

# RÈGLES


Le terme **insulaire** est utilisé de façon neutre pour désigner un joueur ou une joueuse.

## TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule en 3 étapes.

### 1. Faites tourner la roue et mettez une ressource sur votre plateau.

L'insulaire dont c'est le tour tourne la roue Boussole.

 La flèche doit faire un tour complet avant de s'arrêter. Si ce n'est pas le cas, refaites tourner la roue.







Tous les insulaires posent la ressource indiquée par la flèche dans leur champ, sur un emplacement libre correspondant. Pour vous aider, la forme de la ressource est imprimée sur les cases pouvant accueillir ce type de ressource.

Si la flèche s'arrête sur la zone spéciale de la roue Boussole, l'insulaire qui a fait tourner la roue, choisit la ressource pour tout le monde.



Si il n'y a plus de case libre de cette ressource sur son île, l'insulaire choisit la ressource de son choix.






Corentin fait tourner la roue. La flèche désigne un . Tous les insulaires prennent un  pour le placer sur une zone libre de leur plateau. Comme toutes les cases  du plateau de Valérieane sont occupées. Elle peut donc choisir une , une  ou une  !

### 2. Annoncez «BINGO!» si une ligne, une colonne ou une diagonale de votre île est complétée et réalisez l'action activée.

Immédiatement l'action du bout de ligne / colonne / diagonale complétée s'active pour tous les insulaires qui ont annoncé «**BINGO!**». Puis ils remettent les ressources présentes sur la ligne / colonne / diagonale activée dans la réserve.

Une seule ligne, colonne ou diagonale peut être résolue par insulaire durant un tour.

#### INSTALLER UN ANIMAL

Prenez un Animal de la réserve correspondante parmi les deux disponibles et placez-le au bout de la **ligne** () ou de la **colonne** () ou de la **diagonale** () activée.

- Si cela complète un Outil, prenez-le de la réserve et posez-le à côté de votre plateau.

- Quand vous placez un Animal , n'oubliez pas de prendre l'Outil correspondant de la réserve.



OU

#### PRENDRE UN OUTIL

Prenez le jeton Outil correspondant à l'Outil présent au bout de la **ligne** ou de la **colonne** complétée et placez-le à côté de votre plateau.



### 3. Vérifiez si vous possédez 2 Outils identiques ou 3 Outils différents

Dès qu'un insulaire possède **2 Outils identiques** ou **3 différents**, il ou elle les remet dans la réserve générale pour rechercher un Trésor. Les Outils excédentaires ne sont pas défaussés.

Le Trésor est placé face cachée à côté du plateau de l'insulaire, après qu'il ou elle en ait pris connaissance.

C'est rare, mais un insulaire peut piocher plusieurs Trésors dans un même tour si il ou elle possède plusieurs fois les Outils adéquats.



Si plusieurs insulaires réunissent les conditions demandées lors des étapes 2 et 3, le choix des Animaux et la pioche des Trésors se fait dans l'ordre du tour, en partant de l'insulaire qui possède la roue Boussole, dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### RECHERCHER UN TRÉSOR

Plongez votre main dans le sac et recherchez tactilement le Trésor de votre choix. Il existe 4 types de Trésors. **Les Crabes sont considérés comme des Trésors.** Chaque forme vous permet d'avoir une indication sur les pièces d'or que vous allez gagner en les choisissant.



Si un insulaire met trop de temps pour sortir son Trésor du sac, les autres insulaires entonnent : «**1-BIN-GO, 2-BIN-GO, 3-BIN-GO**» ! Au «**GO**» de «**3-BIN-GO**», l'insulaire doit sortir sa main avec 1 Trésor. Le décompte est à adapter à l'âge de l'insulaire. Alors qu'avec un adulte, vous pouvez rapidement vous mettre à compter, il est préférable, avec un enfant de 6 ans, de le laisser s'habituer à l'aspect tactile de la pioche.

## FIN DE TOUR

Si aucun insulaire ne possède 4 Trésors, la partie se poursuit.

Passez la roue Boussole à l'insulaire situé à votre gauche et débutez un nouveau tour.

Si un insulaire possède 4 Trésors, la partie se termine.

## POUR UNE PREMIÈRE PARTIE OU POUR DES PARTIES PLUS COURTES

Vous pouvez choisir de terminer la partie dès qu'un insulaire possède 3 Trésors au lieu de 4.

## FIN DE PARTIE

Dès qu'au moins un insulaire possède 4 Trésors à la fin d'un tour, la partie s'arrête à la fin de l'étape 3.

Révélez vos Trésors et éventuellement votre médaille de l'Amitié, et comptez les pièces d'or dessinées à leur dos.

Celui ou celle qui possède le plus de pièces d'or remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



### EXEMPLE

Mise en place à 4 insulaires

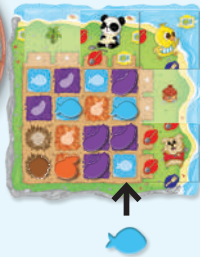
#### ÉTAPE 1

C'est à Ludovic de jouer. Il prend la roue Boussole devant lui et lance la roue. La flèche s'arrête sur . Tous les insulaires doivent prendre un et le placer sur leur plateau.

Toutes les cases de Valériane sont occupées, elle décide donc de prendre une .



### LUDOVIC



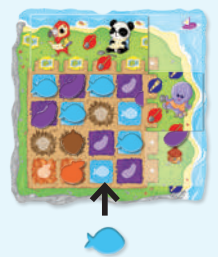
### CÉLINE



### VALÉRIANE



### CORENTIN



#### ÉTAPE 2

**BINGO!** Ludovic a complété une ligne et une colonne, Céline a complété une ligne et Valériane, une diagonale.

On commence donc par Ludovic, car il possède la roue-boussole. Il décide d'activer l'effet du bout de sa ligne complétée et prend un jeton Outil .

Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, c'est au tour de Céline d'activer l'effet du bout de sa ligne complétée. Elle choisit un Animal et place cette tuile sur la zone activée. En posant cette tuile, elle complète un Outil et le prend de la réserve.

Valériane active l'action de sa diagonale et prend un Animal . Elle récupère également l'Outil imprimé dessus .

Les ressources présentes sur les lignes, colonnes et diagonales complétées sont défaussées.

**BINGO!**



**BINGO!**



**BINGO!**



#### ÉTAPE 3

Céline ayant 3 Outils différents, elle les défausse, et va chercher 1 Trésor dans le sac.

Au bout de quelques secondes de fouille, les autres débudent le décompte et elle sort sa main à la dernière seconde avec un malheureux crabe... qui ne lui rapporte qu'une seule pièce d'or .



### • Crédits •

**Auteurs :** Corentin Lebrat et Ludovic Maublanc

**Illustration et graphisme :** Valériane Holley

**Rédaction des règles :** GRRRE Games

**Typographie :** CHANGA par Eduardo Tunni (2011) / NOVE par Fabrizio Schiavi (2016)



LES AUTEURS ET GRRRE GAMES SOUHAITENT  
REMERCIER LES PETITS TESTEURS ET TESTEUSES :  
DANAE, NOHAN, THEA ET LÉON !