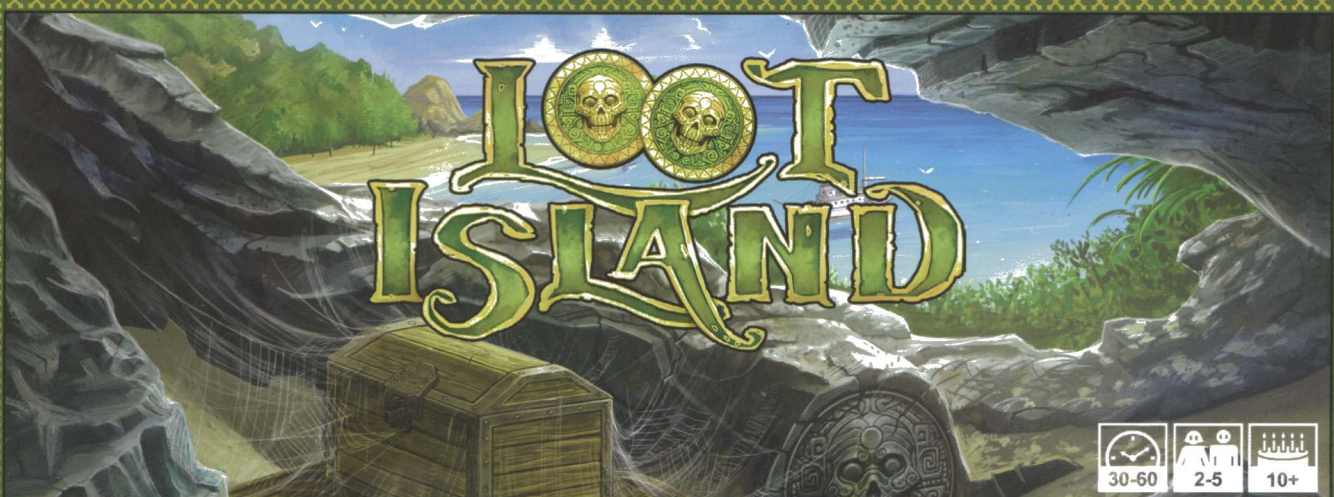


The illustration shows a tropical island scene viewed through a cave opening. In the foreground, a wooden treasure chest sits on the left, and a large, ornate metal wheel with a skull in the center is on the right. The background features a sandy beach, green hills, and a blue sky with a few birds. The title 'LOOT ISLAND' is written in large, stylized green letters with gold outlines. The letters 'O' and 'O' in 'LOOT' are replaced by circular medallions, each containing a skull.

LOOT ISLAND



Achtergrond van het spel

1640 A.D. Een vreselijke vloek treft een prachtig eiland in de Indische Oceaan ... gewoon omdat het kon.

Al snel werd bekend dat deze donkere magie niet alleen iedereen zou teisteren die iets van het eiland probeert weg te nemen, maar hen ook achtervolgt als ze de kust naderen.

Slimme en opportunistische piraten realiseerden snel dat het eiland de perfecte plek was om hun buit te verbergen. Zodra de buit er begraven was, werd het bijna onmogelijk om deze opnieuw te stelen.

Tevreden met dit perfecte plan en uitzonderlijk creatief zoals ze waren, noemden ze het "Schateiland".

Omdat ze net zo slim als creatief waren, bedachten ze de perfecte manier om het eiland te misleiden: samen met de schatten begroeven ze amuletten die de vloek kunnen verbreken en tekenden ze kaarten die naar hun kostbare bergplaatsen leidden voor het geval er iets fout liep ... wat natuurlijk ook gebeurde.

Het eiland was niet gediend van deze misleiding en – gespeend van humor maar niet van boosaardigheid – zorgde ervoor dat de piraten over de hele wereld op een of andere manier hun kaarten verloren. Als gevolg daarvan waren de schatten voor altijd verloren ... of toch bijna.

1902 A.D. Eeuwen later – het piratenberoep is al lang uit de mode – dagen edele en knappe schatjagers (ja jij) op.

Het lot – dat graag spelletjes speelt – heeft jullie kaartvormige (hoe toevallig!) stukken van de oude verloren landkaarten bezorgd, zodat jullie elkaar tegenkomen in de zoektocht naar een royaal maar gevaarlijk fortuin.

Je moet met de andere schatjagers samenwerken om landkaarten te verzamelen om de buit te vinden, maar tegelijkertijd met hen concurreren om het grootste deel van de buit in handen te krijgen. (Het blijft toch een piratenschat, arrrrrrgh!)

