

Isle of Skye

From Chieftain to King

Un jeu de placement
pour 2 à 5 joueurs
Par Andreas Pelika &
Alexander Pfister

Bienvenu sur L'Île de Skye

Cinq clans se disputent la souveraineté sur l'île. Seul le chef qui saura le mieux développer le territoire de son clan et échanger habilement pourra devenir roi de l'île de Skye. La prochaine fois, tout pourra se passer différemment, alors rejouez pour avoir votre revanche.

Matériel



1 Plateau de score double face



16 tuiles de score



73 tuiles Lieu
(dos vert)



Pièces d'or



1 marqueur premier
joueur



5 tuiles lieu avec un château
(avec des dos de couleurs)



1 pion tour



6 caches joueurs
(doivent être assemblés pour jouer;
1 en réserve)



5 jetons de couleur
(1 de chaque couleur)



1 sac en tissu



Marqueur défausse
(1 de réserve)

1 livret de règles

Objectifs

Pendant 6 tours (5 dans un jeu à 5 joueurs), accumulez le plus de points de victoire pour devenir le roi de l'île de Skyes

Mise en place

1- Placez le plateau de jeu au centre de la table. Utilisez la face adaptée en fonction du nombre de joueurs.

2- Mélangez les tuiles score et placez les au hasard, face visible sur les emplacements du marché A à D. Mettez les tuiles de score restantes dans la boîte _ elles ne serviront pas pendant la partie.



3- Placez le marqueur tour sur le premier emplacement de la piste de tour.

4- Placez les pièces dans une réserve, autour du plateau de jeu, facilement accessible pour tous les joueurs.

5 – Chaque joueur choisi une couleur et prend : un cache de joueur, une tuile lieu avec son château, un jeton de score et un marqueur défausse de la couleur choisie. (Mettez les composants de la couleur non utilisée dans la boîte).

A Placez votre jeton score sur l'emplacement "0" de la piste de score sur le plateau.



Tuile lieu château bleu

Placez votre tuile lieu avec votre château face visible devant vous. Ceci est la première tuile de votre territoire.



Cache du joueur bleu

Si vous êtes le joueur le plus jeune, prenez le marqueur premier joueur. Vous commencerez la partie.



Marqueur défausse

6- Mettez les tuiles lieu dans le sac et mélangez.

Cours du jeu

La partie se déroule pendant 6 tours (5 tours à 5 joueurs). Chaque tour se déroulera en 6 phases.

- 1 - Revenus
- 2 - Piochez des tuiles et fixez les prix
- 3 - Défaussez une tuile
- 4 - Achetez une tuile
- 5 - Construisez
- 6 - Fin du tour et décompte.

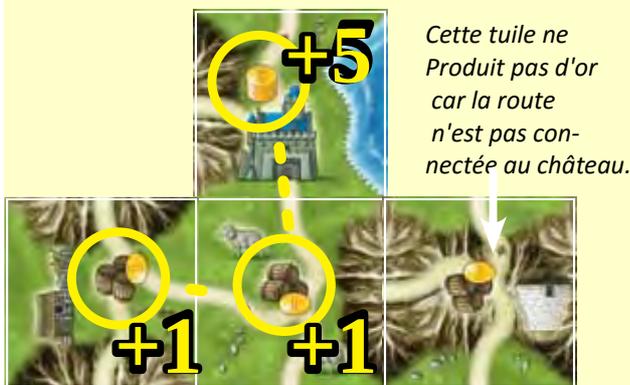
Après le dernier tour, on procède à un décompte final.

1 - Revenus

Chaque joueur perçoit ses revenus : Vous recevez 5 pièces d'or pour votre château. Vous recevez 1 pièce additionnelle pour chaque tuile avec un baril de Whisky connecté à votre château par la route.

Au début du tour 3, vous recevez une pièce d'or supplémentaire par joueur devant vous sur la piste de score (c'est à dire ceux qui ont plus de points de victoire que vous). Le nombre de pièces d'or que vous recevez par joueur devant vous est affiché à côté de la piste de tour.

Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment.



