

L'ILE AU TRÉSOR

Marc Paquien

Vincent Dutrait

2 à 5 joueurs | 10 ans et plus | 45 minutes

Principes du jeu

L'Île au Trésor propose aux joueurs de prendre part à une fabuleuse chasse au trésor dans un monde ouvert. L'un des joueurs incarne Long John Silver. Malheureusement, il est retenu prisonnier par son équipage, car il est le seul à connaître l'emplacement exact du trésor ! Les autres joueurs incarnent les pirates, membres de l'équipage de Silver. Ils sont tous déterminés à retrouver son trésor. Pour parvenir à leurs fins, les pirates vont interroger Long John Silver et fouiller l'île. Long John Silver, lui, doit brouiller les pistes et attendre le bon moment pour s'échapper et récupérer son trésor avant les pirates mutins !

But du jeu

Long John Silver : il doit s'évader puis s'emparer du trésor avant les pirates.

Les pirates : chaque pirate cherche à être le premier à s'emparer du trésor de Long John Silver.

Extrait du roman
l'Île au trésor

Il me vient une idée dans ma vieille bête de caboche, fit observer Silver. Voici le compas ; voilà le point culminant de l'îlot du Squelette, qui a l'air d'une dent. Prenez donc le relèvement, voulez-vous, sur l'alignement de ces os. On lui obéit. Le corps était orienté juste dans la direction de l'îlot, et le compas donnait bien E.-S.-E. quart E."



Le vieux Ben vous accompagnera tout au long des règles du jeu pour vous donner de précieux conseils.

Matériel du jeu



5 paravents
(recto/verso)

5 figurines

4 pions Ordre du tour

4 mini Cartes
et leurs fiches de notes
(recto/verso)

1 plateau de jeu

4 fiches Personnage

2 mini règles

1 règle

1 grande recherche
et 1 petite recherche

1 compas

5 feutres

1 grande boussole et 1 petite
boussole

1 plateau Calendrier
(recto/verso)

8 indices Boussole

11 indices Quartier

6 jetons Coffre

1 Coffre et
1 jeton Trésor

1 mini Carte
Long John Silver

11 indices
Tache noire

7 indices de Départ

8 jetons Information

Résumé du jeu

MISE EN PLACE PAGE 4

Le joueur qui joue Long John Silver se munit de son matériel de jeu.
Les autres joueurs choisissent leur pirate et se munissent de leur matériel de jeu.

PRÉPARER LA CHASSE AU TRÉSOR PAGE 4

- 1) Long John choisit librement l'emplacement de son trésor.
- 2) Il donne un indice Quartier à chaque pirate.
- 3) Il pioche 3 indices de Départ.
- 4) Il pioche autant d'indices Boussole que le nombre de joueurs pirates +3.

DÉROULEMENT DU JEU PAGE 6

Au début de chaque tour de jeu, Long John Silver déplace le dernier pion Ordre du tour vers la prochaine case disponible du calendrier.

- 1) Si un évènement est présent sur la date d'arrivée, il est immédiatement résolu.
- 2) Puis, le pirate dont le pion Ordre du tour vient d'être déplacé réalise une action par étoile présente sur la case du calendrier :
 - ☞ Se déplacer à cheval (6 miles).
 - ☞ Se déplacer à pied (3 miles) et faire une petite recherche.*
 - ☞ Faire une grande recherche.*
 - ☞ Faire un interrogatoire.
 - ☞ Demander un indice Boussole.
 - ☞ Utiliser le grand galop.
 - ☞ Utiliser une capacité unique.

* Lorsqu'un pirate réalise une recherche, il y a 3 issues possibles :

- 1) Le trésor est trouvé et le pirate remporte la partie.
- 2) Le trésor n'est pas trouvé, mais Long John décide de donner un jeton Coffre.
- 3) Le trésor n'est pas trouvé et le pirate ne trouve rien.

ÉVASION DE LONG JOHN PAGE 9

Lorsque la dernière case du Calendrier est atteinte, Long John s'évade immédiatement.
Les joueurs jouent tous, en commençant par Long John, dans le sens horaire.

- ☞ Long John ne dispose que d'une action de déplacement à cheval par tour.
- ☞ Les pirates réalisent toujours 2 actions au choix comme ci-dessus.

Si Long John atteint le trésor avant les pirates, il remporte la partie.

– *Je croyais t'avoir entendu dire que tu connaissais les règles, répliqua Silver avec ironie. En tout cas, si tu ne les connais pas, moi je les connais ; et j'attendrai ici... Et je suis toujours votre capitaine, à tous, songez-y... Jusqu'au moment où vous me sortirez vos griefs et où j'y répondrai ; en attendant, votre tache noire ne vaut pas un biscuit. Après ça, nous verrons.*

– *Oh ! répliqua George, n'aie crainte, nous sommes tous d'accord. Nous te perçons à jour, John Silver : tu veux tricher au jeu, voilà ce qui cloche avec toi."*

Sommaire des indices

Long John Silver dispose de divers types d'indices qu'il devra donner aux pirates dans certaines conditions.