Heb je de juiste stukken van de kaart? Hebben de andere spelers passende stukken om je te helpen een route naar de schat te vinden? En ... zal je je van de vloek kunnen ontdoen?

De speler die het beste een evenwicht vindt tussen samenwerken en concurreren, gecombineerd met het juiste gevoel voor timing van acties en een beetje geluk, wint het spel door de meest waardevolle schatten te bemachtigen en de vloek van Schateiland te verbreken!

SPELVOORBEREIDING

Alle regels worden uitgelegd voor een spel met 5 spelers. Regelsverschillen voor een spel met 2, 3 of 4 spelers staan groen gedrukt. Extra regels voor een spel met 2 spelers vind je op pagina 15. Plaats ongebruikte onderdelen terug in de doos.

Verwijder vóór je eerste spel alle tegels uit het stansraam en plak de stickers op de houten schijven van hun kleur (een op de bovenkant en een op de onderkant van elke schijf)

SPELMATERIAAL

- ▶ 1 Hoofdeiland speelbord
- ▶ 7 Kleine eilandtegels
- ▶ 1 Startspelertegel
- ▶ 1 Schip
- ▶ 15 Kompasschijven
- ▶ 5 Karakterkaarten
- ▶ 80 Vloekblokjes
- ▶ 18 Gebeurteniskaarten
- ▶ 74 Schatkaarten
- ▶ 88 Landkaarten
- ▶ 14 Heelsterkaarten
- ▶ 5 Referentiekaarten
- ▶ 1 Scoreblokje



9. Leg de kleine eilandtegels met de voorzijde zichtbaar aan een kant van de tafel.



1. Leg het speelbord van het hoofdeiland in het midden van de tafel.

Elke kant van het hoofdeiland is een kust met 2 aanlegplaatsen (elke aanlegplaats wordt aangegeven door een cirkel).

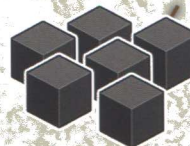
11. **SPELERSGEBIED:** Elke speler kiest een kleur (**Blauw**, **Rood**, **Wit**, **Geel**, **Zwart**) en neemt dan:

- ▶ 3 kompasschijven in de gekozen kleur
- ▶ De karakterkaart van de gekozen kleur
- ▶ 3 vloekblokjes (plaats ze op de karakterkaart)



10. Bepaal de startspeler op willekeurige wijze en geef deze de startspelertegel.

8. Plaats de vloekblokjes als algemene voorraad aan een kant van de tafel.



Leg deze tegel terug in de doos in een spel met 2, 3 of 4 spelers.

2. Plaats het **schip** op een van de scheepsvelden in een hoek van het hoofdeiland.

OPMERKING: De startpositie en de richting van het schip zijn niet belangrijk, dus plaats het schip op een hoek naar keuze in een richting naar keuze.



7. Schud alle **B-gebeurteniskaarten**, trek **4 willekeurige kaarten** – zonder ze te bekijken – en plaats deze met de **achterzijde zichtbaar** in een stapel in het midden van het hoofdeiland.

Schud alle **A-gebeurteniskaarten**, trek **1 willekeurige kaart** en leg deze met de **voorzijde zichtbaar** op de stapel B-gebeurteniskaarten. *(Deze gebeurtenis is van toepassing op de eerste ronde, zie pagina 14.)*

De overige gebeurteniskaarten worden – zonder ze te bekijken – terug in de doos gelegd.

3. Sorteert de **schatkaarten** in vier stapels naar het romeinse cijfer op hun achterkant en schud elke stapel apart.

Vorm aan een kant van de **tafel een trekstapel van schatkaarten met de achterzijde zichtbaar** door de IV-kaarten onderaan te leggen, daarop de III-kaarten, dan de II-kaarten en tenslotte de I-kaarten bovenop.

Laat naast de trekstapel ook ruimte voor een aflegstapel.

Gebruik in een spel met 2 of 3 spelers alleen stapels I en IV.

Gebruik in een spel met 4 spelers alleen stapels I, II en IV.



4. Schud alle **landkaarten** en plaats deze met de **achterzijde zichtbaar** in een **trekstapel** aan een kant van de tafel. Laat naast de trekstapel ook ruimte voor een aflegstapel.



5. Deel aan elke speler **7 landkaarten** (6 kaarten in een spel met 2 spelers).

Deze kaarten vormen de hand van een speler.



