

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Nautilus island

Un jeu de  
Johannes Goupy et Théo Rivière

## Matériel



• 4 pions Naufragé



• 1 plateau de jeu



• 96 cartes Objet de  
6 couleurs différentes



• 34 jetons Bonus



• 12 jetons Hublot



Prenez soin de fixer la **flèche** sur la boussole du plateau en vous assurant qu'elle reste mobile.



## But du jeu



*Vous êtes des naufragés sur une île mystérieuse, déserte et volcanique. Après une tempête, vous tombez sur un sous-marin échoué et vide de son équipage : le Nautilus. Vous devrez en explorer les différents recoins pour récupérer le plus d'objets afin d'assurer votre survie et remettre en état le sous-marin pour quitter l'île avant les autres naufragés.*



## Mise en place



**1** Chaque joueur prend un pion Naufragé et le place devant lui. Les pions restants sont remis dans la boîte et ne seront pas utilisés pour cette partie.

**2** Placez le plateau au centre de l'espace de jeu.

**3** Placez tous les jetons Bonus face cachée à côté du plateau de jeu. Révélez ensuite, face visible, sur chacun des 5 emplacements du campement, un jeton Bonus au hasard.

**4** Classez les jetons Hublot par nombre de cartes avec, pour chaque pile, le jeton de la plus grande valeur au-dessus. Les jetons suivants sont classés de manière décroissante. Posez ensuite chaque pile sur les emplacements dédiés du plateau de jeu.





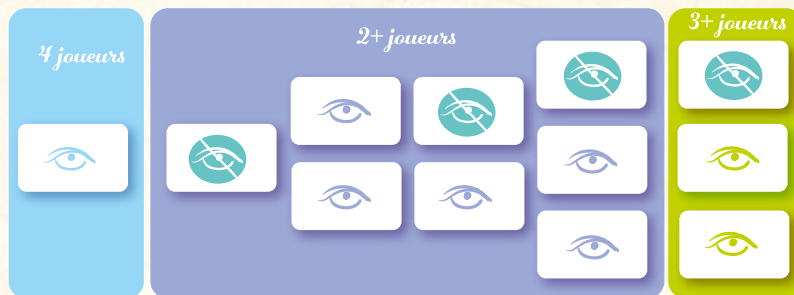
**5** Mélangez les cartes Objet.

- À 2 joueurs, préparez 8 piles de 8 cartes ;
- À 3 joueurs, préparez 11 piles de 8 cartes ;
- À 4 joueurs, préparez 12 piles de 8 cartes.

Les cartes excédentaires sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pour cette partie.

Placez ensuite chacune des piles sur les emplacements requis du plateau en fonction du nombre de joueurs (voir schéma ci-dessous).

**Attention**, certaines piles doivent être placées face visible , d'autres face cachée .



**6** Le dernier joueur à avoir lu un roman de Jules Verne est désigné premier joueur. Sinon, désignez-le au hasard.



-  **Vêtements**
-  **Outils de navigation**
-  **Outils de réparation**
-  **Équipements de pêche**
-  **Vivres**
-  **Trésors du Nautilus** (ca)

*Dans chaque catégorie, il existe 4 objets différents présents en 4 exemplaires, soit 16 cartes par couleur.*



## Déroulement du jeu

### Ordre du tour

Lors du premier tour **uniquement**, le joueur désigné premier joueur commence à jouer, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors des tours suivants, les joueurs jouent dans l'ordre déterminé par la position de leur pion Naufragé dans le Nautilus : le naufragé le plus proche de l'arrière du Nautilus est toujours le suivant à jouer.

### Exemple

Ici, c'est au tour du Naufragé bleu de jouer, puis le jaune et enfin le rouge.



### Tour de jeu


Le tour de jeu se déroule en deux temps :

- 1) **Explorer le Nautilus en déplaçant son pion Naufragé ;**
- 2) **Récolter des objets ou stocker des objets dans son campement.**

#### 1) Explorer le Nautilus

Lors du premier tour, les joueurs placent leur pion Naufragé au-dessus du Nautilus face à la colonne de cartes de leur choix. Cette colonne ne doit pas être occupée par un pion Naufragé adverse.

