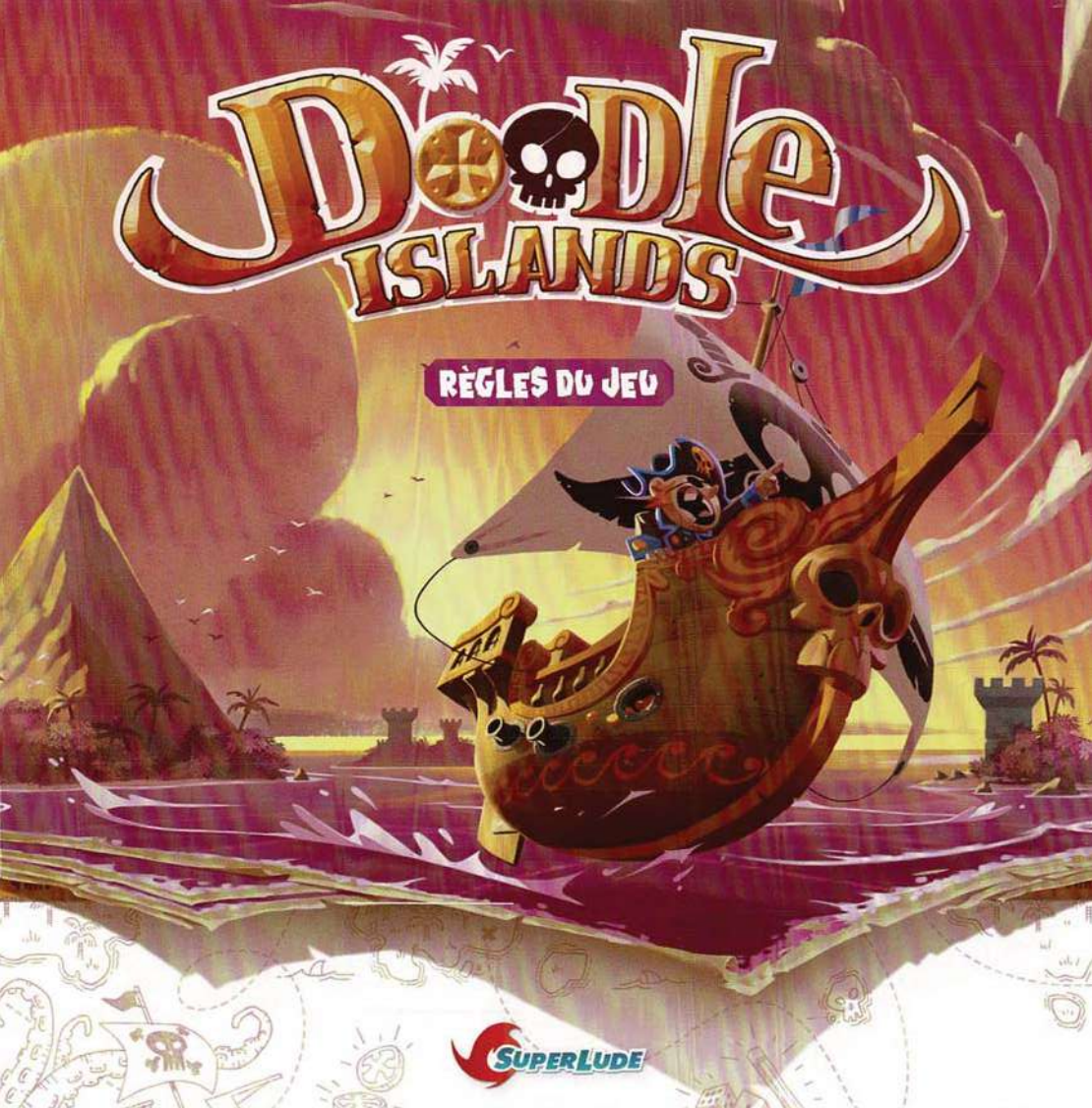


Doodle ISLANDS

RÈGLES DU JEU



SUPERLUDE

De 1 à 5 joueurs

Pour 10 ans et plus

40 minutes

Doodle ISLANDS

UN JEU DE
EILIF SVENSSON
& KRISTIAN A. ØSTBY

ILLUSTRÉ PAR
NAIADE



CONTENU

- 60 feuilles *Mer aux trésors*
- 60 feuilles *Mer des monstres*
- 6 dés blancs
- 1 dé noir
- 1 livret de règles

BUT DU JEU

Les joueurs sont des pirates sillonnant les mers en quête de fortune.