6. Schud alle **heelsterkaarten**, trek **evenveel kaarten als er spelers zijn** – zonder ze te bekijken – en plaats deze met de **achterzijde zichtbaar** in een stapel aan een kant van de tafel.

De overige heelsterkaarten worden – zonder ze te bekijken – terug in de doos gelegd.



SPELOVERZICHT EN SPEELWIJZE

De spelers zijn schatjagers die, nadat ze stukken van oude schatkaarten hebben gevonden, naar het Schateiland zeilen om de daar begraven buit te bergen.

Het spel wordt gespeeld in 5 rondes. Elke ronde vertegenwoordigt één dag en bestaat uit 3 fasen:

Fase 1: Voorbereiding - Een nieuwe verkenningsdag breekt aan: het schip vertrekt van de zonet verkende kust en zeilt naar de volgende kust op zoek naar nieuwe schatten; een nieuwe bladzijde van het logboek wordt geschreven en spelers krijgen nieuwe landkaarten.



Fase 2: Acties - Spelers spelen hun landkaarten uit hun hand om kleine eilanden te gebruiken en het persoonlijk voordeel ervan te krijgen, ofwel op de aanlegplaatsen van het hoofdeiland – samen met hun kompasschijven – om te proberen genoeg van de schatkaart samen te puzzelen om schatten te vinden die op het eiland begraven zijn.



Fase 3: De buit vinden -

De kust verkennen waar het schip momenteel is.

Indien er buit wordt gevonden, worden schatten verdeeld onder de spelers die daar een kompas hebben, op basis van wie eerst komt, eerst maalt.



Wees echter voorzichtig, omdat een vloek diegene zal teisteren die iets van het eiland probeert weg te nemen, want voor elke schat die je neemt moet je misschien ook vloekblokjes nemen.



SAMENWERKEN VS CONCURREREN

Schatten worden alleen verdeeld indien er genoeg landkaarten gespeeld werden op de aanlegplaats, dus vaak zullen meer dan één speler kaarten moeten spelen op de aanlegplaats.

Je moet dus met de andere spelers samenwerken om genoeg stukken van de landkaart samen te puzzelen maar tegelijkertijd met hen concurreren om jezelf in de beste positie te plaatsen om schatten te krijgen.

Na de vijfde ronde vindt een laatste verkenning plaats en dan eindigt het spel.

Spelers berekenen dan de waarde van hun buit door de gouden munten op hun schatten op te tellen en daarvan de kosten af te trekken die ze aan de heelster moeten betalen om de vloek op te heffen.

De speler met de hoogste netto buitwaarde wint het spel (zie pagina 12).



ALGEMENE REGELS

VLOEBLOKJES: Wanneer je 1 of meer vloekblokjes neemt, neem je ze uit de algemene voorraad en plaats je ze op je karakterkaart. Wanneer je 1 of meer vloekblokjes verwijdert, neem je deze van je karakterkaart en plaats je ze terug in de algemene voorraad. Vloekblokjes zijn niet gelimiteerd. In het onwaarschijnlijke geval dat de voorraad op geraakt, gebruik dan tijdelijk een ander spelonderdeel.

LANDKAARTEN: Wanneer je een landkaart trekt, neem je de bovenste kaart van de trekstapel en voegt ze toe aan je hand.

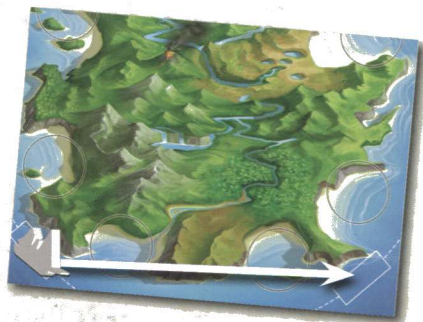
KAARTEN AFLEGGEN: Wanneer je een landkaart of een schatkaart aflegt, leg je deze met de voorzijde zichtbaar op de bijbehorende aflegstapel.

FASE 1: VOORBEREIDING

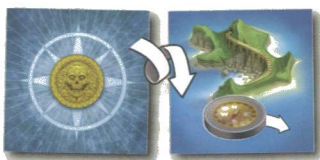
OPMERKING: Sla deze fase over in ronde 1.

De voorbereidingsfase bestaat uit de volgende 4 stappen die in deze volgorde uitgevoerd worden:

1. SCHIP BEWEGEN: Verplaats het schip naar de volgende hoek van het hoofdeiland, in de richting van de boeg van het schip.



2. KLEINE EILANDEN: Alle kleine eilanden die in de vorige ronde naar de achterzijde werden gedraaid, worden omgedraaid met de voorzijde zichtbaar.



