

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





 **STARTER**

 **JUNIOR**

 **EXPERT**

 **MASTER**

 **WIZARD**

GAME RULES

The object of Treasure Island is to discover the location of the secret temple with the treasure, using the hints given in the challenge. The game includes 4 puzzle pieces with a unique shifting mechanism and a fixed piece with the temple.

- 1** Select a challenge. Each challenge shows a treasure map of the island that is divided into hexagons. These hexagons can be one of four terrains: water (blue), hills (light green), mountains (grey) or forests (dark green). The treasure map is often incomplete (white hexagons). Harder challenges show fewer hints about the locations of the different terrains.
- 2** Place the puzzle pieces on the game board so that the terrains shown in the challenge match the terrains on the puzzle pieces:
 - If a hexagon is white in the challenge, you can choose which terrain you want to place there.
 - The position of the Temple is never shown in a challenge, but some challenges will show an “empty” light green hexagon where this temple is!
 - The position of the ship is never shown in a challenge either. Challenges will only show an “empty” blue hexagon instead.
 - Shifting puzzle pieces can be transformed in 4 different shapes, by moving OR rotating the two parts of each puzzle pieces against each other. The Temple piece cannot be altered.
 - Shifting puzzle pieces have an opening on 2 sides for the connector between the parts. You can only change the shape of a puzzle piece when these openings face each other. HINT: before you start playing, try out the 4 different options for each puzzle piece. Each shiftable puzzle pieces has different options.
- 3** When all puzzle pieces fit on the game board AND the terrains match what is shown in the challenge, you have found the solution...and the location of the treasure! There is only one solution for each challenge, which can be found at the end of the booklet.

RÈGLES DU JEU

Le but du jeu est de découvrir la localisation de la Cité d'Or en mettant à profit les indices donnés par la carte de chaque défi. Le jeu se compose d'une pièce fixe, celle avec la Cité d'Or (la construction), et de quatre pièces articulables avec un mécanisme propre décrit ci-dessous.

- 1 Choisissez un défi dans le livret de défis. Chaque défi présente une carte d'une région divisée en hexagones. Ces hexagones représentent les indices de la nature de la topographie du terrain qui les occupe à l'aide d'un code couleur : étendues d'eau (bleu), plaines (vert clair), montagnes (gris) ou forêts (vert foncé). La Cité d'Or elle-même est **TOUJOURS** située sur un hexagone de plaines. Les hexagones blancs n'indiquent volontairement **PAS** la topographie du terrain. Plus les défis sont difficiles, moins nombreux sont les indices.
- 2 Vous devrez **TOUJOURS** faire coïncider la nature des tuiles avec le code couleur donné par la carte. Placez **TOUTES** les tuiles à l'intérieur du plan de jeu en prenant en compte les contraintes suivantes :
 - Si un hexagone de la carte défi est blanc, n'importe quelle section d'une tuile peut y être placée.
 - L'emplacement de la Cité d'Or n'est **JAMAIS** indiqué dans un défi. Cependant, les plaines figurant sur certains défis pourraient donner un indice de l'emplacement de la Cité d'Or.
 - La position du voilier n'est jamais donnée non plus. Les défis montreront seulement des hexagones bleus.
 - La tuile avec la Cité d'Or est la seule à être fixe.
 - Chaque tuile articulable peut adopter **QUATRE** formes différentes à l'aide du mécanisme interne qui permet de faire glisser les deux pièces contigües l'une contre l'autre. Chaque tuile est liée par deux hexagones qui agissent comme des rouages. Elles peuvent changer de forme en modifiant la position de chaque hexagone du rouge situé l'un face à l'autre. Nous vous conseillons avant de jouer de manipuler ces pièces pour découvrir toutes les formes qu'elles pourront prendre.
- 3 Lorsque vous aurez réussi à faire coïncider les indices donnés par la carte des terrains avec la nature de chaque tuile et que **TOUTES** les tuiles seront insérées dans le plan de jeu, vous aurez résolu le défi et trouvé l'emplacement de la Cité d'Or. Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi que vous trouverez à la fin du livret de défis.



