

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



Isle of Skye™

De Laird à Roi

Un jeu de placement
pour 2 à 5 joueurs
par Andreas Pelikan
& Alexander Pfister

BIENVENUE SUR L'ÎLE DE SKYE

Cinq clans s'affrontent pour assurer leur suprématie sur l'île. Le Laird, chef de son Clann, qui saura le mieux développer son territoire et son commerce deviendra le Roi de l'Île de Skye. Chaque partie est unique, confirmez votre supériorité ou prenez votre revanche !

CONTENU

Détachez soigneusement toutes les pièces de jeu avant votre première partie.



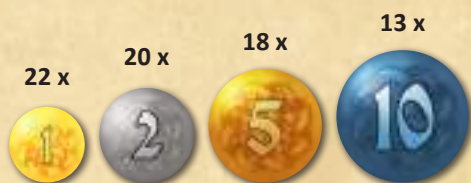
1 plateau de jeu réversible



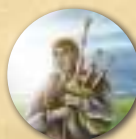
16 tuiles Score



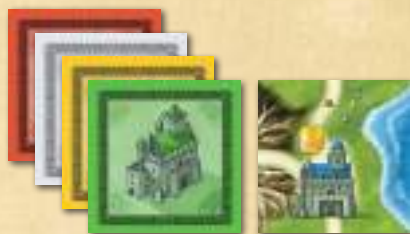
73 tuiles Terrain



73 pièces d'or



1 tuile Premier
Joueur



5 tuiles Château
(1 par couleur)



6 écrans de jeu
(1 par couleur, doivent être
assemblés avant la partie)



1 compte-tours



5 marqueurs Score
(1 par couleur)



1 sac en tissu



6 tuiles Défausse

Composants supplémentaires en cas de perte : 1 écran de jeu et 1 tuile Défausse.

OBJECTIF

Collectez le plus de points de victoire et devenez le Roi de l'Île de Skye.

MISE EN PLACE

I Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Utilisez la face du plateau correspondant au nombre de joueurs présents autour de la table (2 à 4 joueurs ou 5 joueurs).

II Mélangez les **tuiles Score**. Placez de manière aléatoire quatre tuiles face visible sur les zones de A à D. Rangez les tuiles restantes dans la boîte de jeu, vous n'en aurez pas besoin au cours de cette partie.



III Placez le **compte-tours** sur la première case de la piste.

IV Placez les **pièces d'or** à proximité du plateau de jeu, accessibles à tous les joueurs.

V Choisissez chacun une couleur et prenez : l'**écran de jeu**, la **tuile Château** et le **marqueur Score** correspondants, ainsi qu'une **tuile Défausse**. Rangez dans la boîte de jeu les composants restants qui ne sont pas utilisés.

Placez votre tuile Château face visible devant vous, elle constitue la première tuile du territoire de votre clan.

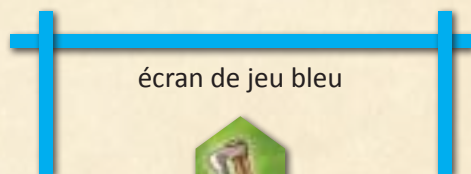
Le plus jeune joueur prend le jeton Premier Joueur et commence la partie.

A Placez votre **marqueur Score** sur la case "0" de la **piste**.

VI Placez les **tuiles Terrain** dans le **sac en tissu** et mélangez-les minutieusement.



tuile Château bleue



écran de jeu bleu



tuile Défausse

Mise en place du joueur bleu

ORDRE DE JEU

Une partie se joue en **6 tours** pour 2 à 4 joueurs et en **5 tours** dans le cas d'une partie à 5 joueurs.

À l'issue du dernier tour, les joueurs procèdent au **décompte final**.

Chaque tour comporte les six phases suivantes.

1. Revenus
2. Piocher des tuiles et fixer les prix
3. Défausser une tuile
4. Acheter une tuile
5. Construire
6. Décompte des points

1. REVENUS

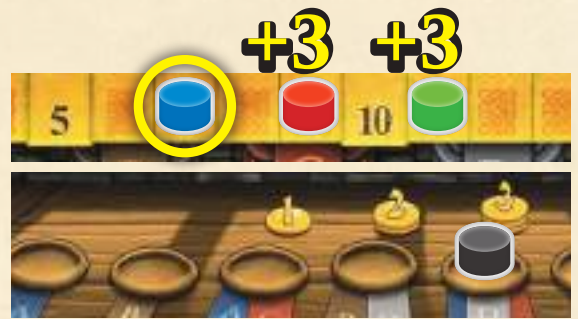
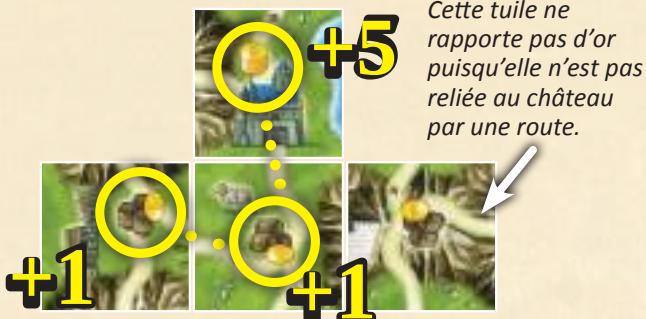


Au début de chaque tour, chaque joueur perçoit un revenu de **5 pièces d'or** pour son château plus **1 pièce d'or** supplémentaire par **tuile Whisky** reliée à son château par une route.