LANDKAARTENSTAPEL: Wanneer je op een bepaald moment 1 of meer landkaarten moet trekken en er niet genoeg kaarten in de trekstapel zijn, trek er dan eerst zoveel mogelijk, schud de aflegstapel en vorm zo een nieuwe trekstapel waarvan je tenslotte de resterende kaarten trekt

SCHATKAARTENSTAPEL: Wanneer je op een bepaald moment 1 of meer schatkaarten moet opendraaien en er niet genoeg kaarten in de trekstapel zijn, draai er dan zoveel mogelijk om, schud de aflegstapel en vorm zo een nieuwe trekstapel waarvan je tenslotte de resterende kaarten omdraait. In het onwaarschijnlijke geval dat er dan nog steeds niet genoeg kaarten zijn, verdeel dan de omgedraaide schatkaarten (indien aanwezig) en ga verder met *Einde van het spel - stap 2 op pagina 12.*

3. GEBEURTENISSEN: Verwijder de gebeurteniskaart die in de vorige ronde werd toegepast en leg deze terug in de doos. Draai dan de bovenste kaart van de gebeurtenistrekstapel om met de voorzijde zichtbaar (deze gebeurtenis is van toepassing op de huidige ronde, zie pagina 14).



4. SPELERSHAND: Elke speler mag nu een aantal landkaarten, die in de vorige ronde niet werden gespeeld, afleggen op de aflegstapel.

Daarna **vullen ze hun hand aan tot 7 kaarten** door kaarten van het landkaartenstapel te trekken (6 kaarten in een spel met 2 spelers).

FASE 2: ACTIES

Beginnend met de startspeler en verder met de klok mee, neemt elke speler een beurt.

In je beurt doe je één van deze acties:

- ▶ **EEN KLEIN EILAND GEBRUIKEN**
- ▶ **LANDKAARTEN SPELEN OP HET HOOFDEILAND**
- ▶ **PASSEN:** Als je geen acties meer kan of wil uitvoeren, moet je passen.

Leg de overblijvende kaarten uit je hand met de achterzijde zichtbaar op tafel; je beurt wordt voor de rest van deze fase overgeslagen.

De speler die als eerste past, neemt de startspelertegel.

Spelers blijven beurten nemen tot alle spelers gepast hebben. Dan eindigt deze fase.



EEN KLEIN EILAND GEBRUIKEN

Schatjagers ontdekten al snel dat bezoeken aan nabijgelegen kleinere eilanden nuttig kunnen zijn.

Leg 2 kaarten van dezelfde kleur uit je hand af en kies een van de met de voorzijde zichtbare kleine eilanden.

Je **mag** nu de afgebeelde actie uitvoeren (zie pagina 14).

Draai dan de tegel om zodat de achterzijde zichtbaar wordt.

BELANGRIJK: Je mag een klein eiland gebruiken (leg 2 kaarten van dezelfde kleur af en draai de tegel om), zelfs als je de actie niet kan of wil uitvoeren (zodat je belet dat een andere speler ze kan doen).



OPMERKING:

Je neemt 2 kaarten naar keuze uit je hand, maar ze moeten van dezelfde kleur zijn.

De cijfers en symbolen op de kaarten zijn niet relevant wanneer je een klein eiland gebruikt (ze zijn alleen relevant bij het spelen van kaarten op het hoofdeiland).

Indien er geen met de voorzijde zichtbare kleine eilanden meer zijn, kun je alleen kaarten spelen op het hoofdeiland, of passen.

KAARTEN SPELEN OP HET HOOFDEILAND

Elke kant van het hoofdeiland is een kust met 2 aanlegplaatsen (elke aanlegplaats wordt aangegeven door een cirkel).

Kaarten op het hoofdeiland spelen symboliseert dat die spelers een schatkaart samenpuzzelen die ze zullen gebruiken om buit te vinden tijdens fase 3.

Om deze actie te doen, **moet** je de volgende stappen uitvoeren:

1. **Kies één** (en slechts één) **aanlegplaats** waar je kaarten speelt.
2. Als je daar op dit moment geen **kompas** hebt, neem er dan één uit je spelersgebied (of als je er daar geen meer hebt, verplaats er dan één van een andere aanlegplaats) en **plaats deze bovenop de andere kompassen** (indien aanwezig). Op elke aanlegplaats kan maximaal 1 kompas van elke kleur liggen.
3. **Speel 1 of meer landkaarten van dezelfde kleur** uit je hand en voeg ze toe aan de gekozen aanlegplaats (zie *Plaatsingsregels* hieronder), en pas hun effecten toe (zie *Effecten op pagina 8*).