Une partie de **Doodle Islands** se joue en plusieurs tours. À chaque tour, les joueurs dessinent une route ou une croix, dans une case de leur *Feuille*. Ils essaient ainsi de gagner le plus de *Pièces d'or* possible en passant par les cases *Archipels*, *Iles aux trésors*, *Monstres*, *Navires* ou *Brisants*.

À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de *Pièces d'or* est désigné *Roi* ou *Reine des pirates* et gagne la partie.

Prenez un dé noir et un dé blanc par joueur puis prenez un dé blanc supplémentaire (par exemple, prenez 1 dé noir et 4 dés blancs pour une partie à 3 joueurs). Remettez les dés inutilisés dans la boîte.

Choisissez une mer à explorer parmi les deux disponibles dans cette boîte : la *Mer aux trésors* (*Sea of Treasures*) ou la *Mer des monstres* (*Sea of Monsters*).

Chaque joueur prend une *Feuille* correspondant à la mer choisie (tous les joueurs prennent la même *Feuille*), ainsi qu'un stylo (non fourni dans cette boîte).

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec la *Mer aux trésors*.

Le joueur qui est allé sur un bateau le plus récemment devient le premier joueur.

Sea of Treasures

EXPLORER LA MER AUX TRÉSORS

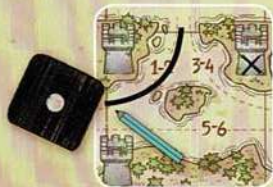


1 PRÉPARER LES ARCHIPELS

Le premier joueur lance le dé noir.
Tous les joueurs dessinent la *Route* correspondante dans la case *Archipel* de la colonne 1 de leur *Feuille* (voir chapitre 3 *DESSINER*).



Le premier joueur relance le dé noir pour la case *Archipel* de la colonne 2. Là encore, tous les joueurs dessinent la *Route* correspondante.



Répétez ce processus pour les colonnes 3,4 et 5.
Maintenant, tous les joueurs ont les cinq mêmes *Routes* de départ.



2 DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Au début du tour, le premier joueur lance tous les dés. Il garde le dé noir en face de lui. Ce dé désigne la colonne de la carte dans laquelle les joueurs pourront dessiner pendant ce tour.

En commençant par le premier joueur, et dans le sens horaire, chaque joueur prend un dé blanc et le place devant lui.

Il dessine ensuite sur la case située au croisement de la colonne désignée par le dé noir et de la ligne désignée par le dé blanc qu'il a placé devant lui (voir le chapitre 3 *DESSINER*). Aucun autre joueur ne peut utiliser ce dé blanc durant ce tour.

Une fois que tous les joueurs ont choisi un dé blanc et dessiné sur une case, tous les dés (y compris le dé noir) sont ramassés par le joueur à la gauche du premier joueur.

Ce joueur devient le nouveau premier joueur.

Un nouveau tour commence alors.



DESSINER

Tous les joueurs doivent dessiner sur leur carte dans la colonne désignée par le dé noir. Le dé blanc désigne une ligne. Dans la case située à l'intersection de la colonne et de la ligne, chaque joueur doit dessiner une *Route* (exceptée sur les cases *Archipels*).

Cette *Route* peut être une ligne droite, horizontale ou verticale, ou une ligne courbe qui relie deux côtés de la case.

Cette *Route* ne doit pas obligatoirement être connectée à une autre *Route* sur une case adjacente.

Vous ne pouvez pas choisir un dé blanc qui désigne une case sur laquelle vous avez déjà dessiné une *Route*.



Archipel : Vous ne pouvez pas dessiner une *Route* sur une case *Archipel* (sauf lors de la phase de *Préparation des archipels*). À la place, vous devez dessiner une croix sur l'un des *Fortins* qui n'est pas encore coché. Notez que 1 à 2 *Fortins* sont déjà cochés sur chaque case *Archipel*.



Bouteille : Vous devez choisir un dé blanc qui désigne une case sur laquelle vous pouvez dessiner. Dans l'éventualité où tous les dés blancs disponibles désignent une case sur laquelle vous avez déjà dessiné une *Route* ou coché tous les *Fortins*, vous ne prenez pas un dé blanc mais vous dessinez une croix sur l'une des *Bouteilles* au bas de la carte.

