35mn

2-5

10+

ILÔS

La découverte récente de l'archipel perdu d'Ilôs a lancé la course aux richesses. Ancien berceau d'une civilisation disparue, il regorge d'or et de ressources rares qui attirent les seigneurs-marchands du monde entier.

Vous êtes l'un d'entre eux, à la tête d'une puissante flotte marchande pour exploiter ce nouveau monde. Explorez d'anciennes ruines, installez des plantations, des comptoirs, construisez des forts pour vous protéger des pirates, et contrôlez l'augmentation des prix des Ressources.

CONTENU

(A) 90 CARTES ACTION :

Les cartes Action représentent les Actions que vous pouvez faire et leur coût.

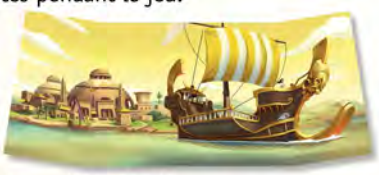


MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Action pour composer une pioche et placez-la à portée des joueurs. Laissez un espace à côté pour défausser vos cartes durant la partie.

(B) POUR CHAQUE COULEUR : 1 ÉCRAN ET 1 PLATEAU DE PRODUCTION

Utilisez vos écrans pour cacher vos Ressources produites pendant le jeu.



Les plateaux de Production serviront à indiquer les Ressources que vous produisez à la fin de votre tour.



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un Écran et son Plateau de Production. Placez le plateau de Production devant l'Écran.



(C) POUR CHAQUE COULEUR : 5 NAVIRES ET 10 PIONNIERS



Les Navires permettent de découvrir de nouveaux territoires, d'exploiter les îles et de faire de la piraterie.



Les Pionniers permettent d'exploiter les plantations et les mines, de construire des Bâtiments (Forts et Comptoirs) et d'explorer les Temples. La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur pose son dernier Pionnier.

MISE EN PLACE

Chaque joueur récupère les 10 Pionniers et les 5 Navires de la couleur de son Écran et les place visibles de tous.

(D) LE COURS DU MARCHÉ ET 10 JETONS MARCHÉ



MISE EN PLACE

Déterminez le 1er joueur et placez à côté de lui le plateau de Cours du Marché. Placez 8 jetons Marché sur leurs emplacements (le surplus vous servira si vous en perdez).

(E) 20 TUILES

Les Tuiles représentent les îles de l'archipel d'Ilôs que vous cherchez à découvrir et à exploiter.



MISE EN PLACE

Composez une pioche d'exploration : prenez au hasard 4 Tuiles par joueur et replacez les Tuiles restantes dans la boîte sans les regarder. Mélangez-les et composez une pioche face cachée sur le côté. **Révélez les 3 premières Tuiles et placez-les dans la zone d'exploration.** Les Tuiles mises en jeu sont toujours immédiatement remplacées par la première Tuile de la pioche quand elles sont prises.

(F) 152 JETONS RESSOURCE (ÉBÈNE, TEINTURE, OR ET ÉPICES)



ET 10 JETONS BÂTIMENT



Placez tous les jetons dans une Réserve à portée de tous les joueurs.

LA BOÎTE DE JEU

INSTALLATION À 3 JOUEURS



BUT DU JEU

Être le plus riche. Pour y arriver vous devez récupérer les Ressources dont la valeur a le plus de chance d'évoluer pendant la partie. À la fin de la partie, les Ressources se vendent au prix du Marché.