PLAATSINGSREGELS

- ♦ Je mag een nieuwe kolom starten (= 1 of meer kaarten leggen op een aanlegplaats waar momenteel geen kaarten liggen) of een bestaande kolom uitbreiden (= 1 of meer kaarten toevoegen aan een aanlegplaats waar al minstens 1 kaart ligt).
- ♦ **De eerste kaart** op een aanlegplaats mag een kaart naar keuze zijn. De enige beperking is dat aan de 2 aanlegplaatsen van een kust kaarten van verschillende kleuren moeten liggen.
- ♦ **Elke verdere kaart** op een aanlegplaats **moet**:
 - ▶ van **dezelfde kleur zijn als kaarten die er al liggen**;
 - ▶ altijd toegevoegd worden **aan het einde van de kolom**;
 - ▶ **hetzelfde of een hoger getal hebben dan de kaart direct ervoor**.
- ♦ Een jokerkaart heeft een ster in plaats van een getal en kan altijd op een aanlegplaats worden gespeeld (met inachtname van de kleur). De jokerkaart neemt de waarde aan van de kaart direct ervoor (of 1 als het de eerste kaart is op een aanlegplaats).



OPMERKING:

- Kaarten hoeven niet opeenvolgend te zijn (bijvoorbeeld: een 5 mag op een 2 worden gespeeld).
- Als je meer dan een speelbare kaart in je hand hebt, mag je er zoveel spelen als je wil (je moet ze dus niet allemaal tegelijk spelen).
- Als je meerdere kaarten speelt, moeten deze in oplopende volgorde gespeeld worden.
- Kaarten met nummer 1 hebben speciale plaatsingsregels (zie pagina 8).

VOORBEELD: Zwart
is aan de beurt. Ze heeft 3 rode kaarten (3, 5 en 9). Ze voegt een 3 en een 5 toe aan een kolom. Ze heeft er geen kompasschijf, dus ze plaatst er een. De gespeelde kaarten hebben geen effecten, dus haar beurt eindigt.



EFFECTEN

Sommige kaarten hebben een symbool dat een effect voorstelt. Wanneer zo'n kaart op het hoofdeiland wordt gespeeld, wordt het effect van de kaart toegepast.



VERWIJDER 1 BLOKJE: Als je een kaart met dit symbool speelt, mogen alle spelers die daar een kompas hebben (inclusief jijzelf) meteen 1 vloekblokje verwijderen.



TREK 1 KAART: Als je een kaart met dit symbool speelt, mogen alle spelers die daar een kompas hebben (inclusief jijzelf) meteen 1 landkaart trekken.

1

KAART MET NUMMER 1: Een kaart met nummer 1 kan op twee verschillende manieren worden gespeeld, ieder met een eigen effect. Wanneer de laatste kaart die al op de aanlegplaats ligt:

- ♦ een waarde 1 heeft of als er geen kaarten liggen, dan speel je ze volgens de gebruikelijke plaatsingsregels.
- ♦ Daarna moeten alle andere spelers (ongeacht of ze er een kompas hebben of niet) 1 vloekblokje nemen.
- ♦ een waarde van 2 of hoger heeft, dan plaats je de kaart met nummer 1 aan het begin van de kolom (onder alle andere reeds gespeelde kaarten).



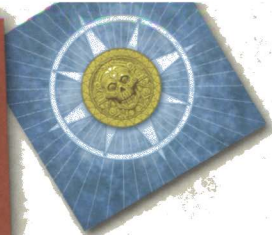
Vervolgens kan je het effect van een "Trek 1 kaart"-of van een "Verwijder 1 blokje"-kaart gebruiken als die daar ligt. Andere spelers op de aanlegplaats krijgen dit voordeel niet.



SCHATKIST EN '+1': Kaarten met deze symbolen hebben geen direct effect. De symbolen zijn belangrijk tijdens Fase 3 *De buit vinden* (zie pagina 10).

OPMERKING: Anders dan de afgebeelde schatkist, hebben jokerkaarten geen bijkomende effecten. Ze nemen alleen de waarde van een andere kaart aan, maar geven niet de voordelen van die kaart.

BELANGRIJK: Effecten die andere spelers beïnvloeden (bijvoorbeeld: elke speler neemt een blokje), worden ook toegepast op spelers die al gepast hebben.