INDICES QUARTIER PAGE 5

INDICES DE DÉPART PAGE 6

INDICES TACHE NOIRE PAGE 6

JETONS INFORMATION (BLUFF OU VÉRITÉ) PAGES 6-7

JETONS COFFRE PAGE 8

INDICES BOUSSOLE PAGE 9



Mise en place

- 1 Le plateau de jeu représentant l'île au trésor est placé au centre de la table sur la face de votre choix.
- 2 Le plateau Calendrier est placé au sud du plateau de jeu sur la face correspondant au nombre de joueurs.
- 3 Les indices de Départ, les indices Tache noire et les indices Boussole sont mélangés séparément et placés à côté du plateau de jeu.
- 4 Le compas, les deux cercles de recherche, les deux boussoles, la règle et une mini règle sont placés à côté du plateau de jeu.
- 5 Choisissez un joueur qui incarnera Long John Silver, il s'assoit au Sud du plateau de jeu, côté plateau Calendrier. Il place son paravent devant lui et prend :
 - ☞ le feutre noir,
 - ☞ la figurine de Long John Silver et les 2 jetons Information « Bluff » et les place sur leurs emplacements sur le calendrier,
 - ☞ son paravent et cache derrière :
 - sa mini Carte, qu'il place sur la face de son choix, et une mini règle,
 - les 6 jetons Information « Vérité »,
 - les 11 indices Quartier,
 - le Coffre, les 6 jetons Coffre et le jeton Trésor.
- 6 Les autres joueurs prennent :
 - ☞ une figurine de pirates,
 - ☞ le feutre correspondant à la couleur de la figurine choisie,
 - ☞ le paravent associé à sa figurine,
 - ☞ la fiche Personnage associée à sa figurine,
 - ☞ un pion Ordre du tour à la couleur de sa figurine,
 - ☞ une mini Carte à cacher derrière son paravent, la face étant choisie par le joueur,
 - ☞ une fiche de notes.

*Dans une partie à 2 joueurs, le pirate faisant face à Long John Silver prend deux figurines supplémentaires et les feutres correspondant, uniquement.**

*Dans une partie à 3 joueurs, les deux pirates faisant face à Long John Silver prennent chacun une figurine supplémentaire et le feutre correspondant, uniquement.**

**Les paravents, fiches Personnage, pions Ordre du tour, mini Carte et fiches de notes de ces figurines supplémentaires ne sont pas utilisés lors de cette partie.*

- 7 En commençant par le pirate assis à droite de Long John Silver et dans le sens anti-horaire, chaque pirate place son jeton Ordre du tour sur la case Tête de mort libre la plus proche du 1^{er} juin.



Pour votre première partie, je vous conseille de choisir le joueur le plus expérimenté de votre équipage pour incarner Long John Silver.

Préparer la chasse au Trésor

1) EMBLACEMENT DE DÉPART DES PIRATES

Chaque pirate place sa ou ses figurines sur son emplacement de départ représenté sur le plateau de jeu par une croix à sa couleur. Il trace complètement le cercle en pointillé autour de sa figurine.



L'emplacement de départ de chaque figurine est rappelé à l'intérieur de chaque paravent.



2) ENTERRER LE TRÉSOR

Lorsque toutes les figurines sont positionnées, Long John Silver cache son trésor. Il marque d'une croix au feutre noir l'emplacement du trésor sur sa mini Carte. Il peut choisir n'importe quel endroit de l'île au trésor, sauf :

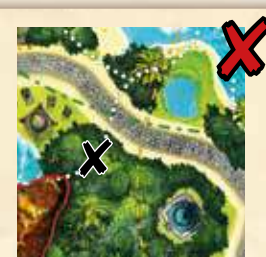
- ✂ à l'intérieur du cercle de la position de départ d'une figurine,
- ✂ à l'intérieur des zones délimitées par un liseré rouge,
- ✂ à la frontière entre deux quartiers du plateau de jeu.



Le trésor est dans la maison. Cet emplacement est valide.



Le trésor est dans une zone délimitée par un liseré rouge. Cet emplacement n'est pas valide.



Le trésor chevauche deux quartiers. Cet emplacement n'est pas valide.

3) LES INDICES QUARTIER

Les quartiers sont les zones délimitées par des pointillés blancs sur le plateau de jeu, et un liseré blanc sur les mini Cartes. Chaque indice Quartier permet aux pirates d'éliminer une des 11 zones du plateau de jeu dans leur recherche du trésor. Cet indice est individuel et ne peut être révélé aux autres pirates. Long John Silver écarte, face cachée, l'indice Quartier contenant le trésor.

Il mélange les indices Quartier restants, en pioche un au hasard, le consulte puis le donne au pirate assis à sa gauche qui le conserve. Il recommence ainsi pour chaque pirate, dans le sens horaire.

Long John Silver conserve les indices Quartier restants derrière son paravent, ils pourront lui servir ultérieurement.

IMPORTANT : l'indice Quartier contenant le trésor est laissé à l'écart, il ne se mélange pas avec les autres indices Quartier.

La zone en noir contenant un crâne indique que le trésor ne se trouve pas dans ce Quartier.



Silver peut noter sur sa mini Carte quel indice a été remis à chaque pirate en indiquant les initiales de ce pirate.

4) LES INDICES DE DÉPART

Long John Silver pioche 3 indices de Départ.

5) LES INDICES BOUSSOLE

Long John Silver pioche autant d'indices Boussole que le nombre de joueurs pirates +3 et remet dans la boîte de jeu les indices Boussole restants.