PREMIÈRES ÎLES [G]

Ilôs se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Chaque joueur pioche 5 cartes Action (A) et les regarde sans les montrer.**

> ***Note :*** *Au début de la partie si votre main ne vous plait pas vous pouvez défausser une fois tout ou partie de vos cartes et piocher pour vous refaire une main de 5 cartes.*

- **Le 1er joueur commence.**
- **Explorer les premières îles d'Îlos :** le 1er joueur choisit une Tuile de la zone d'exploration, la place au centre de la table, et place un Navire sur la côte d'une île de la Tuile. Piochez une nouvelle Tuile pour remplacer la Tuile jouée dans la zone d'exploration. Les autres joueurs dans l'ordre du tour font de même en connectant leur Tuile à au moins une Tuile en jeu et **en agrandissant au moins une île.**



Exemple de premières îles à 4 joueurs :

- *Rouge est le 1er joueur. Il pose une Tuile et place un de ses bateaux dessus.*
- *Vert est 2e, il connecte sa Tuile à la première en agrandissant l'île de Rouge mais choisit de placer son Navire sur l'autre île de sa Tuile.*
- *Noir est 3e, il connecte sa Tuile à la première en agrandissant la seconde île et place son Navire sur l'autre île de sa Tuile.*
- *Jaune est 4e, il connecte sa Tuile à la première en agrandissant l'île de Rouge et place son Navire sur la même île.*

DESCRIPTION DES TUILES

Emplacements spéciaux

- Ruines
- Chantier
- Repaire de pirates



- Côte

Emplacements de Ressources

- Ébène
- Teinture
- Épices
- Or

RÈGLE D'EXPLORATION

Lorsqu'il ajoute une Tuile, un joueur doit toujours respecter les règles suivantes :

Agrandir les îles : Vous devez vous connecter à au moins une côte d'une île déjà en jeu. Vous pouvez la connecter à plus d'une Tuile si les connexions sont valides. **Vous devez respecter le dessin.** *Par exemple, vous ne pouvez pas connecter un côté où il n'y a que de la mer à un côté où il y a de la terre.*



Îles : Les terres sont des îles. Une île peut être composée d'une ou plusieurs Tuiles connectées. Un Navire qui est sur la côte d'une île a accès à toute l'île quel que soit le nombre de Tuiles qui la composent.



LEXIQUE

Navire : Vous ne pouvez pas envoyer de Pionnier sur une île où vous n'avez pas de Navire (Cf. *Descriptions des actions*). Un seul Navire vous permet d'envoyer un Pionnier sur n'importe quelle Tuile qui compose l'île quel que soit le nombre de Tuiles qui la composent.

Piraterie : Un Navire sur un Repaire de pirates affecte toutes les Îles qui ont une côte sur la Tuile du Repaire de pirates. Les autres joueurs doivent dorénavant payer le coût de Piraterie pour construire des Plantations, des Mines et des Bâtiments sur les îles piratées. Être sous le contrôle de plusieurs Repaires de pirates ne change rien. Un Fort protège le joueur qui l'a construit de tous les pirates sur l'île où il se trouve mais ne protège que lui (Cf. *Description des actions*).

Pionnier : Les Pionniers représentent vos actions dans les îles. Lorsqu'un joueur joue son 10e Pionnier, il déclenche la fin de partie. Une fois joué un Pionnier ne peut plus être déplacé ni enlevé, vous bénéficiez de ses effets jusqu'à la fin de la partie. **Les emplacements occupés par des Pionniers ne sont plus disponibles aux autres joueurs.**

Emplacement libre : Un emplacement est libre tant qu'il n'est pas occupé par un Pionnier.

COMMENT JOUER

Les Joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le 1er joueur.

Le tour d'un joueur est composé de trois phases successives :

1/ ACTIONS (OPTIONNEL)

Vos cartes représentent vos Actions. Vous pouvez jouer autant d'Actions que vous le souhaitez et/ou pouvez le faire, ou aucune.

Pour jouer une Action, défaussez en plus de la carte jouée face visible autant de cartes de votre main qu'indiquées par son coût ou 1 Ressource de celle que vous augmentez si vous jouez la carte Marché (Cf. *Description des actions*).



DESCRIPTION DE CARTE





RÉPARTITION DES CARTES

30x Navire	12x Bâtiment
20x Plantation	6x Ruines
10x Mine d'or	12x Marché

2/ PRODUCTION

Récupérez autant de Ressources qu'indiquées par votre plateau de Production. Placez les Ressources récupérées derrière votre Écran.