Lors des tours suivants, chaque joueur déplace son pion du côté opposé du Nautilus face à une colonne de cartes de son choix, à l'exception de celle où il était positionné au tour précédent ou celle(s) occupée(s) par un pion Naufragé adverse de ce côté du Nautilus.

 Pour vous aider à suivre l'ordre du tour, vous pouvez pointer la flèche de la boussole vers le côté où se trouvent tous les pions Naufragé au début du tour. Ceci est facultatif.





**Exemple :** C'est au Naufragé bleu de jouer. Il déplace son pion de l'autre côté du Nautilus et se positionne face à la colonne de 2 cartes. Il ne peut pas aller face à la même colonne qu'au tour précédent.



C'est maintenant au Naufragé jaune de jouer. Il ne peut pas aller face à la colonne où il était positionné au tour précédent ou face à la colonne où il y a déjà le Naufragé bleu.



## 2) Récolter des objets ou stocker des objets dans son campement

Une fois son pion Naufragé déplacé, le joueur effectue l'**une** de ces deux actions au choix :

- **Récolter des objets :** le joueur ajoute à sa main la première carte de chacune des piles de la colonne face à laquelle est positionné son pion Naufragé. Si la pile est face cachée, il ne dévoile pas cette carte aux autres joueurs.



Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.



- **Stocker des objets dans son campement :** le joueur pose jusqu'à autant de cartes d'une même couleur qu'il y a de piles dans la colonne face à laquelle est positionné son pion Naufragé (1, 2 ou 3).

Les cartes sont posées devant le joueur par collection de couleur (1 couleur par colonne). Il ne peut pas avoir plusieurs collections de la même couleur.

Le nombre de cartes jouées est visible de tous.

Le joueur récupère ensuite le **jeton Bonus**  correspondant à la couleur qu'il vient de poser, s'il est disponible, et le place au-dessus de sa collection. Puis, il peut fermer cette même collection en récupérant un **jeton Hublot**  (voir page 7).

C'est ensuite au joueur suivant dans l'ordre du tour et ainsi de suite.



## Les jetons Bonus



Après avoir posé une ou plusieurs cartes Objet de la même couleur, le joueur récupère le jeton Bonus de la couleur correspondante si ce dernier est toujours disponible. Il le place au-dessus de sa collection de cartes de la couleur qu'il vient de jouer. Ce jeton ne pourra pas être déplacé par la suite.

**Un joueur peut avoir plusieurs jetons Bonus par collection.**

Enfin, s'il ne reste plus qu'un seul jeton Bonus dans la zone Campement, les joueurs complètent immédiatement chaque case vide avec des jetons de la pile au hasard.



### Exemple :

Le Naufragé bleu, après s'être déplacé face à la colonne de 2 cartes, pose 2 cartes vertes devant lui.

Il récupère immédiatement le jeton Bonus correspondant à la couleur verte et le place au-dessus de sa collection de cartes vertes.



Il existe plusieurs types de jetons Bonus :



Ces jetons rapportent respectivement 2 ou 3 points de victoire en fin de partie.

**IMPORTANT :** Les 4 jetons ci-dessous s'appliquent uniquement à la collection de couleur au-dessus de laquelle ils sont placés.



En fin de partie, ce jeton rapporte autant de points que le nombre de cartes dans la collection.



En fin de partie, ce jeton double les points du jeton Hublot associé à la collection. S'il n'y a pas de jeton Hublot, ce jeton rapporte 0 point.



En fin de partie, ce jeton rapporte 4 points si le joueur a un nombre impair de cartes dans cette collection (sinon 0 point).



En fin de partie, ce jeton rapporte 5 points si le joueur a au moins deux cartes du même objet dans sa collection (sinon 0 point). Si le joueur dispose de plusieurs jetons Bonus de ce type au-dessus de la même collection, chaque carte ne pourra compter qu'une seule fois dans le décompte des jetons Bonus.