STARTER

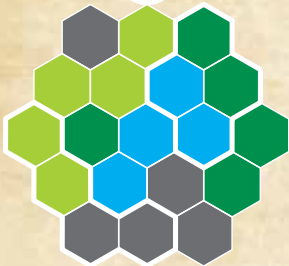


STARTER

5



6



7



8



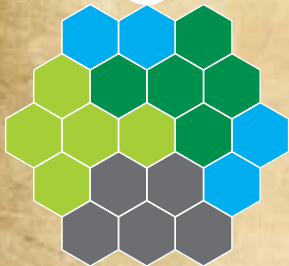


STARTER

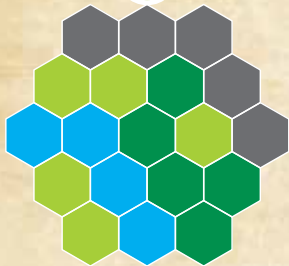


STARTER

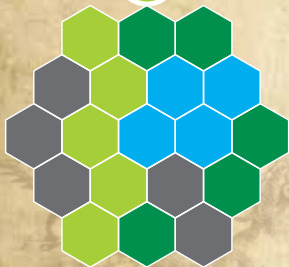
13



14



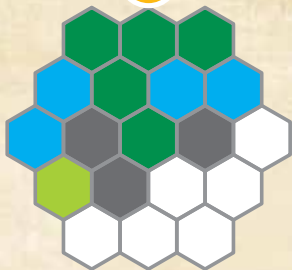
15



16



17



18



19



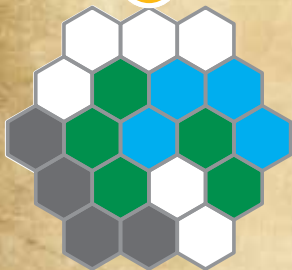
20



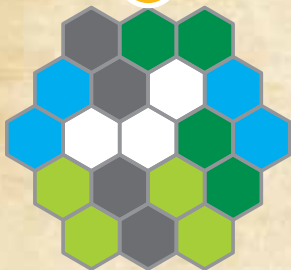
JUNIOR



21



22



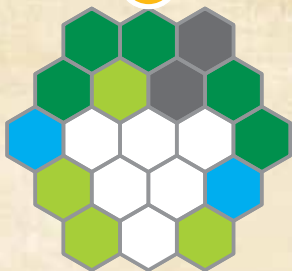
23



24



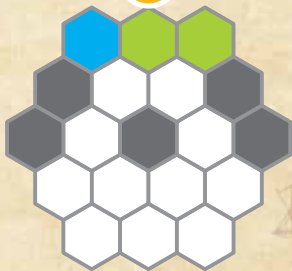
25



26



27



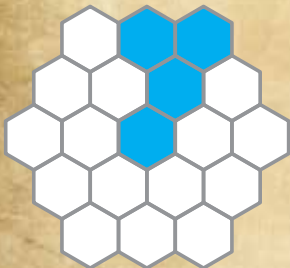
28



JUNIOR



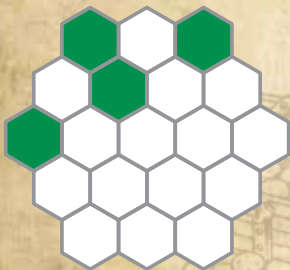
29



30



31



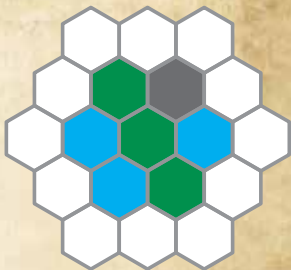
32



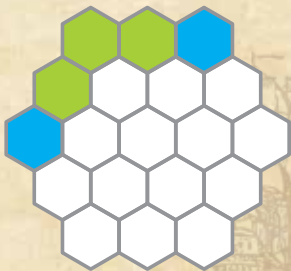
33



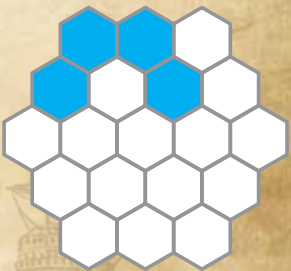
34



35



36

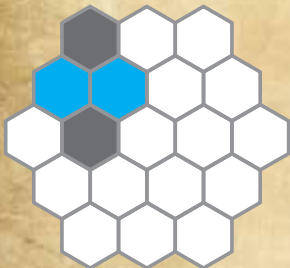


EXPERT