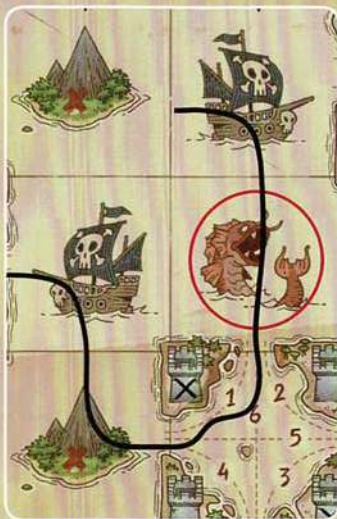




UTILISER LE 6

Si le résultat du dé noir est un 6, chaque joueur peut choisir dans quelle colonne il dessine (mais la ligne est toujours désignée par le dé blanc).

Si vous choisissez un 6 blanc, cochez une *Bouteille* au bas de votre carte. Ensuite vous pouvez dessiner dans n'importe quelle case de la colonne désignée par le dé noir. Si le dé noir est aussi un 6, vous pouvez choisir n'importe quelle case sur votre *Feuille*.



GAGNER DES PIÈCES D'OR

Les *Îles aux trésors* et les *Monstres* rapportent immédiatement des *Pièces d'or* lorsque vous dessinez une *Route* sur leurs cases. Les *Navires* et les *Bouteilles* rapportent des *Pièces d'or* seulement à la fin de la partie (voir le chapitre 6 **FIN DU JEU ET DÉCOMPTE FINAL**).

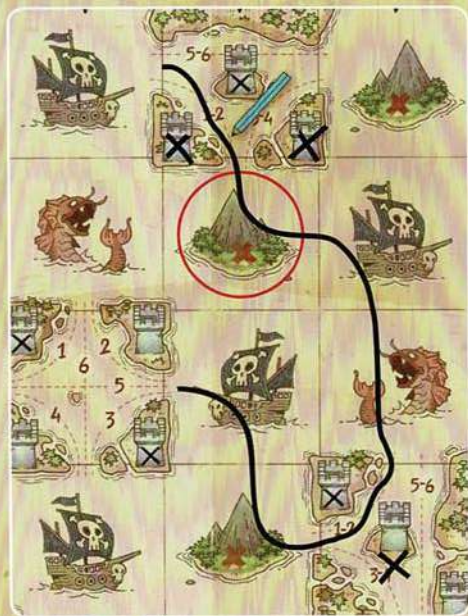
Les Monstres : Lorsque vous dessinez une *Route* dans une case *Monstre*, calculez immédiatement la longueur de la *Route* qui passe par la case *Monstre* (c'est à dire le nombre total de cases par lesquelles la *Route* passe). Si ce nombre est égal ou supérieur à un des nombres disponibles (c'est à dire non entouré) dans la zone *Score des monstres*, entourez alors ce nombre dans la zone *Score des monstres* de votre *Feuille*. Vous ne pouvez entourer qu'un seul nombre par case *Monstre*, et chaque nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois. S'il n'y a pas de nombres disponibles, aucune *Pièce d'or* n'est gagnée pour ce *Monstre*.



Exemple

La longueur de la route est 5.

Les Îles aux trésors : Lorsque vous dessinez une Route dans une case *Île aux trésors*, comptez le nombre de *Fortins* cochés tout au long de cette *Route*. Entourez ce nombre (ou un nombre inférieur disponible) dans la zone *Score des Îles aux trésors* de votre *Feuille*. S'il n'y a pas de nombre disponible, aucune *Pièce d'or* n'est gagnée pour cette case *Île aux trésors*.



Exemple

5 Fortins sont reliés à l'Île aux trésors, mais comme le nombre 5 a déjà été entouré, le joueur entoure le nombre 4 à la place.

Remarque : On ne gagne des *Pièces d'or* pour les *Monstres* et les *Îles aux trésors* qu'au moment où l'on dessine dans leur case. On ne gagne pas de *Pièces d'or* supplémentaires après avoir rallongé la *Route* du *Monstre* ou bien pour avoir relié de nouveaux *Fortins* à l'Île aux trésors.