A partir du 3^e tour, les joueurs reçoivent un revenu complémentaire pour chaque joueur dont le marqueur Score est situé devant le leur (c'est-à-dire, pour chaque joueur ayant plus de points qu'eux). Cette allocation augmente progressivement, comme indiqué sur le plateau : **1 pièce d'or** au 3^e tour, **2 pièces d'or** au 4^e tour, **3 pièces d'or** au 5^e tour et **4 pièces d'or** au 6^e tour.

En cas de besoin, les joueurs peuvent faire de la monnaie à tout moment, entre eux ou à partir de la réserve.

Exemple : c'est le 5^e tour du jeu. Le joueur bleu remporte 7 pièces d'or de revenus grâce à ses tuiles (1 tuile Château et 2 tuiles Whisky connectées au château par des routes). Par ailleurs, comme deux joueurs ont plus de points de victoire que lui, ce dernier perçoit également 2 x 3 pièces d'or supplémentaires.



Revenu total : 13 pièces d'or



2. PIOCHER DES TUILES ET FIXER LES PRIX



Chaque joueur pioche **3 tuiles Terrain** dans le sac en tissu et les **place face visible devant son écran de jeu**.

Derrière leur écran, les joueurs assignent simultanément leur tuile Défausse à l'une des tuiles Terrain (celle-ci sera défaussée et remise dans le sac en tissu), et **au minimum 1 pièce d'or** de leur réserve à chacune des deux autres tuiles.

Les joueurs prennent ensuite l'or qu'il leur reste en main afin de conserver le secret de leur fortune.

Une fois que les joueurs ont fini d'assigner leur tuile Défausse et leurs pièces d'or, ils révèlent ce qu'il y a derrière leur écran.



Exemple : le joueur a assigné la tuile Défausse à la tuile centrale. Elle sera remise dans le sac en tissu lors de la phase suivante (Défausser une tuile).



3. DÉFAUSSER UNE TUILE

Chaque joueur met dans le sac en tissu la tuile à laquelle il a assigné sa **tuile Défausse**, puis mélange soigneusement le contenu du sac.

4. ACHETER UNE TUILE



En commençant par le Premier Joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut acheter **UNE tuile à UN autre joueur** (un seul achat par tour).

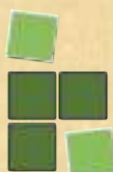
L'acheteur paye avec l'or de sa réserve le montant que l'autre joueur a assigné à sa tuile, puis pose la tuile achetée devant lui. Il pourra l'ajouter à son territoire lors de la phase 5 (Construire).

Le vendeur perçoit l'or de la vente **ET** récupère également l'or qu'il avait assigné à cette tuile.

Si un joueur ne peut pas ou ne souhaite pas acheter de tuile, il doit passer.

Une fois que tous les joueurs ont, soit acheté une tuile, soit passé, chaque joueur obtient les tuiles restantes en face de lui, mais perd l'or assigné à ces tuiles (les pièces sont défaussées à côté du plateau). Ces tuiles seront ajoutées au territoire de leur clan au cours de la phase 5 (Construire).

5. CONSTRUIRE



Les joueurs doivent maintenant ajouter à leur territoire les tuiles achetées ou obtenues durant ce tour.

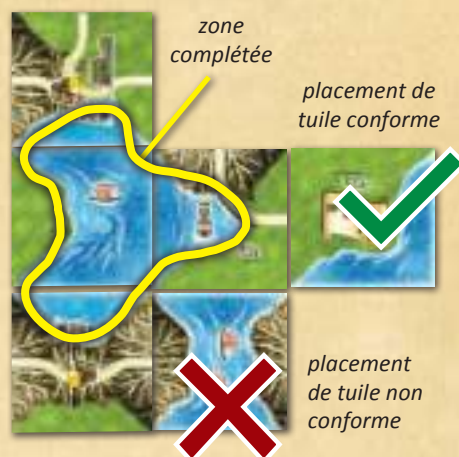
Les règles de placement sont les suivantes :

- chaque tuile doit avoir au moins un côté contigu à une autre tuile déjà placée (il peut s'agir d'une tuile que le joueur vient juste de placer) ;

- les terrains des côtés adjacents de deux tuiles doivent être de même type : pâturage, montagne ou eau.

Important : une route ne doit PAS OBLIGATOIREMENT être prolongée d'une tuile à l'autre.

Si un joueur est dans l'incapacité de poser une tuile en respectant ces règles de placement, la tuile est remise dans le sac, mais les pièces d'or dépensées ne sont pas remboursées.