## Les jetons Hublot



Après avoir posé une ou plusieurs cartes Objet d'une même couleur, le joueur peut, s'il le souhaite, fermer sa collection en récupérant le premier jeton Hublot d'une pile correspondant au nombre exact de cartes dans sa collection. Il place le jeton sur celle-ci. **Il ne pourra plus poser de cartes de cette couleur pour le reste de la partie.**

Si un joueur décide de ne pas fermer sa collection à son tour, il devra de nouveau poser des cartes dans cette collection et viser les jetons Hublot supérieurs. En effet, le joueur doit avoir le nombre exact de cartes (ni plus, ni moins) dans sa collection au moment où il prend le jeton Hublot.

## Les cartes Trésor du Nautilus



Les cartes Trésor du Nautilus sont des cartes spéciales. Elles ne peuvent jamais être posées et restent dans la main du joueur pour toute la partie.

En fin de partie, le joueur gagne les points de victoire indiqués sur les cartes Trésor du Nautilus.

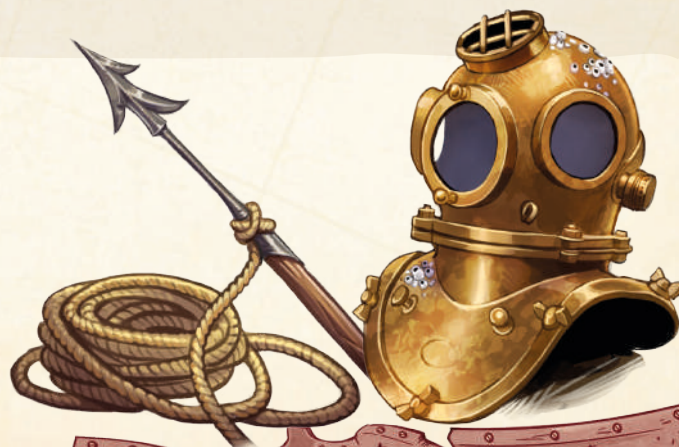


### Exemple :

Plus tard, le Naufragé bleu pose de nouveau deux cartes vertes et récupère un autre jeton Bonus qu'il pose au-dessus de sa collection. Il a désormais 4 cartes vertes devant lui. Il décide de fermer sa collection verte et récupère le jeton Hublot de 4 cartes valant 8 points qu'il place sur sa collection. Il ne pourra plus poser de cartes vertes pendant cette partie.



En revanche, s'il ne prend pas le jeton Hublot de 4 cartes pendant ce tour, il ne pourra pas le prendre aux tours suivants. Il devra de nouveau poser une carte verte (et une seule) pour récupérer le jeton Hublot de 5 cartes pour fermer sa collection.





## Fin de tour



À la fin d'un tour, lorsque tous les joueurs ont déplacé leur pion Naufragé du même côté du Nautilus, un nouveau tour commence en commençant par le joueur le plus proche de l'arrière du Nautilus, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

**Rappel :** Pour vous aider à suivre l'ordre du tour, vous pouvez pointer la flèche de la boussole vers le côté où se trouvent les pions Naufragé de tous les joueurs au début du tour. Ceci est facultatif.

## Fin de partie et décompte des points



La fin de partie est déclenchée lorsqu'une colonne du plateau est vide. Les joueurs finissent le tour en cours puis effectuent un dernier tour.

Lors du dernier tour, les joueurs peuvent se positionner face à une colonne vide, mais uniquement pour poser jusqu'à autant de cartes qu'il y a d'emplacements dans cette colonne.

Ils passent ensuite au décompte et additionnent les points de leurs **(1) jetons Bonus (2) jetons Hublot et (3) cartes Trésor du Nautilus**. Les autres cartes encore en main ne valent rien.

**Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.**  
En cas d'égalité, le joueur dont le pion Naufragé est le plus proche de l'arrière du Nautilus gagne la partie.



## Crédits

Auteurs : Johannes Goupy et Théo Rivière

Illustrateur : Clément Masson

Graphismes : Ulric Maes

Développement : Funnyfox



[www.funnyfox.fr](http://www.funnyfox.fr)

Suivez-nous sur



© 2023 Funnyfox,  
une marque de Hachette Livre  
Tous droits réservés  
21 rue du Montparnasse  
75006 Paris - France  
[www.funnyfox.fr](http://www.funnyfox.fr)