VOORBEELD: Rood is aan de beurt. Hij voegt een 5 en een 9 toe aan een kolom. Hij heeft er al een kompasschijf van een vorige beurt liggen, dus plaatst hij geen tweede. Dankzij de effecten op de net gespeelde kaarten, mogen **Rood**, **Geel** en **Blauw** ieder een vloekblokje verwijderen en 1 landkaart trekken.

VOORBEELD: BLAUW is aan de beurt.

Hij start een nieuwe kolom en speelt een 1, 3 en 7.

Al zijn kompasschijven liggen al op andere aanlegplaatsen, dus hij moet er één verplaatsen van een andere aanlegplaats naar deze.

Omdat hij de 1 volgens de gebruikelijke plaatsingsregels speelde, nemen alle andere spelers 1 vloekblokje. Als gevolg van de effecten van de 7 mag **Blauw** nu 1 vloekblokje verwijderen.



VOORBEELD: GEEL is aan de beurt. Hij kiest om een bestaande kolom uit te breiden door een 1, 10 en een jokerkaart te spelen.

Hij plaatst zijn kompas daar en voegt vervolgens een 1 toe aan het begin van de kolom en de 10 en de jokerkaart aan het einde.

Het effect van de 1-kaart laat hem toe om het effect van de 5 of de 7 te kopiëren. Hij kiest om de 5 te kopiëren en een kaart te trekken. Het effect wordt niet toegepast op de andere spelers.

FASE 3: DE BUIT VINDEN

De kust waar het schip naar wijst (= het dichtst bij de boeg van het schip), is de te verkennen kust voor de huidige ronde.

Beide aanlegplaatsen op de te verkennen kust worden na elkaar verkend op zoek naar buit.

Om effectief buit te vinden, moeten op de aanlegplaats **minstens 6 landkaarten** liggen (5 in een spel met 4 spelers, 4 in een spel met 2 of 3 spelers).

+1 OPMERKING: Kaarten met dit symbool tellen als 2 landkaarten.

- ▶ Indien aan geen van beide aanlegplaatsen voldoende kaarten liggen, ga dan verder met de stap *Opruimen* (zie pagina 11).
- ▶ Indien tenminste een van de 2 aanlegplaatsen genoeg kaarten heeft, is degene met de **meeste kaarten** (of in geval van gelijk aantal degene die het dichtst bij de boeg van het schip is) de aanlegplaats met de **GROTE BUIT** en wordt eerst verkend.

Ga als volgt verder:

1. BLOOTLEGGEN VAN DE BUIT: Draai schatkaarten van de stapel om en leg ze op tafel:

- ◇ 1 schatkaart voor elk kompas bij de aanlegplaats;

PLUS

- ◇ 1 schatkaart voor elke schatkist afgebeeld op de landkaarten van de aanlegplaats.



2. VERDEEL DE BUIT: In volgorde van de kompasschijven op de aanlegplaats (van onder naar boven) neemt elke speler 1 van de openliggende schatkaarten en besluit om deze te houden of af te leggen (zie *Schatten nemen* op pagina 11).

Herhaal dit proces tot er geen openliggende schatten meer zijn.

Zie pagina 13 voor meer details over de waarde van de schatten.

▶ Dan wordt de andere aanlegplaats verkend.

- ◇ Indien er niet genoeg landkaarten liggen, wordt er geen buit gevonden (ga naar de stap *Opruimen*, zie pagina 11).
- ◇ Als er wel genoeg kaarten liggen, is dit de aanlegplaats met de **KLEINE BUIT**.

Ga als volgt verder:

Draai 1 schatkaart van de stapel om voor elke schatkist op de landkaarten op de aanlegplaats en leg ze op tafel.



Draai geen schatkaarten om voor kompasschijven.

Verdeel vervolgens de buit zoals hierboven beschreven en ga dan verder met *Opruimen* (zie pagina 11).



VOORBEELD:

Aan beide aanlegplaatsen liggen voldoende kaarten. De aanlegplaats aan de linkerkant (met de meeste kaarten) is de aanlegplaats met de **GROTE BUIT** en wordt eerst verkend.

7 schatkaarten worden omgedraaid (1 per kompasschijf en 1 per kaart met een schatkist bij die aanlegplaats).

Blauw neemt eerst, dan **Rood**, dan **Geel**, dan **Blauw**, **Rood**, **Geel** en tenslotte **Blauw**.

Vervolgens wordt de aanlegplaats aan de rechterkant (aanlegplaats met de **KLEINE BUIT**) verkend.