Exemple : *Le joueur récupère 2, 1 et 1, et les ajoute derrière son Écran.*

3/ PIOCHE

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre main.

Vos Navires et vos Forts vous donnent des bonus de cartes.

PIOCHEZ

- 3 cartes
- +1 carte par Navire en jeu
- +1 carte par Fort en jeu



Si la pioche est vide mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Exceptionnellement, s'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche et la défausse, piochez les cartes qui vous manquent au hasard dans la main du joueur qui a le plus de cartes.

C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur joue son dixième Pionnier. Les joueurs doivent avoir joué le même nombre de tours, ceux qui en ont joué moins finissent leur tour avant que la partie ne se termine.

Défaussez les Ressources de votre plateau de Production puis révélez les Ressources derrière votre Écran. **Chaque Ressource vaut le prix indiqué par le Marché** (*voir p.6*).

Le joueur le plus riche est le gagnant. En cas d'égalité c'est le joueur qui a posé le plus de Pionniers qui gagne. Si l'égalité persiste tous les joueurs à égalité gagnent.

DESCRIPTION DES ACTIONS

NAVIRE



Coût : Défaussez 1 carte

Condition : Aucune

Effet : Ajoutez un Navire de votre Réserve ou déplacez un Navire déjà en jeu ( ).

- **Accoster une île :** ajoutez un de vos Navires sur la côte d'une île déjà en jeu (**même occupée**) ou mettez en jeu une Tuile de la zone d'exploration et placez un de vos Navires sur la côte d'une de ses îles. Vous pouvez immédiatement jouer des Pionniers sur cette île en jouant la carte appropriée et en payant son coût.



Rappel : *Vos Navires vous accordent un bonus de +1 Carte pendant la phase de pioche.*

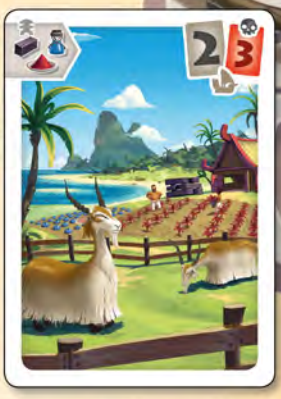
Rappel : *La Tuile ajoutée doit toujours respecter les règles d'exploration. Remplacez la Tuile mise en jeu immédiatement en piochant une nouvelle Tuile et placez-la dans la zone d'exploration. Lorsque la pioche de Tuiles est vide, vous pouvez continuer à mettre en jeu les Tuiles de la zone d'exploration jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.*

- **Occuper un Repaire de pirates :** ajoutez un de vos Navires sur un Repaire de pirates disponible. Vous ne pouvez pas mettre en jeu une Tuile si vous faites cette action. Toutes les îles de la Tuile sont affectées. À partir de maintenant, **les autres joueurs doivent payer le coût de piraterie** lorsqu'ils souhaitent faire une action sur ces îles.



Note : *un Fort n'annule la piraterie que sur l'île où il est construit et que pour son propriétaire.*

PLANTATION



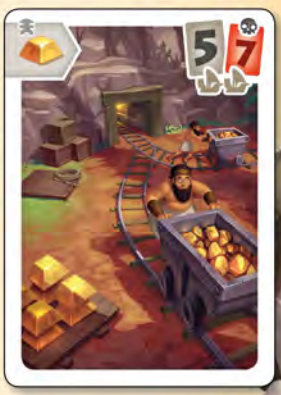
Coût : Défaussez 2 cartes, ou 3 cartes s'il y a des Pirates.

Condition : Avoir au moins 1 de vos Navires sur les côtes de l'île.

Effet : Ajoutez 1 Pionnier ( ) de votre Réserve sur l'icône d'une Ressource Ébène, Épices ou Teinture de l'île. **Ajoutez un jeton de la Ressource correspondante sur votre plateau de Production.**



MINE D'OR



Coût : Défaussez 5 cartes, ou 7 cartes s'il y a des Pirates.