Exemple: revenus des tuile

Revenu total: 13 pièces d'or



Exemple: Lors du tour 5, la piste de tour indique 3 pièces d'or. Deux joueurs ont plus de points que le joueur bleu – Le joueur bleu reçoit 2x3 pièces d'or.

2 – Piocher des tuiles et fixer les prix

Chaque joueur pioche 3 tuiles lieu dans le sac et les place face visible devant son cache. Derrière son cache, les joueurs placent leur marqueur défausse (la tuile retournera dans le sac ensuite), et assignent au moins 1 pièce d'or de sa réserve sur les deux autres tuiles. Si vous n'avez plus d'or, vous devrez le cacher des autres joueur.

Une fois que tout le monde a terminé, chaque joueur retire son cache.



3 - Défausser une tuile



Chaque joueur remet la tuile de son marché avec le **marqueur défausse** dans le sac. Ensuite, on mélange bien le sac.



4 - Acheter une tuile



En commençant par le premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut acheter **une (et une seule) tuile** dans le marché d'un autre joueur. Pour le faire, il paye au joueur



vendeur un nombre de pièce égales à ce qu'a mis le joueur sur cette tuile. En tant que vendeur, vous recevez l'argent provenant de l'achat. Vous récupérez également l'argent que vous aviez assigné à cette tuile. En tant qu'acheteur, vous placez la tuile ainsi achetée derrière votre paravent, vous l'ajouterez à votre clan en phase 5.

Si vous ne pouvez ou ne désirez pas acheter une tuile, vous devez passer. Après que chaque joueur a acheté une tuile ou passé, vous recevez les tuiles restantes en face de vous, **mais vous perdez toutes les pièces d'or que vous avez assigné à ces tuiles. Mettez cet or dans la réserve générale.**

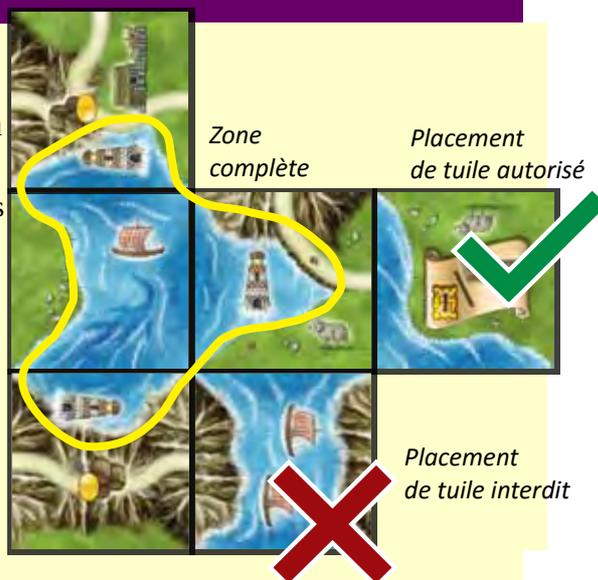
5 - Construire



Les joueurs doivent ajouter toutes les tuiles qu'ils ont reçu ce tour à leur territoire de clan, en respectant quelques contraintes de pose. Chaque tuile doit avoir au moins une frontière avec une autre tuile de son plateau (ceci peut être une tuile placée ce tour ci). Si deux tuiles partagent une frontière, le terrain sur cette frontière doit être le même (montagne, pâture, lac). **Il n'y a pas obligation de continuer une route.**

Certaines tuiles de score ajoutent des points de victoire pour des zones complètes. Une zone est considérée comme complète lorsqu'elle est complètement entourée de terrains de type différent. Les routes ne comptent pas pour séparer des zones.

Si vous ne pouvez pas placer une tuile en respectant les règles de placement, la tuile retourne dans le sac (vous n'êtes pas remboursés de l'or utilisé lors de son achat).



6 - Fin du tour et décompte



Les joueurs reçoivent des points de victoire en correspondance avec les tuiles de score pour le tour en cours. La tuile score qui est active ce tour est indiquée sur la piste de score par les lettres A à D. Pour chaque point de victoire reçu, avancez votre pion de score sur la piste des points de victoire.

Chaque tuile de score ne sera utilisée que 3 fois pendant la partie. Regardez la dernière page de ce livret de règles pour avoir une explication de chacune d'elle.