Déroulement du jeu

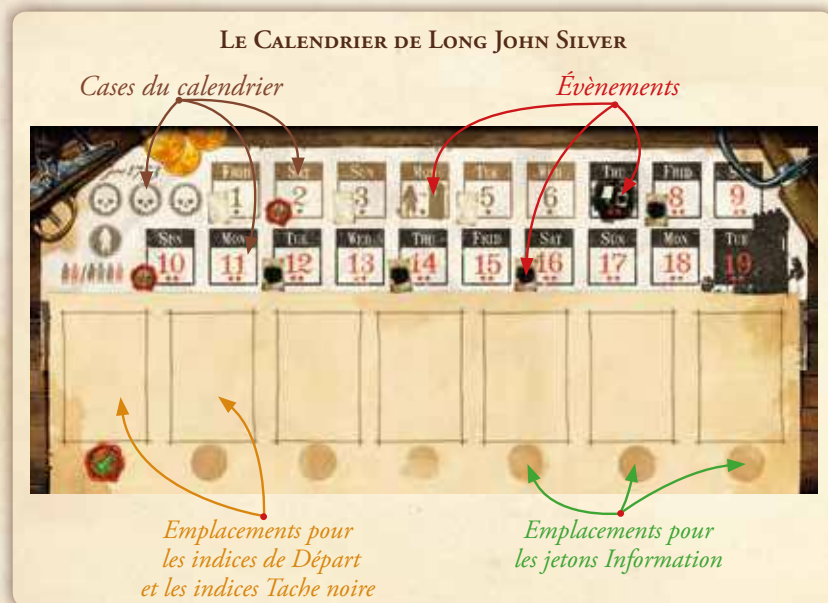
Une partie de l'Île au Trésor se joue en plusieurs tours jusqu'à ce que l'un des pirates ou que Long John Silver atteigne le trésor.

Long John Silver et les pirates ne jouent pas de la même façon :

- ✦ Long John Silver met à jour le calendrier et résout les événements correspondants. De plus, il intervient lorsqu'il est sollicité par un pirate pour savoir si le trésor a été trouvé,
- ✦ Chaque jour, un pirate différent joue un nombre d'actions défini par le calendrier.

Un tour est composé des étapes suivantes :

- 1) mise à jour du calendrier (*Long John Silver*),
- 2) événement du calendrier (*Long John Silver*),
- 3) choix des actions (*Pirate*).



1) MISE À JOUR DU CALENDRIER

Long John Silver déplace le dernier pion Ordre du tour vers la prochaine case disponible du calendrier.



Exemple :

Long John Silver déplace le pion Ordre du tour du joueur rouge, car c'est le dernier pion sur le Calendrier. Un événement se trouve sur la case d'arrivée, Long John Silver doit le résoudre immédiatement. Une fois l'événement résolu, le joueur rouge pourra réaliser une action de son choix puisque la case du Calendrier comporte une étoile.

2) ÉVÈNEMENT DU CALENDRIER

Si un événement est présent sur la case d'arrivée, Long John Silver doit résoudre l'événement avant le tour de jeu du pirate :



Indice de Départ

Long John Silver choisit et joue un indice de Départ de sa main. (Voir les indices de Départ et les indices Tache noire ci-dessous.)



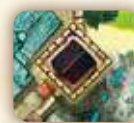
Jeton Information « Bluff »

Long John Silver récupère un jeton Information « Bluff » qu'il pourra utiliser lorsqu'il joue un indice de Départ ou un indice Tache noire.



Prison

Le pirate, dont le pion Ordre du tour est sur la case Prison, choisit une des 8 tours noires du plateau de jeu et y place la figurine de Long John.



Les pirates peuvent discuter du choix de la tour, mais c'est le pirate sur la case Prison qui a le dernier mot.



Tache noire

Long John Silver défausse sa main d'indices de Départ. Puis, il pioche 3 indices Tache noire.



Indice Tache noire

Long John Silver choisit et joue un indice Tache noire de sa main. (Voir les indices de Départ et les indices Tache noire ci-dessous.)



Évasion

Long John Silver s'évade ! (Voir page 10.)

LES INDICES DE DÉPART ET LES INDICES TACHE NOIRE

Lorsque Long John Silver joue ce type d'indice, il réalise les étapes suivantes :

- ✦ choisir un indice et lui attribuer un jeton Information,
- ✦ reporter les informations sur le plateau de jeu (*si nécessaire*),
- ✦ piocher un indice de même type.

A) Choisir un indice et lui attribuer un jeton Information

Long John Silver choisit un indice de sa main et le joue face visible sur l'emplacement libre le plus à gauche du Calendrier puis place un jeton Information face cachée sur cet indice à l'exception du premier qui est toujours un jeton Information « Vérité ».

Il existe deux types de jetons Information : « Bluff » ou « Vérité ».

- ✦ S'il choisit un jeton Information « Vérité », l'indice associé est juste et Long John Silver dit la vérité. Les pirates prennent en compte cet indice pour leur recherche du trésor.
- ✦ S'il choisit un jeton Information « Bluff », l'indice associé est nul et Long John Silver peut au choix, dire la vérité ou mentir. Les pirates ne doivent absolument pas prendre en compte cet indice pour leur recherche du trésor.

Note : Une fois le premier indice donné, les jetons Information sont joués face cachée, les pirates peuvent les consulter en utilisant l'action spéciale Interrogatoire (voir page 8).

IMPORTANT : en cas de doute sur un indice, Long John peut demander aux pirates de fermer les yeux pour faire des mesures directes sur le plateau de jeu.

Exemple d'un indice Tache noire :



Les jetons Information :



Certains indices possèdent une icône Coffre et sont plus favorables à Long John Silver. Pour chacun de ces indices que Long John Silver souhaite jouer, il doit avoir préalablement donné un jeton Coffre à un pirate (cf. *Les jetons Coffre*, page 8).



Si Long John possède une main de 3 indices avec une icône Coffre, il peut, s'il le souhaite, montrer sa main d'indices aux pirates, la mélanger à la pioche Indices, et piocher 3 nouveaux indices.