Condition : avoir au moins 2 de vos Navires sur les côtes de l'île.

Effet : Ajoutez 1 Pionnier ( ) de votre Réserve sur l'icône de Ressource Or de l'île. **Ajoutez un jeton de la Ressource Or sur votre plateau de Production.**



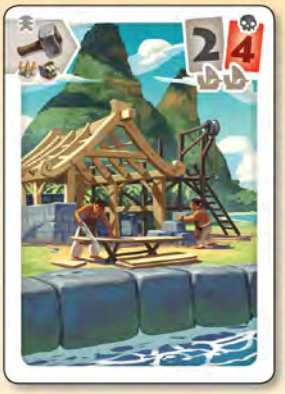
Le pirate Rouge n'affecte que les îles 1 et 2 qui possèdent une côte sur la Tuile du Repaire de pirates. Les autres joueurs doivent payer le coût de Piraterie pour envoyer des Pionniers sur leurs îles.

Les Îles 3 et 4 ne sont pas affectées par le pirate Rouge.



DESCRIPTION DES CARTES ACTION

BÂTIMENT



Coût : Défaussez 2 cartes, ou 4 cartes s'il y a des Pirates.

Condition : Avoir au moins 2 de vos Navires sur les côtes de l'île.

Effet : Ajoutez un jeton Bâtiment sur la face de votre choix sur un emplacement de Construction de l'île. **Ajoutez 1 Pionnier (🧍) de votre Réserve sur le Bâtiment construit.**





• **Fort :** un Fort vous protège de la piraterie sur l'île où il se trouve. Vous ne payez pas le coût de piraterie. **Vos Forts vous accordent un bonus de +1 Carte Bonus pendant la phase de pioche.**



• **Comptoir :** Les Comptoirs vous permettent de **copier une Ressource (Ébène, Épices ou Teinture mais pas l'Or) d'une Plantation exploitée** par vous ou par un autre joueur de la même île. Placez un jeton Ressource correspondant sur votre plateau de Production.



RUINES



Coût : Défaussez 7 cartes.

Condition : Avoir au moins 1 de vos Navires sur les côtes de l'île.

Effet : Ajoutez 1 Pionnier (🧍) de votre Réserve sur une icône Ruine de l'île. **Récupérez immédiatement 3 jetons Or et placez-les derrière votre Écran.** Les Ruines sont à usage unique, elles ne fournissent pas de Ressources pendant la phase de Production.



MARCHÉ



Coût : Défaussez 1 Ressource de votre choix.

Condition : Un joueur ne peut pas jouer plus d'une carte Marché par tour.

Effet : Augmentez le prix de la Ressource défaussée, recouvrez l'ancien prix avec un jeton Marché. **Il n'y a que 8 jetons Marché, cette action ne peut être réalisée que 8 fois pendant la partie.** Une fois que tous les jetons ont été placés, les prix sont définitifs et cette carte n'a plus d'effet. Elle peut toutefois être défaussée pour payer le coût d'une autre action. Vous ne pouvez pas couvrir le dernier chiffre de chaque ligne, donc le prix d'une ressource ne peut être augmenté que 4 fois maximum.



• Le prix des Épices augmente à 2.

CRÉDITS

Auteur : Frédéric Guérard
Illustrateur : Paul Mafayon
Éditeurs : La Boite de Jeu & Origames
Chefs de projet : Benoit Bannier & Rodolphe Gilbart
Directeur Artistique : Igor Polouchine
Règles & design : Guillaume Gille-Naves
Packager : Origames

Édité par
La Boite de jeu
8 grande rue - 21310 Belleneuve France
Origames
52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine
www.laboitedejeu.fr
www.origames.fr
contact@laboitedejeu.fr • Rodolphe@origames.fr

Fabriqué en Chine par Whatz Game
©2017 La Boite de Jeu. ©2017 Origames