Zones complétées

Certaines tuiles Score accordent des points de victoire pour les zones complétées. Une zone est considérée comme étant complétée si elle est entièrement entourée de terrains différents, c'est-à-dire qu'elle ne peut plus être agrandie.

6. DECOMPTE DES POINTS



Les joueurs reçoivent un nombre de points de victoire correspondant aux tuiles Score du tour en cours. Les rubans colorés estampillés de A à D de la piste compte-tours indiquent quelles sont les tuiles Score à prendre en compte en fonction du tour du jeu. Les joueurs avancent leur pion d'une case sur la piste de score pour chaque point de victoire obtenu.

Chaque tuile Score ne sert que trois fois au cours de la partie. Voir la *Liste des tuiles Score* (page 6) pour une explication détaillée de chaque tuile Score.

FIN DE TOUR

À l'issue de la phase Décompte des points, le joueur actif passe la tuile Premier Joueur à son voisin de gauche. Le nouveau joueur actif déplace le compte-tours d'une case sur le plateau. À l'issue du dernier tour, les joueurs procèdent au décompte final (voir Fin de la partie et décompte final, page 5).

FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE FINAL

À l'issue du dernier tour, les joueurs reçoivent des points de victoire (PV) :

– pour chaque tuile de leur territoire comportant un parchemin.
Si un parchemin se trouve dans une **zone complétée**, les points de victoire sont doublés ;

– chaque tranche de 5 pièces d'or rapporte 1 point de victoire.



Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie et devient Roi de l'Île de Skye.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pièces d'or qui gagne.

LISTE DES TUILES PARCHEMINS



1 PV par tranche
de 2 moutons



1 PV par tranche
de 2 tuiles Whisky



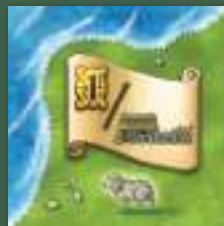
1 PV par tranche
de 2 bateaux



1 PV par
tête de bétail



1 PV par broch
(tour ronde)



1 PV par ferme



1 PV par phare



www.funforge.com

© 2016 Funforge s.a.r.l.,
Tous droits réservés
pour l'édition française.



www.lookout-games.de

© 2015 Lookout GmbH.
Hiddigwarder Strale 37,
D- 27804 Berne, Germany.

Édition : Stefan Stadler
Design graphique : Klemens Franz
Adaptation Française : Funforge
Traduction : Natalie Ritzdorf

Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction
totale ou partielle de ce produit est interdite sauf
permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont
des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

LISTE DES TUILES SCORE



2 PV pour chaque carré composé de **4 tuiles Terrain**. Une même tuile peut compter dans plusieurs carrés.



1 PV pour **chaque zone complétée**.



1 PV pour **chaque mouton**.



3 PV pour chaque zone complétée comportant au moins 3 tuiles Terrain.



1 / 3 / 6 PV pour chaque **région montagneuse** comportant 1 / 2 / 3 **brochs**.

Une unique région montagneuse comportant plus de 3 brochs ne rapporte toujours que 6 PV.



5 PV pour chaque set de 1 broch + 1 ferme + 1 phare. Chaque bâtiment ne peut faire partie que d'un seul set.



5 PV pour le joueur ayant le **plus de tuiles Whisky** et 2 PV pour le second.

En cas d'égalité, chacun des deux joueurs reçoit 5 PV et les 2 PV ne sont pas attribués. S'il s'agit d'une égalité concernant la seconde place, chaque joueur reçoit 2 PV.

Un joueur doit avoir au moins un tonneau de whisky pour prétendre à la récompense.



5 PV pour le joueur ayant le **plus de bateaux** et 2 PV pour le **second**.

En cas d'égalité, chacun des deux joueurs reçoit 5 PV et les 2 PV ne sont pas attribués. S'il s'agit d'une égalité concernant la seconde place, chaque joueur reçoit 2 PV.

Un joueur doit avoir au moins un bateau pour prétendre à la récompense.



1 PV pour **chaque mouton et chaque tête de bétail** adjacent à une ferme (de façon orthogonale ou diagonale).

1 PV pour **chaque mouton et chaque tête de bétail** situé directement sur la tuile d'une ferme.



5 PV pour le joueur ayant le **plus d'or** et 2 PV pour le **second**.

En cas d'égalité, chacun des deux joueurs reçoit 5 PV et les 2 PV ne sont pas attribués. S'il s'agit d'une égalité concernant la seconde place, chaque joueur reçoit 2 PV.

Un joueur doit avoir au moins une pièce d'or pour prétendre à la récompense.



2 PV pour chaque **tête de bétail** reliée au **château** par une route.



3 PV pour chaque **zone d'eau** comportant au moins 1 bateau ainsi que 1 phare adjacent.



1 PV pour chaque tuile Terrain **reliée au château** par une route.



3 PV pour chaque ligne **verticale** d'au moins 3 tuiles Terrain contigües.



2 PV pour chaque tuile Terrain composant la **plus grande surface d'eau complétée**.



2 PV pour chaque **zone de montagne complétée**.