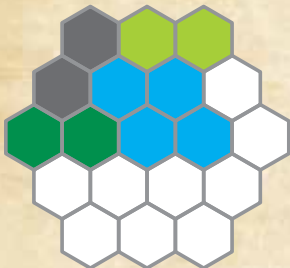


EXPERT

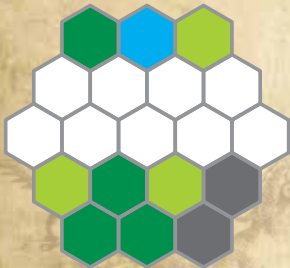
37



38



39



40



41



42



43



44

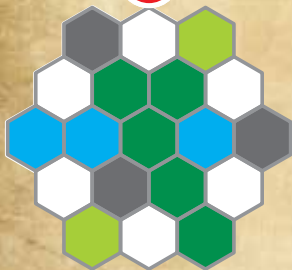


EXPERT

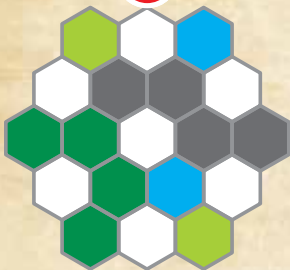


EXPERT

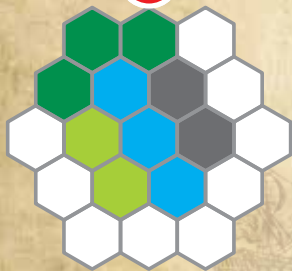
45



46



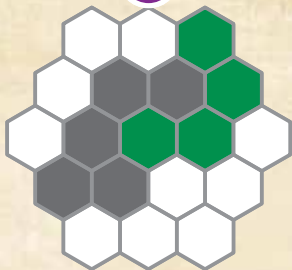
47



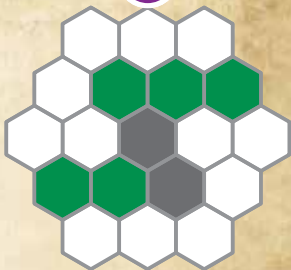
48



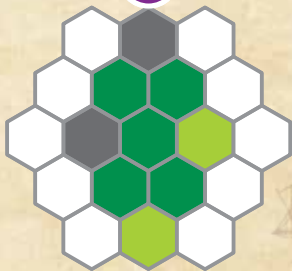
49



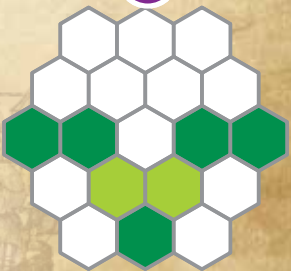
50



51



52

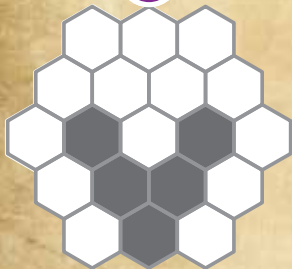


MASTER

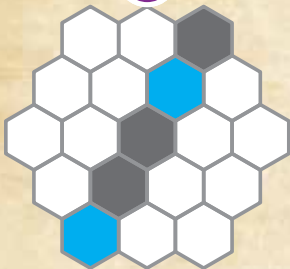


MASTER

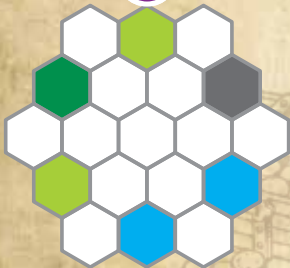
53



54



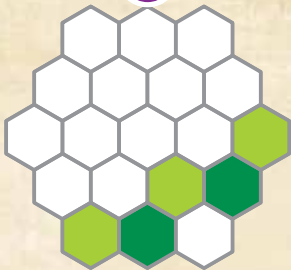
55



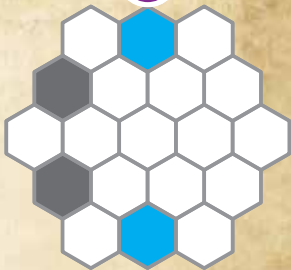
56



57



58



59



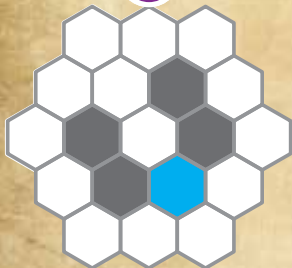
60



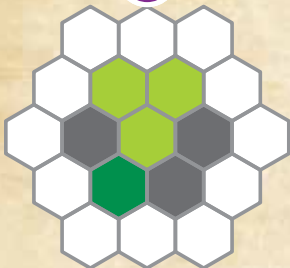
MASTER