B) Reporter les informations sur le plateau de jeu

La plupart des indices de Départ et des indices Tache noire sont directement reportés sur le plateau de jeu. Long John Silver **est le seul à pouvoir tracer les indices sur la carte** et utilise l'outil adéquat. (*Les outils à utiliser pour chaque indice sont rappelés page 12.*)



DISTANCE

D^r DÉSIGNEZ UNE FIGURINE.
I^{sr} INDIQUEZ À QUELLE DISTANCE
E ELLE SE TROUVE DU TRÉSOR :
S 4 À 7 / 5 À 8 / 7 À 9 MILES

Tracez
auton. SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

2 cercles corre



Exemple :

Long John Silver joue l'indice Tache noire Distance.
Il choisit une figurine sur le plateau de jeu et indique qu'elle se trouve entre 5 et 8 miles du Trésor. Puis, il reporte les informations sur le plateau de jeu à l'aide du compas.

C) Piocher un indice de Départ ou un indice Tache noire

Long John Silver pioche un nouvel indice du même type que celui qu'il vient de jouer.

3) CHOIX DES ACTIONS

Le pirate dont le pion Ordre du tour vient d'être déplacé réalise une action par étoile présente sur la case du calendrier.

Il y a deux types d'action différents :

- ✦ les actions classiques,
- ✦ les actions spéciales.

Dans les parties à 2 ou 3 joueurs, chaque pirate possède plusieurs figurines. Lors de son tour, un pirate choisit **une** de ses figurines pour réaliser son ou ses actions. Il peut utiliser ses actions spéciales même si la figurine n'est pas celle représentée sur la fiche personnage qu'il a choisie au début de la partie.

A) Les actions classiques

Il y a trois actions classiques différentes :

- ✦ Déplacement à cheval,
- ✦ Déplacement à pied & Petite recherche,
- ✦ Grande recherche.

• Déplacement à cheval



L'action *Déplacement à cheval* permet de se déplacer jusqu'à 6 miles **MAXIMUM**.

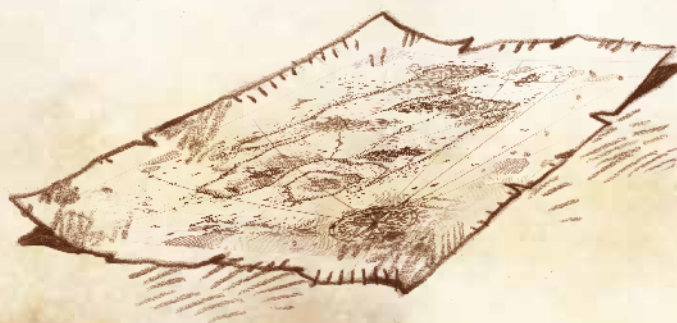
Le pirate utilise la règle pour tracer un trait sur le plateau, en partant de la position actuelle de sa figurine (marquée d'une croix) et doit respecter les règles suivantes :

- ✦ Il est interdit de déplacer la règle au cours de cette action.
- ✦ Il est interdit de traverser ou de s'arrêter dans les zones interdites (*liseré rouge*).

Une fois son déplacement terminé, le pirate trace une croix indiquant sa nouvelle position et y place sa figurine.



Les tracés des déplacements ne sont pas effacés durant la partie, sauf mention contraire. Il est important de tracer tous les déplacements, car ils serviront pour se repérer et pour certains indices.



• Déplacement à pied & Petite recherche



Le pirate peut dans l'ordre de son choix effectuer une action *Déplacement à pied* et une action *Petite recherche* avec la figurine qu'il a choisie.

- Déplacement à pied

L'action *Déplacement à pied* suit les mêmes règles que l'action *Déplacement à cheval*, mais permet de se déplacer jusqu'à 3 miles maximum.

- Petite recherche

L'action *Petite recherche* utilise le petit gabarit de recherche et permet au pirate de fouiller l'île pour tenter de trouver le trésor.

Le pirate positionne le gabarit sur le plateau de sorte que la croix marquant la position actuelle de la figurine soit visible à l'intérieur du gabarit,



La croix n'est pas à l'intérieur du gabarit, cette recherche n'est pas valide.

Il trace ensuite un cercle à l'intérieur du gabarit représentant sa zone de recherche et demande s'il a trouvé le trésor. Long John Silver ne peut pas mentir.

⚡ **Le cercle contient ou touche l'emplacement du trésor :** le trésor est trouvé ! Long John Silver place secrètement le jeton Trésor dans le coffre, puis donne le coffre au pirate qui a cherché, celui-ci remporte la partie. Si Long John a un doute, il doit considérer que le trésor a été trouvé ;

⚡ **Le cercle ne contient pas l'emplacement du trésor :** le trésor n'est pas trouvé. Deux options s'offrent à Long John Silver, il peut simplement indiquer au pirate que sa recherche est un échec OU il place secrètement un jeton Coffre de son choix à l'intérieur du coffre et le donne au pirate.

LES JETONS COFFRE

Les jetons Coffre donnent un avantage à un joueur, mais permettent à Long John Silver de choisir des indices plus avantageux pour lui. Long John Silver n'est jamais obligé de donner un jeton Coffre.

Lorsque Long John Silver donne un jeton Coffre, il le raye sur sa mini Carte.

Cela lui indique combien d'indices avec une icône Coffre il pourra jouer au maximum (voir page 7).



Long John Silver a rayé deux jetons Coffre sur sa mini Carte, il peut donc jouer jusqu'à deux cartes Indice avec une icône Coffre.