Prime au Premier arrivé pour les Îles aux trésors :

Le premier joueur qui gagne au moins 3, 5, 7 ou 10 Pièces d'or dans la zone *Score des Îles aux trésors*, entoure aussi la *Prime au Premier arrivé* correspondant. Tous les autres joueurs doivent cocher cette *Prime* sur leur *Feuille*.



Exemple

Le joueur A atteint une Île aux trésors avec 8 Fortins, il entoure donc la Prime de valeur 7.



Exemple

Plus tard, le joueur B atteint une Île aux trésors avec 9 Fortins, mais comme la Prime de valeur 7 a déjà été prise, il ne peut entourer que la Prime de valeur 5.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Lorsqu'une des situations suivantes se produit, la partie se termine à la fin du tour :

- Un joueur gagne le nombre de *Pièces d'or* maximal pour un *Monstre* (15 pièces)
- Un joueur gagne le nombre de *Pièces d'or* maximal pour une *Île aux trésors* (10 pièces + 10 pièces de prime)
- Un joueur coche sa dernière *Bouteille*.

Tous les joueurs calculent alors le total de leurs *Pièces d'or* en faisant la somme des scores suivant :

- La valeur totale des *Pièces d'or* entourées de la zone des *Score des Monstres*
- La valeur totale des *Pièces d'or* entourées de la zone des *Score des Îles aux trésors* et du montant de la *Prime au Premier arrivé*.
- 4 *Pièces d'or* par *Navire* relié à au moins un autre *Navire*.
- Le joueur qui a le plus de *Bouteilles* cochées perd 4 *Pièces d'or*, alors que le joueur qui a le moins de *Bouteilles* cochées gagne 4 *Pièces d'or*.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés perdent ou gagnent l'intégralité des *Pièces d'or*. Le joueur qui a le plus de *Pièces d'or* devient *Reine* ou *Roi* des pirates et remporte la partie. En cas d'égalité celui qui a le moins de *Bouteilles* cochées parmi les joueurs à égalité l'emporte.



VARIANTES

Plus de contrôle : Au lieu de prendre un dé blanc, les joueurs peuvent choisir de passer leur tour et de cocher une *Bouteille*.

Jeu en Solo (sur la Feuille Mer aux Trésors uniquement) : Utilisez 3 dés blancs. On ne gagne pas de *Pièces d'or* pour les *Bouteilles*. A la fin de la partie, comparez votre total de *Pièces d'or* et vos *Exploits* à ceux du tableau ci-dessous.

PIÈCES D'OR

<30p
30-49p
50-69p
70-89p
90-104p
105-119p
≥120p

TITRES

Aucun, essaie encore !
Moussaillon
Loup de mer
Quartier-Maître
Capitaine
Amiral
Roi ou Reine des Pirates



EXPLOITS



SURNOM

Le Sobre
(Aucune *Bouteille* cochée à la fin de la partie)



Le Prince des navigateurs
(Une seule *Route* sur toute la *Feuille*)



Le Tueur de monstres
(42 *Pièces d'or* gagnées dans la zone *Score des monstres*)



Barbe d'Or
(74 *Pièces d'or* gagnées dans la zone *Score des Îles aux trésors*)



Le Bâtitseur
(Gagner des *Pièces d'or* dans la zone *Score des Îles aux trésors* avec 16 *Fortins* cochés)

Sea of Monsters

EXPLORER LA MER DES MONSTRES

Vous devez préparer les *Routes* à travers les *Brisants* de la même manière que pour les *Archipels* de la *Mer aux trésors*.

Toutes les règles pour explorer *La Mer aux trésors* (*Sea of Treasures*) s'appliquent pour explorer *La Mer des monstres* (*Sea of Monsters*) excepté pour les points suivants :



1 UTILISER LE 6

La Mer des monstres est plus vaste que *La Mer aux trésors*. Elle fait 6 cases sur 6 au lieu de 5 cases sur 5. Cela implique qu'un dé de valeur 6 ne sera pas un « joker » comme lorsque vous explorez *La Mer aux trésors*.



2 MONSTRES



Lorsque vous dessinez une *Route* dans une case *Monstre*, calculez immédiatement la longueur de la *Route* qui passe par la case *Monstre* (c'est à dire le nombre total



3 KRAKEN



À chaque fois qu'un joueur dessine dans une case *Kraken*, il peut choisir soit de cocher un *Tentacule* disponible, soit de dessiner une *Route*.

de cases par lesquelles la *Route* passe). Si ce nombre est égal ou supérieur à un des nombres disponibles (c'est à dire non coché et non entouré) dans la zone *Score des monstres*, entourez alors ce nombre dans la zone *Score des monstres* de votre carte. La nouvelle règle est que tous les autres joueurs doivent cocher le même nombre sur leur *Carte*. Chaque valeur ne peut faire gagner des *Pièces d'or* qu'une seule fois, tous joueurs confondus.