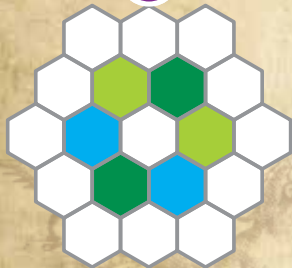
61



62



63



64



65



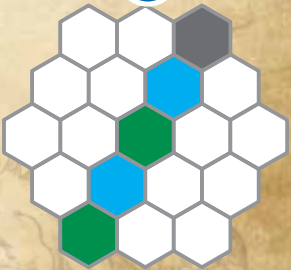
66



67



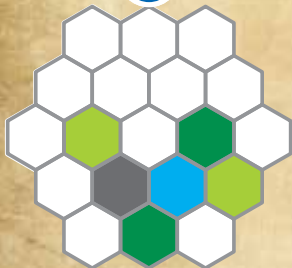
68



WIZARD



69



70



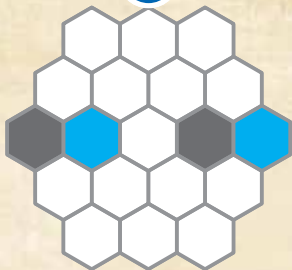
71



72



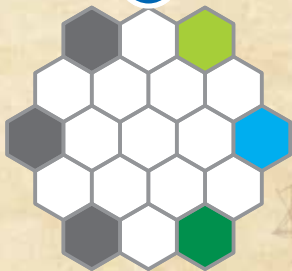
73



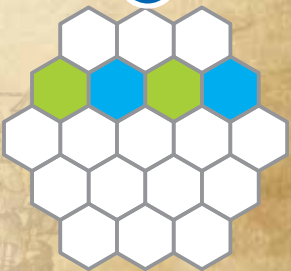
74



75



76

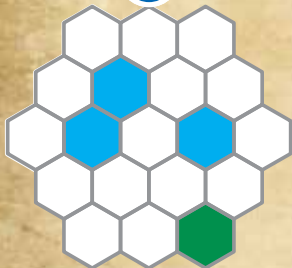


WIZARD

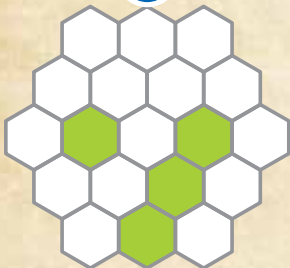


WIZARD

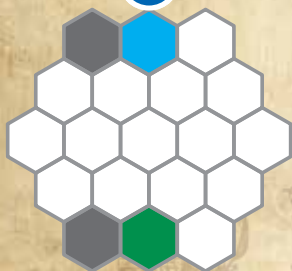
77



78



79

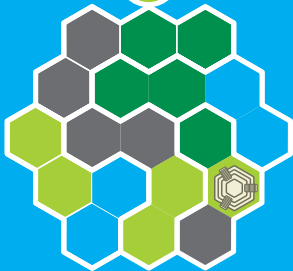


80



SOLUTIONS

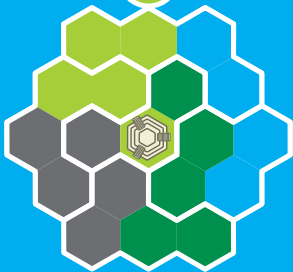
1



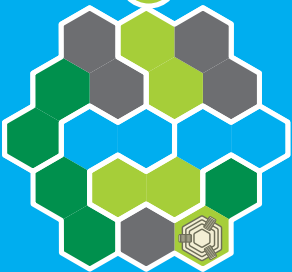
2



3



4

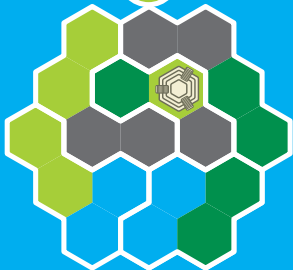


SOLUTIONS

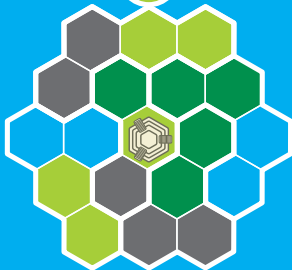


SOLUTIONS

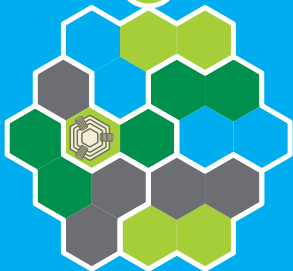
9



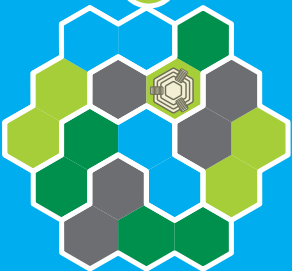