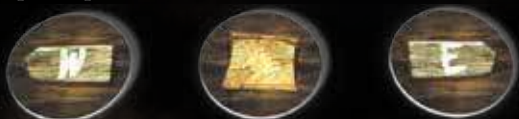


Les jetons Coffre sont de deux types (ils sont détaillés page 10) :

⚡ Un jeton *Objet* permet une action supplémentaire. **Il est à usage unique.** Le pirate le conserve et pourra le jouer pendant un de ses tours, en plus de ses actions. Il défusse alors le jeton.



⚡ Un jeton *Indication* donne une information personnelle sur la localisation du trésor **au moment où il est donné.** Un jeton *Indication* est toujours vrai et est gardé secret par le pirate.



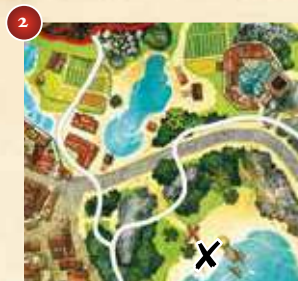
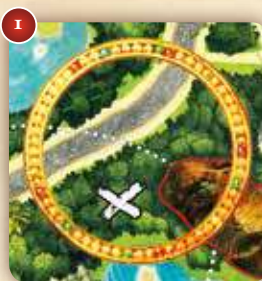
• Grande recherche



L'action *Grande recherche* suit les mêmes règles que l'action *Petite recherche*, mais utilise le grand gabarit de recherche.



Les cercles ainsi tracés ne sont pas effacés durant la partie, sauf mention contraire. Il est important de tracer toutes les recherches, car elles permettent de mémoriser les zones déjà fouillées, et sont utilisées pour certains indices.



Exemple :

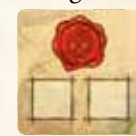
- 1 Jim effectue une grande recherche et demande à Long John Silver, s'il a découvert le trésor.
- 2 Silver vérifie si le trésor est trouvé sur sa mini Carte, Jim n'a pas trouvé le trésor.
- 3 Silver peut indiquer à Jim qu'il n'a pas trouvé le trésor, mais comme il possède deux indices avec une icône Coffre dans sa main, il décide de donner le Coffre avec un jeton Coffre à Jim afin de pouvoir jouer un de ces deux indices ultérieurement.

B) Les actions spéciales

Chaque pirate possède ses propres actions spéciales, rappelées sur sa fiche Personnage.

La présence d'une ou plusieurs cases à côté d'une action spéciale indique que l'action spéciale est à usage limité. Lorsqu'un pirate utilise une action spéciale à usage limité, il coche sur sa fiche Personnage la case correspondante. Quand toutes les cases sont cochées, l'action spéciale n'est plus disponible pour le reste de la partie.

Les actions spéciales avec un symbole « ∞ » peuvent être utilisées à volonté, mais comptent malgré tout comme une action à chaque utilisation.



• Interrogatoire



Le pirate peut regarder un jeton Information parmi tous ceux joués par Long John sur le plateau Calendrier (voir page 9).

Il n'est pas autorisé à montrer le jeton aux autres pirates, mais il peut dire ce qu'il a vu (et mentir s'il le souhaite !).

• Grand Galop



Le pirate peut se déplacer vers n'importe quel emplacement du plateau grâce au grand galop, sauf les zones interdites à liseré rouge.

Pour cela, il trace une croix indiquant sa nouvelle position n'importe où sur le plateau et y place sa figurine.

Il ne trace pas de trait pour relier cette position à la précédente.

• **Boussole**



Les indices Boussole permettent aux pirates de connaître deux directions où le trésor ne se trouve pas. Pour cela, il place la grande boussole autour de sa figurine et l'oriente vers le Nord de la carte.

Long John Silver choisit un indice Boussole de sa main et le donne au pirate.

Long John Silver ne peut pas mentir, le pirate n'est pas autorisé à révéler cet indice aux autres joueurs et le garde secrètement derrière son paravent.

Le pirate peut utiliser la petite boussole pour reporter cette information sur sa mini Carte.

LES INDICES BOUSSOLE



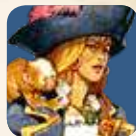
Les deux zones contenant un crâne indiquent que le trésor ne se trouve pas dans ces deux directions.

Silver fut carrément accusé de jouer double jeu, d'essayer de conclure sa paix séparée, de sacrifier les intérêts de ses complices et victimes ; on l'accusa, en un mot, exactement de ce qu'il faisait. Sa trahison, dans le cas actuel, me parut si évidente que je me demandai comment il allait détourner leur colère. Mais cet homme valait à lui seul deux fois tous les autres réunis, et sa victoire de la nuit précédente lui avait rendu à leurs yeux un nouveau prestige.

Il les traita de sots et de butors jusqu'à plus soif, leur dit qu'il était indispensable de me laisser causer avec le docteur, leur brandit la carte sous le nez, leur demanda s'ils allaient rompre le traité le jour même de partir à la chasse au trésor."

• **Capacité unique**

Chaque pirate possède une ou plusieurs capacités uniques, décrites ci-dessous :



King Georges

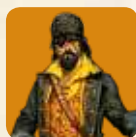


Anne peut utiliser son singe pour fouiller une zone à distance. Il réalise une action Petite recherche à n'importe quel endroit du plateau de jeu et applique les règles de l'action Petite recherche sans tenir compte de la position actuelle d'Anne.

Double Boussole



Anne peut utiliser deux fois l'action spéciale Boussole au cours de la partie.



