuments* reçoivent respectivement 2/1/0 point(s) de victoire par *Monument*.
- **Règlette énergie** : Selon la position de votre marqueur d'énergie, marquez les points indiqués sur l'icône dépassée.
- **Volcans** : Tous les points négatifs des cases *Volcan* non recouvertes du plateau de jeu sont déduits de votre score.
- **Condition finale** : Le ou les joueurs reliant la totalité des 6 *Côtes* à la base du *Ballon* grâce à des tuiles *Paysage* EN PREMIER, reçoivent 10 points de victoire. Tous les joueurs qui peuvent encore y parvenir dans la manche finale reçoivent 5 points de victoire.
- Le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus d'unités d'énergie gagne.