3 schatkaarten worden getrokken (1 per kaart met een schatkist). **Rood** neemt eerst, dan **Blauw**, dan **Zwart**. **Geel** neemt geen schat.

SCHATTEN NEMEN:

Wanneer je een schat neemt, kies je tussen:

A. **DE SCHAT HOUDEN**, en voor je plaatsen.

 Als de bewaarde schat in de rechterbovenhoek een vloeksymbool heeft met een getal, is ze vervloekt! Je moet het overeenkomstige aantal vloekblokjes nemen.

Als op de bewaarde schat 1 of 2 doorkruiste blokjes staan afgebeeld, mag je meteen vloekblokjes verwijderen tot het afgebeelde aantal.



B. **DE SCHAT AFLEGGEN**

(je vermijdt de vloek door de schat terug te begraven).

Je mag dan meteen tot 2 vloekblokjes verwijderen.

Daarnaast mag je elke keer dat je een schat aflegt, 1 vloekblokje verwijderen voor elke amulet die voor je ligt (op amuletten staat rechtsonder dit symbool).



OPMERKING:

- Je kan een schat alleen afleggen op het moment dat je die ontvangt. Zodra je beslist om de schat te houden, kan je ze niet meer afleggen.
- Je kan de functie van amuletten alleen toepassen wanneer je een schat aflegt (d.w.z. dat je deze functie niet mag toepassen wanneer je vloekblokjes op een andere manier verwijdert).
- **Het getal in de linkerbenedenhoek van de schatkaarten wordt alleen gebruikt in een spel met 2 spelers (pagina 15).**

OPRUIMEN: Alle kompasschijven op beide aanlegplaatsen van de verkende kust (ongeacht of er al dan niet een buit werd gevonden) worden **teruggegeven aan de spelers**, en **alle landkaarten** van deze aanlegplaatsen worden **op de aflegstapel gelegd**.

Dan eindigt de ronde. **OPMERKING:** Kompasschijven en schatkaarten op de aanlegplaatsen van andere kusten blijven liggen.



VOORBEELD:

SPEL MET 5 SPELERS

De aanlegplaats aan de rechterkant heeft voldoende kaarten (de kaart met nummer 2 telt voor 2 kaarten) en heeft meer kaarten dan de andere aanlegplaats, dus is het de aanlegplaats met de **GROTE BUIT**. Ze wordt als eerste verkend.

3 schatkaarten worden omgedraaid (1 per kompas en 1 per kaart met een schatkist).



Blauw kiest deze schat en besluit om ze te houden. Hij neemt 4 vloekblokjes.



Rood kiest deze schat en besluit om ze af te leggen. Hij heeft 3 amuletten voor zich, zodat hij 5 vloekblokjes mag verwijderen (2 voor het afleggen van de schat plus 1 per amulet).



Blauw kiest deze schat en besluit om ze te houden. De schatkaart bevat een doorkruist vloekblokje, dus mag hij meteen 1 vloekblokje verwijderen.



Dan wordt de linker aanlegplaats verkend. Er liggen niet genoeg landkaarten, dus wordt er geen buit gevonden.

EINDE VAN HET SPEL

1. LAATSTE VERKENNING: Na de vijfde ronde worden aan elke kust de overblijvende aanlegplaatsen verkend, één voor één te beginnen met de aanlegplaatsen die het dichtst bij de boeg van het schip liggen en verder met de klok mee.

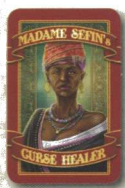
Voor elke aanlegplaats waar genoeg landkaarten liggen, draai je schatten om en verdeel je de buit volgens de gebruikelijke regels voor een aanlegplaats met een kleine buit.

OPMERKING: Tijdens de laatste verkenning worden alleen kleine buitenvonden. Het maakt daarbij niet uit welke aanlegplaats meer kaarten heeft, dus kunnen er maximaal 6 aanlegplaatsen met een kleine buit zijn.

2. VLOEBLOKJES: Spelers die aan het einde van het spel 13 of meer vloekblokjes hebben, worden nu uit het spel geëlimineerd. *De vloek was te sterk om ze te verbreken, waardoor ze al hun schatten verliezen.*

De andere (niet-geëlimineerde) spelers gaan dan verder met de volgende 2 stappen.

3. HEELSTERKAARTEN: Draai de heelsterkaarten om die tijdens de spelvoorbereiding opzij werden gelegd en leg ze op tafel.



Te beginnen met de speler met de minste vloekblokjes en verder in oplopend aantal vloekblokjes, kiest elke speler vervolgens 1 van de openliggende heelsterkaarten en legt deze met de voorzijde zichtbaar voor zich op tafel. In geval van een gelijke stand, zal de speler die met de klok mee het dichtst bij de speler met de startspelertegel zit, eerst mogen kiezen.