Longue vue



Olivier peut utiliser sa longue vue pour fouiller une zone à distance. Il réalise une action Grande recherche à n'importe quel endroit du plateau de jeu et applique les règles de l'action Grande recherche sans tenir compte de sa position actuelle.

Pur sang



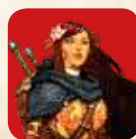
Lorsqu'il utilise l'action Déplacement à cheval, Olivier peut réaliser 2 déplacements de 6 miles au lieu d'un seul.



Fortune



Lorsqu'il utilise l'action Grande recherche, Jim utilise l'extérieur du grand gabarit de recherche.



Anciens Parchemins



Charlotte reçoit 2 indices Quartier supplémentaires, au hasard. **ATTENTION** : il est interdit de mélanger l'indice Quartier contenant le trésor et Long John Silver peut consulter les 2 quartiers avant de les donner.

L'évasion de Silver

Dès qu'un pion Ordre du tour a été placé sur la date Évasion du calendrier, Long John Silver s'échappe de prison et les joueurs appliquent immédiatement les règles suivantes :

- ✂ Le calendrier n'est plus pris en compte.
- ✂ Les joueurs jouent dans le sens horaire **en commençant** par Long John Silver.
- ✂ Les pirates ont deux actions par tour (*comme indiqué sur la date Évasion*).
- ✂ Long John Silver a une seule action de **déplacement à cheval** par tour.

Si Long John Silver parvient à positionner sa figurine sur l'emplacement du trésor avant qu'un pirate ne trouve le trésor, il remporte la partie !



Remporter la partie avec Long John Silver demandera beaucoup de ruse et de volonté. Courage, vieux loup de mer !

Fin du jeu

Une partie de l'Île au Trésor se termine si l'une des deux conditions est remplie :

- ✂ Un pirate trouve le trésor suite à une action de recherche et remporte la partie.
- ✂ Long John Silver atteint le trésor avant les pirates et remporte la partie.

REMERCIEMENTS :

Un grand clin d'œil à Monsieur Stevenson pour sa création éternelle de l'île au trésor. Laure, ton soutien constant me permet d'avancer toujours : merci. Cédric Millet, tu es à nouveau associé à la genèse de ce jeu. Donc, une fois encore, merci mon ami. Merci également à, dans un ordre à peu près chronologique depuis l'été 2015 : mon frère Thomas, les membres de Annecy Ludique, ma sœur Claire, Bruno Cathala, Laurent B, La famille Impératrice, Vincent Dutrait, Sabrina et Fabien, Alexis LG, la team Essen, les membres de JOCA à Genève, Ben et PierreLine, Philou C et Jérôme E, Matthew Dunstan, les couz Maiz, mon Pipich, à la Cafetière : Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat et Antoine Bauza et encore Bruno, Aurel, Maxime et François, Thierry le belge, Lucie B, Mr actions à Cannes, Maël C, Christophe M. Et tout au long du projet, l'équipe Matagot, en particulier Hicham, Mathieu, Sabrina et Joseph. Pour Côme, Juliette et Margaux.

Auteur : Marc Paquien

Illustrations : Vincent Dutrait

Illustration du plateau : Vincent Dutrait & Sabrina Tobal

Direction artistique : Camille Durand Kriegel

Direction éditoriale : Hicham Ayoub Bedran

Gestion de projet : Joseph Foussat



Lexique

Figurines : Le terme figurine désigne à la fois la figurine de Long John Silver et les figurines des pirates.

Notez qu'au début de la partie, la figurine de Long John Silver n'est pas encore sur le plateau de jeu et ne pourra donc pas être désignée.

Joueurs : Le terme joueur désigne à la fois Long John Silver et les pirates.

Pirates : Le terme pirate désigne les joueurs faisant face à Long John Silver.

Précisions sur la recherche du trésor

Direction du Trésor : Quand un indice est tracé sur le plateau de jeu, il est potentiellement faux selon le jeton information associé. Il n'est donc pas possible de hachurer la zone éliminée. Pour se souvenir du contenu, il peut être pertinent de mettre des petites flèches dirigées vers le trésor. Par exemple, si l'indice indique que le trésor est à moins de 8 miles d'un pirate, tracez un cercle de 8 miles autour de ce pirate et dessinez une petite flèche qui pointe vers l'intérieur du cercle.



Premier indice : Dans la mesure où le premier indice de Long John Silver est forcément vrai, il est possible de hachurer directement sur le plateau de jeu les zones éliminées par cet indice.

Découverte du trésor : Lors d'une recherche, l'avantage est toujours donné au pirate. En cas de doute, le trésor est considéré comme trouvé.

Trésor à la frontière d'un indice : Le trésor peut se trouver sur la frontière d'un indice. Par exemple si l'indice est au Nord d'un pirate, il peut être sur la ligne qui passe par la position du pirate.

Mini Cartes : Il est recommandé d'y reporter seulement les informations personnelles. Les mesures prises sur le plateau de jeu prévalent toujours sur celles des mini Cartes.

Foire aux questions

Q1 : Peut-on échanger des informations entre Pirates ? Il est interdit de montrer ses indices Quartier ou Boussole aux autres joueurs, il est néanmoins possible de discuter, et bien entendu, de mentir.

Q2 : Peut-on utiliser deux fois une action « ∞ » dans le même tour ? Oui.

Q3 : Les actions spéciales King Georges et Longue vue permettent-elles de gagner ? Oui.

Q4 : Si Long John Silver joue un indice comportant la mention « si c'est impossible, dites-le », peut-il jouer un jeton « Bluff » et mentir ? Oui.