Exemple

Un joueur dessine une route de longueur 7.
Puisque le nombre 7 est déjà entouré,
il doit entourer le nombre 6 (qui lui est disponible,
c'est-à-dire ni entouré, ni coché). Tous les
autres joueurs doivent cocher leur nombre 6.

S'il décide de cocher un *Tentacule*, ce joueur pourra encore dessiner sur cette case *Kraken* par la suite (soit en cochant un nouveau *Tentacule* disponible, soit en dessinant une *Route*). Tous les *Krakens* possèdent deux *Tentacules* déjà cochées, vous pouvez donc cocher un maximum de deux *Tentacules* supplémentaires.

Si le joueur décide de dessiner une *Route*, il gagne immédiatement les *Pièces d'or*. Multipliez le nombre de *Tentacules* du *Kraken* par le nombre de *Brisants* traversés par cette *Route*. Le joueur entoure le nombre correspondant au résultat dans la *Zone Score des Krakens*. Hormis ce point, toutes les autres règles de gain de *Pièces d'or* des *Monstres* du CHAPITRE 2 s'appliquent aux *Krakens*.

Exemple

Un joueur dessine une route sur une case *Kraken* qui possède 3 tentacules cochés. Cette Route passe par 2 cases *Brisants*. Le résultat de la multiplication est donc 6. Le nombre 6 n'est pas disponible, le nombre 5 non plus. Le joueur doit donc entourer le nombre 4. Tous les autres joueurs doivent cocher le nombre 4 sur leur carte.

4 BRISANTS



Quand un joueur prend un dé qui désigne une case *Brisants*, il ne doit pas dessiner dans cette case *Brisants*. A la place, il doit cocher un Tonneau et ensuite il doit dessiner dans n'importe quelle case disponible sur sa *Feuille*.

5 BOUTEILLES

Lorsque les joueurs explorent *La Mer des monstres*, ils peuvent cocher une *Bouteille* au lieu de prendre un dé (comme dans la variante de *La Mer aux trésors*).

6 FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Lorsqu'une des situations suivantes se produit, la partie se termine à la fin du tour :

- Un joueur gagne 18 *Pièces d'or* avec un *Monstre* ou un *Kraken*.
- Un joueur coche sa dernière *Bouteille* (la 12^e).

Tous les joueurs font alors le total de leurs *Pièces d'or* comme pour l'exploration de *La Mer aux trésors*, excepté pour les points ci-après :





Goélette : La *Goélette* est considérée comme un *Navire* au regard des règles énoncées pour explorer *La Mer aux Trésors*. Cependant elle rapporte 3 *Pièces d'or* au lieu de 4 à la fin de la partie.



Galion : Le *Galion* est considéré comme un *Navire* au regard des règles énoncées pour explorer *La Mer aux Trésors*. Cependant il rapporte 5 *Pièces d'or* au lieu de 4 à la fin de la partie.

Bouteilles : Les *Bouteilles* utilisées sur *La Mer des monstres* fonctionnent comme sur *La Mer aux trésors* mais elles rapportent ou font perdre 7 *Pièces d'or* au lieu de 4 à la fin de la partie.



CRÉDITS

Auteurs

Elif Svensson & Kristian A. Østby

Directeur de collection

Antoine Davrou

Illustrations

Naiade

Conception graphique et packaging

Naiade & Maëva Da Silva

Direction artistique

Antoine Davrou

Remerciements de l'éditeur

Un grand merci à Cédric sans qui rien n'aurait été possible, à Cécile pour son soutien indéfectible, à Cindy pour sa relecture minutieuse et à Chloé pour ses remarques depuis le bout du monde.

Un jeu édité par Superlude

93 quater, Avenue de la République
91230 Montgeron - FRANCE

www.superlude.fr

©2017 Superlude

©2016 Aporta Games

DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX SUPERLUDE



COLLECTION DODDLE GAMES



À paraître
second
semestre
2018

STUDIO SUPERLUDE | ÉDITEUR GOUPIL