Après le décompte, passez le pion premier joueur au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nouveau joueur avance le jeton tour de jeu d'un emplacement. Après le tour final, on procède au décompte final.

Fin du tour et décompte final

Après le dernier tour, vous recevez des points de victoire (PV) pour les tuiles parchemin placées dans le territoire de votre clan. Voici les différentes tuiles avec un parchemin.



1 PV
Four chaque 2 moutons



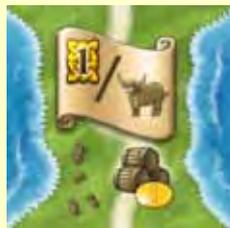
1 PV pour chaque 2 tuiles
avec un baril de whisky



1 PV
Pour chaque 2 bateaux

Vous ne recevez pas 0,5 Vps pour ces parchemins.

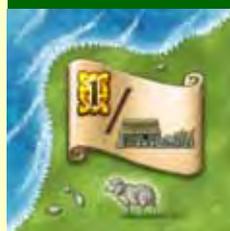
Exemple : Vous recevez 2 PVs pour 5 objets d'un même type.



1 PV
par bœuf



1 PV
par Broch
(une tour ronde)



1 PV
par ferme



1 PV
par phare.

Si un **parchemin est dans une zone complète**, vous recevez le **double** de point pour lui.



Ces icônes sur le plateau de jeu sont là pour vous rappeler les règles du décompte final.

Finalement, vous recevez des points de victoire pour l'or qu'il vous reste : **5 pièces d'or valent 1 point de victoire.**

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

Tuiles de score



2 PV pour chaque carré de 4 tuiles paysage. Une tuile paysage peut faire partie de plusieurs carré.



1 PV pour chaque zone complète dans le territoire du clan.



1 PV pour chaque mouton dans votre territoire de clan.



3 PV pour chaque zone complète d'au moins 3 tuiles paysage dans le territoire du clan.



1/3/6 PV pour chaque zone de montagne dans le territoire du clan avec 1/2/3 broch. Une zone de montagne avec plus de 3 broch ne rapporte que 6 PV.



5 PV pour chaque set de broch, ferme et phare dans le territoire du clan. Chaque bâtiment ne peut compter que dans un seul set.



5 PV pour le joueur avec le plus de baril de whisky dans son territoire, et 2 PV pour le deuxième joueur en nombre de baril. En cas d'égalité, chaque joueur reçoit 5 PV et il n'y a pas de récompense à 2 PV d'attribuée. S'il y a égalité pour la deuxième place, chacun de ces joueurs reçoit 2PV. Vous ne pouvez recevoir des PV que si vous avez au moins 1 baril.



5 PV pour le joueur avec le plus de bateaux dans son territoire, et 2 PV pour le deuxième joueur en nombre de bateaux. En cas d'égalité, chaque joueur reçoit 5 PV et il n'y a pas de récompense à 2 PV d'attribuée. S'il y a égalité pour la deuxième place, chacun de ces joueurs reçoit 2PV. Vous ne pouvez recevoir des PV que si vous avez au moins 1 bateau.



1VP pour chaque mouton et chaque bœuf qui est adjacent orthogonalement ou diagonalement à une ferme dans le territoire du clan. Plus un PV pour chaque bœuf ou mouton sur la même tuile qu'une ferme.



5 PV pour le joueur avec le plus de pièces d'or, et 2 PV pour le deuxième joueur en nombre de pièces d'or. En cas d'égalité, chaque joueur reçoit 5 PV et il n'y a pas de récompense à 2 PV d'attribuée. S'il y a égalité pour la deuxième place, chacun de ces joueurs reçoit 2PV. Vous ne pouvez recevoir des PV que si vous avez au moins 1 pièce.



2PV pour chaque bœuf connecté au château par la route.



3 PV pour chaque zone de lac complète avec au moins 1 bateau et au moins 1 phare adjacent.



1 PV pour chaque tuile dans le territoire du clan qui est connecté au château par la route.



3 PV pour chaque ligne verticale d'au moins 3 tuiles paysages contiguës dans le territoire du clan.



2 PV pour chaque tuile paysage dans votre plus grande zone de lac complete.



2 PV pour chaque zone de montagne complète dans le territoire du clan.