Q5 : Si le gabarit de recherche traverse complètement une zone interdite, Long John Silver prend-il en compte la zone qui se trouve de l'autre côté ? Non, seule la zone contenant la croix est prise en compte.

La zone de recherche est coupée par la montagne. La zone en rouge n'est pas prise en compte par Long John Silver pour la découverte du Trésor.



Précisions sur les indices



SEXTANT

POSITIONNEZ LA BOUSSOLE SUR UNE FIGURINE DE VOTRE CHOIX. INDIQUEZ 3 DIRECTIONS. L'UNE D'ELLES CONTIENT LE TRÉSOR.

Utilisez la grande boussole et tracez les directions sur le plateau.



TOUS AZIMUTS

POSITIONNEZ LA BOUSSOLE SUR UNE FIGURINE DE VOTRE CHOIX. INDIQUEZ 2 DIRECTIONS. L'UNE D'ELLES CONTIENT LE TRÉSOR.

Utilisez la grande boussole et tracez les directions sur le plateau de jeu.

Sextant & Tous Azimuts

Long John Silver indique deux ou trois directions indépendantes. Elles peuvent se suivre ou non (par exemple Est / Nord / Nord-Ouest).



LA BONNE ROUTE

DÉSIGNEZ 2 FIGURINES. POUR CHACUNE, INDIQUEZ SI ELLE S'EST RAPPROCHÉE OU ÉLOIGNÉE DU TRÉSOR LORS DE SON DERNIER DÉPLACEMENT.

Vous ne pouvez choisir ni la figurine de long John ni une figurine qui a fait l'action Spéciale Grand galop comme dernier mouvement.




Pour chaque figurine, vérifiez si après son dernier déplacement sa position est plus proche ou plus éloignée du trésor. Exemple : Rouge s'est éloigné du Trésor, Vert s'est rapproché du Trésor (même s'il ne va pas dans la bonne direction).



TRIANGLE DES BERMUDES

DÉSIGNEZ 2 TOURS NOIRES ET 1 FIGURINE DE FAÇON À FORMER UN TRIANGLE CONTENANT LE TRÉSOR. SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.



Tracez le triangle sur le plateau de jeu.




Long John Silver choisit la figurine verte et deux tours noires pour former un triangle contenant le Trésor.



Dans cette configuration, Long John Silver ne peut choisir aucune figurine pour former un triangle avec deux tours noires contenant le Trésor. Il indique donc aux pirates que c'est impossible.

-  Tour noire
-  Figurine






ALTITUDE


CHOISISSEZ UNE DES TROIS AFFIRMATIONS. LE TRÉSOR EST À PLUS DE :

- 4 MILES DU VOLCAN
- 2 MILES DE L'EAU PROFONDE
- 5 MILES DU TEMPLE EN RUINES.

Reportez la zone choisie en suivant les pointillés associés sur la carte.

Lorsque Long John Silver joue l'indice « Altitude », il reporte la zone choisie comme indiqué sur la carte ci-contre.

-  Pointillé correspondant au 5 miles du Temple en ruine.
-  Pointillé correspondant au 4 miles du Volcan.
-  Pointillé correspondant au 2 miles de l'Eau profonde.





DÉDUCTION

INDIQUEZ 2 ZONES DANS LESQUELLES LE TRÉSOR NE SE TROUVE PAS :

- EAU DOUCE & LACS
- CONSTRUCTIONS & RUINES
- FORÊTS & ARBRES

Vous pouvez utiliser la carte page 11 des règles du jeu pour vérifier.

Long John choisit 2 zones, c'est-à-dire 2 tirets parmi les 3. Si le trésor se trouve à la frontière entre 2 zones, Long John ne peut pas désigner ces 2 zones. Il en mentionne une, ainsi que la zone qui ne touche pas le trésor. Si le trésor n'est dans aucune de ces zones (par exemple dans la plaine) Long John choisit quand même 2 zones parmi les 3.

-  : Zones interdites
-  : Eaux douces et lacs
-  : Constructions et ruine
-  : Forêts et Arbres



Précisions sur les indices



MANUSCRIT

RÉVÉLEZ À TOUS LES PIRATES
2 INDICES QUARTIER
DE VOTRE CHOIX.

Placez les indices Quartier sur cet indice.
Vous pouvez jouer l'indice Quartier
contenant le trésor seulement si vous
jouez un jeton Information « Bluff ».

Les deux indices Quartier
révélés font partie de ceux que
Long John Silver n'a pas dis-
tribués au début du jeu.



LEURRE

REPÉREZ DISCRÈTEMENT LA FIGURINE
LA PLUS PROCHE DU TRÉSOR.
DÉSIGNEZ-LA AVEC UNE AUTRE FIGURINE
DE VOTRE CHOIX SANS PRÉCISER
LAQUELLE EST LAQUELLE.



La figurine verte est la plus
proche du trésor. Long John
Silver annonce : « figurine
Verte et figurine Rouge ».



À QUELQUES MILES PRÈS

DÉSIGNEZ UNE FIGURINE SE TROUVANT
À PLUS DE 6 MILES DU TRÉSOR.
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez un cercle de 6 miles
autour de la figurine
sur le plateau de jeu.

Dans le cas très improbable
où toutes les figurines se
trouvent à moins de 6 miles
du trésor, Long John Silver
doit le dire.



VASTES ÉTENDUES

DÉSIGNEZ UNE FIGURINE SE TROUVANT
À MOINS DE 8 MILES DU TRÉSOR.
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez un cercle de 8 miles
autour de la figurine
sur le plateau de jeu.

