

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





8+ 2-4

# Master Islands

SOFA

*Expansion*



# Master Islands

Un jeu de *Julien SENTIS* pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

## Matériel:

48 cartes *Ile* - 8 pions *Galion* - 1 règle du jeu

## Conditions de victoire:

Est déclaré *Maître des Iles* le joueur récupérant au total :

- au moins 12 cartes *Ile* à 2 joueurs,
- au moins 10 cartes *Ile* à 3 joueurs,
- au moins 8 cartes *Ile* à 4 joueurs.

## Mise en place:

Mélangez les cartes *Ile*, distribuez-en 3 par joueur : elles constituent leur main; le reste forme la pioche face cachée.

Piochez la première carte *Ile* et posez-la face visible entre les joueurs.

Chaque joueur choisit une couleur, prend les deux pions *Galion* correspondants et les pose sur cette carte.



## Premier joueur:

La dernière personne à avoir posé le pied sur une île débute la partie.

## Tour de jeu (3 phases):

### 1. Phase Découverte:

Le joueur **doit** effectuer les deux actions suivantes dans l'ordre de son choix (il doit jouer afin de toujours pouvoir réaliser ces deux actions):

- poser une carte **Ile** sur un emplacement libre, adjacent (sauf en diagonale) à une carte **Ile** comportant un de ses pions **Galion**,
- déplacer un de ses pions **Galion** au choix, horizontalement ou verticalement, d'une seule carte Ile.

Si la carte **Ile** posée est de la même couleur que celle adjacente comportant un de ses pions **Galion**, le joueur **peut** rejouer immédiatement une phase **Découverte**; sinon il passe à la phase **Conquête**.

Ex. : le joueur rouge pose une carte **Ile** bleue :



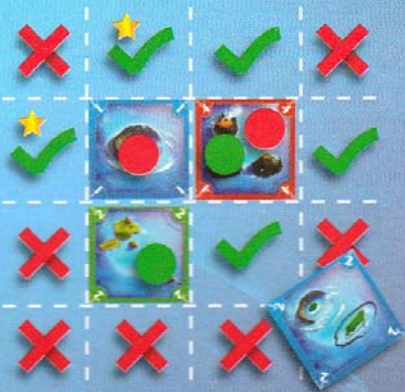
oui



peut rejouer



non





## 2. Phase Conquête:

Si le joueur réalise un alignement horizontal, vertical ou diagonal de cartes Ile de son choix :

- consécutives ou non,
- ne comportant aucun pion **Galion**,
- dont la somme des valeurs est **exactement** égale à 10,

il **peut** retirer du jeu ces cartes et les garder face visible devant lui, puis il vérifie les conditions de victoire. En cas de multiples alignements, le joueur récupère celui de son choix.



Ex. :  $5 + 4 + 1 = 10$ . Le 3 avec les pions **Galion** ne peut pas être récupéré.  
L'autre 3 est libre, mais inutile ( $= 13$ ).

S'il n'a pas gagné ou ne peut pas récupérer d'alignement, le joueur passe à la phase **Ravitaillement** ; il ne peut en aucun cas revenir en phase **Découverte**.



### 3. Phase Ravitaillement:

Le joueur pioche le nombre nécessaire de cartes Ile pour compléter sa main à 3. Le joueur à sa gauche débute un nouveau tour.

#### *Fin alternative:*

Lorsqu'un joueur tire la dernière carte de la pioche, la partie est immédiatement arrêtée: le joueur avec le plus de cartes Ile est déclaré **Maître des Iles** ; en cas d'égalité, la plus haute somme des valeurs des cartes Ile l'emporte. Sinon, jouez une nouvelle partie !

#### **Mode coopératif (2 équipes de 2) 4 joueurs:**

Les joueurs face à face font équipe. Chaque joueur prend un seul pion **Galion** de couleur différente et le place sur la carte Ile de départ.

Les joueurs peuvent communiquer :

- secrètement lorsqu'ils sont sur la même carte Ile,
- à haute voix lorsqu'ils se trouvent sur des cartes Ile adjacentes,
- par gestes dans les autres situations.

L'équipe récupérant au total au moins 12 cartes Ile gagne.



### **Mode Corsaire (1 contre 2 ou 3) 3 ou 4 joueurs:**

Chaque joueur prend un seul pion Galion et pioche 3 cartes Ile sauf le joueur Corsaire qui a 2 pions Galion mais ne pioche aucune carte Ile.

Le joueur Corsaire gagne s'il empêche les autres joueurs de réaliser la mission de leur équipe : récupérer au total au moins 12 cartes Ile dans un nombre de tours maximum.

- mission facile : 10 tours
- mission moyenne : 7 tours
- mission difficile : 4 tours

### **Tour de jeu en mode Corsaire :**

1. dans l'ordre du tour, les joueurs en mission jouent successivement leur(s) phase(s) **Découverte**,
2. le joueur Corsaire effectue jusqu'à 4 mouvements avec ses pions Galion répartis au choix,
3. l'équipe effectue ses phases **Conquête** et **Ravitaillement**.

Les pions Galion du joueur Corsaire peuvent se retrouver isolés.

Auteur : Julien SENTIS

Illustrateur : Boris MONCEL

Rédacteur : Jérémie VUILLARD

**SOFA**  
Games