10



11



12



SOLUTIONS



SOLUTIONS

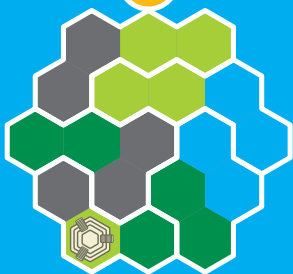
17



18



19



20



SOLUTIONS



SOLUTIONS

25



26



27

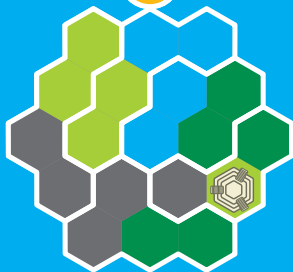


28

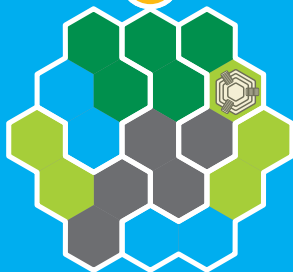


SOLUTIONS

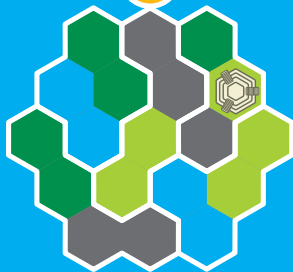
29



30



31

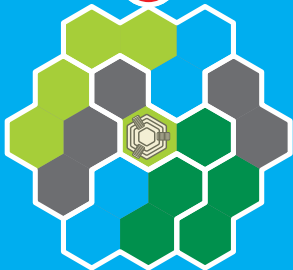


32

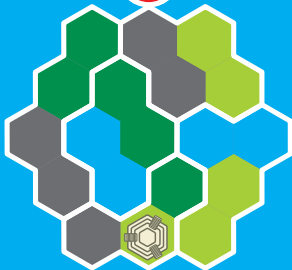


SOLUTIONS

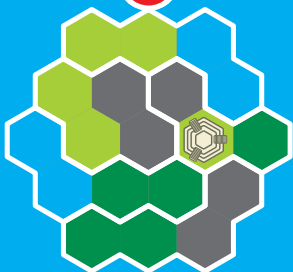
33



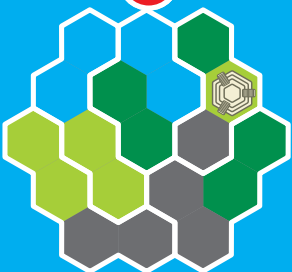
34



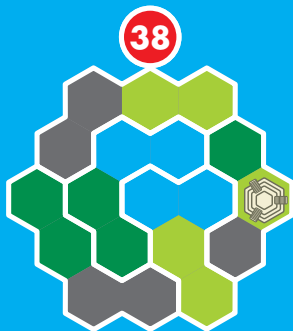
35



36



SOLUTIONS

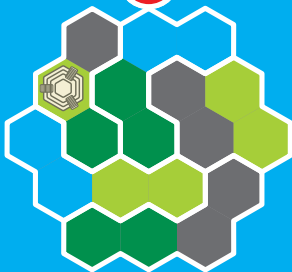


SOLUTIONS

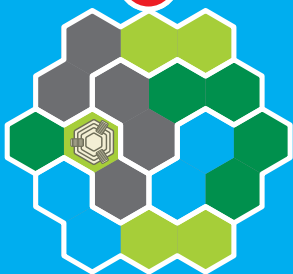
41



42



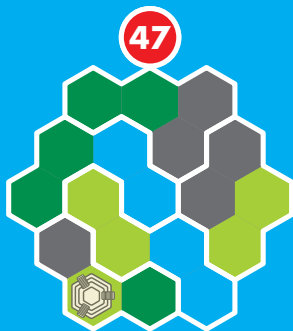
43



44



SOLUTIONS



SOLUTIONS

49



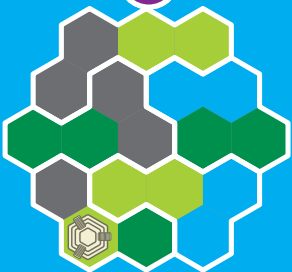
50



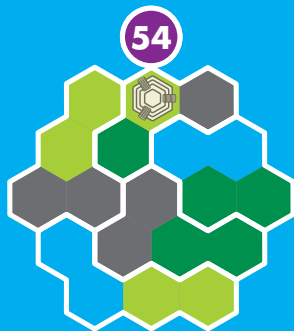
51



52