Si toutes les figurines se
trouvent à plus de 8 miles du
trésor, Long John Silver doit
le dire.



ILLUSION

REPÉREZ DISCRÈTEMENT UNE FIGURINE
À MOINS DE 4 MILES DU TRÉSOR.
DÉSIGNEZ LA AVEC UNE AUTRE FIGURINE
DE VOTRE CHOIX, SANS DIRE
LAQUELLE EST LAQUELLE.

SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez un cercle de 4 miles
autour des deux figurines choisies
sur le plateau de jeu.

Si toutes les figurines sont
à plus de 4 miles du trésor,
Long John Silver doit le
dire (il ne désigne, bien sûr,
aucune figurine).



TOUCHER AU BUT

DÉSIGNEZ UNE FIGURINE SE TROUVANT
À MOINS DE 6 MILES DU TRÉSOR.
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez un cercle de 6 miles autour
de la figurine sur le plateau de jeu.

Si toutes les figurines se
trouvent à plus de 6 miles du
trésor, Long John Silver doit
le dire.



NE PAS PERDRE LE NORD

À 2 ou 4 JOUEURS : DÉSIGNEZ 1 FIGURINE.
À 3 ou 5 JOUEURS : DÉSIGNEZ 2 FIGURINES.

POUR CHACUNE, INDIQUEZ SI LE TRÉSOR
EST AU NORD OU AU SUD DE SA POSITION.

Pour chacune, tracez une ligne d'Est
en Ouest passant par sa position sur le
plateau de jeu.

L'indication peut être iden-
tique ou différente pour
chaque figurine : le trésor
peut être au nord des deux
figurines, au sud des deux
figurines ou alors au nord
d'une figurine et au sud de
l'autre.



PERROQUET

À 2 et 3 JOUEURS :
RÉVÉLEZ À TOUS LES PIRATES
2 INDICES QUARTIER, AU HASARD.

À 4 et 5 JOUEURS :
CHAQUE PIRATE MONTRE SON INDICE QUARTIER
AUX 2 PIRATES VOISINS
(UN AU CHOIX POUR CHARLOTTE).

Placez sous cet indice
un jeton Information
« Vérité » face visible.



À 2-3 joueurs : Long John
Silver doit bien penser à
écarter le Quartier conte-
nant le trésor avant de
mélanger les quartiers. Cet
indice étant forcément vrai,
il peut être pertinent de
hachurer le quartier révélé
sur le plateau.



INSTINCT

INDIQUEZ SI LE TRÉSOR EST OU N'EST PAS
À MOINS DE 1 MILE D'UNE ZONE DE RECHERCHE.

Si le trésor est exactement à 1 mile
d'une zone de recherche, considérez
que le trésor est à moins de 1 mile.



Pour cet exemple, ne tra-
cez pas de cercles de 1 mile
autour de chaque zone de
recherche, ce serait trop
fastidieux.
Long John Silver effectue
simplement une vérification
avant de répondre. En cas de
doute, il doit répondre Oui.



DISTANCE

DÉSIGNEZ UNE FIGURINE.
INDIQUEZ À QUELLE DISTANCE
ELLE SE TROUVE DU TRÉSOR :
4 À 7 / 5 À 8 / 7 À 9 MILES
SI C'EST IMPOSSIBLE, DITES-LE.

Tracez les 2 cercles correspondants
autour de la figurine choisie.



Long John Silver indique
aux joueurs que le trésor se
trouve entre 4 et 7 miles de
la figurine verte.



AVEUX

CHAQUE PIRATE VOUS POSE
UNE QUESTION FERMÉE DE SON CHOIX
(RÉPONSE PAR OUI OU PAR NON).
CHOISISSEZ ET RÉPONDEZ PUBLIQUEMENT
À L'UNE DE CES QUESTIONS.

Jouez votre jeton Information « Bluff »
ou « Vérité » après avoir répondu
à la question.

Exemple de question : Est-ce
que je suis le plus proche du
trésor ?
Long John Silver doit indi-
quer à tous les pirates à quelle
question il répond, puis
indique si c'est Oui ou Non.
Les pirates peuvent se mettre
d'accord pour poser la même
question.



SOUS TES YEUX

DÉSIGNEZ LA FIGURINE QUI EST PASSÉE
LA PLUS PRÈS DU TRÉSOR.

Prenez en compte uniquement
les lignes de déplacement
et les croix de position.
Ignorez les zones de recherche.



D'après les lignes de dépla-
cement, c'est la figurine rouge
qui est passée la plus près du
Trésor.

Les jetons Coffre

Réalisez une action supplémen-
taire de déplacement de 7 miles
maximum pendant votre tour.



Réalisez une action supplémen-
taire de votre choix pendant
votre tour.



Réalisez une action supplémen-
taire de Petite recherche pendant
votre tour.



Le trésor se trouve à l'ouest de la
position actuelle de la figurine
qui a effectué la recherche.



Tracez sur votre mini carte un
trait Nord-Sud passant par
la position actuelle de votre
pirate, vous supprimez de vos
recherches la zone se trouvant
à l'est de ce trait.

Le trésor se trouve à l'est de la
position actuelle de la figurine
qui a effectué la recherche.



Tracez sur votre mini carte un
trait Nord-Sud passant par
la position actuelle de votre
pirate, vous supprimez de vos
recherches la zone se trouvant
à l'ouest de ce trait.

Le trésor n'est pas dans le quar-
tier où la figurine a effectué la
recherche.



Vous supprimez le quartier où
se trouve actuellement votre
figurine sur votre mini carte.