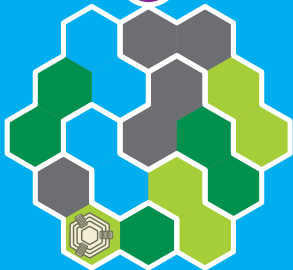


SOLUTIONS



SOLUTIONS

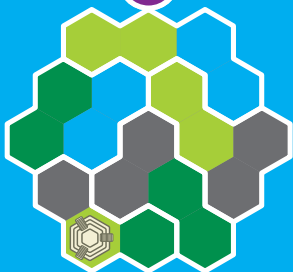
57



58



59



60

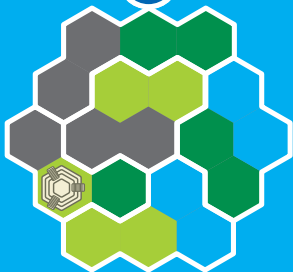


SOLUTIONS



SOLUTIONS

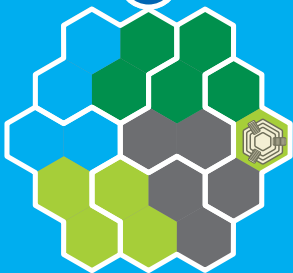
65



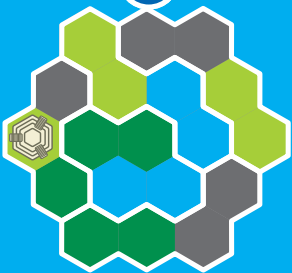
66



67

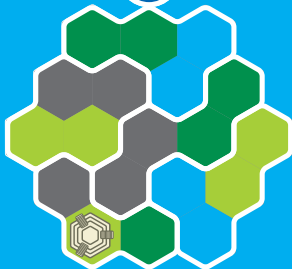


68

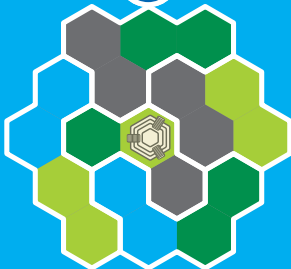


SOLUTIONS

69



70



71



72



SOLUTIONS

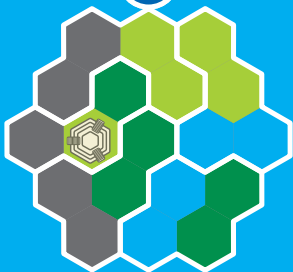
73



74



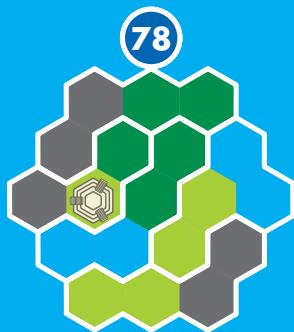
75



76



SOLUTIONS

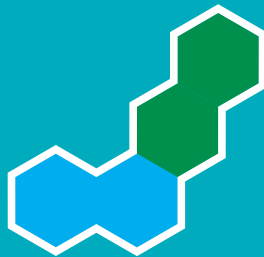




SG 098-A



SG 098-B



SG 098-C



SG 098-D



SG 098-E



©2021 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters
Original product name:
Treasure Island

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be www.SmartGames.eu

dd 20211207B Made in China