OPMERKING: Geëlimineerde spelers en spelers zonder vloekblokjes nemen geen deel aan deze stap (dat wil zeggen dat ze geen kaart mogen kiezen). Dit betekent dat in sommige spellen niet alle heelsterkaarten gekozen worden.

De speler met de hoogste resterende waarde van zijn buit wint het spel. In geval van een gelijke stand, wint van die spelers diegene die met de klok mee het dichtst bij de startspeler zit.

Als alle spelers geëlimineerd werden, is er geen winnaar. *Kennelijk ben je nog niet helemaal klaar voor de jacht op schatten, probeer de volgende keer eens op champignons te jagen.*

4. WAARDE VAN DE BUIT: Niet-geëlimineerde spelers berekenen dan de totale waarde van hun buit – maak hiervoor gebruik van het scoreblokje.

◇ Bereken het aantal gouden munten dat je krijgt door je schatten te verkopen (zie pagina 13 voor details).

◇ Voeg 5 gouden munten toe als je de startspelertegel hebt. *Je bent de kapitein van het schip en wordt hiervoor vergoed.*



◇ Vervolgens moet je de kosten betalen om aan de overgebleven vloeken te ontsnappen, zoals bepaald door je heelsterkaart.

Trek deze kosten af van de waarde van je buit. Elke heelsterkaart heeft een kostprijs van 1 of 2 voor elk vloekblokje dat je hebt en/of een vaste kostprijs.

Als je de kosten niet kunt betalen (dat wil zeggen dat de totale waarde van je buit lager zou zijn dan 0), wordt je nu uit het spel geëlimineerd.

VOORBEELD:

Zwart heeft 5 vloekblokjes. Haar kosten om deze op te heffen bedraagt 7 (1 voor elk vloekblokje plus de vaste kosten van 2). Ze trekt 7 af van de waarde van haar buit.



Blauw heeft 12 vloekblokjes.

De kosten voor de vloekblokjes bedraagt 17 (de kaart heeft slechts een vaste kostprijs, ongeacht de hoeveelheid vloekblokjes die hij heeft). Hij trekt 17 af van de waarde van zijn buit.



WAARDE VAN DE SCHATTEN:

Er zijn 6 soort schatten: amuletten, geldbuidels, boeken, juwelen, kronen en schedels.

Bereken de totale waarde apart per type, als volgt:

Tel van elke kaart van dat type **eerst de basiswaarde** op, aangegeven door het symbool linksboven op de kaart, indien aanwezig. **OPMERKING:** de meeste schatten hebben een vaste basiswaarde, terwijl boeken een variabele basiswaarde hebben (zie hieronder).

VOORBEELD: Geldbuidels hebben een vaste basiswaarde. Voor zijn geldbuidels krijgt **Wit** 19 gouden munten (7 + 12).

Vervolgens voeg je voor **schedels, juwelen en kronen** de bijpassende **verzamelaarsbonus** toe, indien aanwezig (zie hieronder).

BOEKEN: Elk boek heeft een lage basiswaarde van 1, 2 of 3 gouden munten (zoals aangegeven op de kaart) vermenigvuldigd met de vloekwaarde op een van je schatkaarten.

Je mag dezelfde schatkaart niet koppelen aan meer dan 1 boek en je mag een boek niet koppelen aan een ander boek.

VOORBEELD: Voor zijn 3x-boek krijgt **Blauw** 12 gouden munten (3 zoals aangegeven op de kaart maal 4 voor de vloekwaarde van de geldbuidel). Zijn 2x-boek is niks waard omdat hij geen andere schatkaart heeft om het boek aan te koppelen.



JUWELEN: Je ontvangt een **verzamelaarsbonus** van 8 gouden munten voor elke set van 2 juwelen, en 20 gouden munten voor elke set van 3 juwelen. Elk juweel kan maar deel uitmaken van één set.

VOORBEELD: Rood krijgt in totaal 43 munten: 15 (3+2+4+3+3) voor de basiswaarde van de kaarten, plus 28 (20 + 8) voor de 2 sets.



KRONEN: Elke kroonkaart heeft 1 tot 4 kruissymbolen. De speler met de **meeste kruissymbolen**



onder de niet-geëlimineerde spelers, krijgt een **verzamelaarsbonus** van 25 gouden munten, de speler met de **tweede meeste** krijgt een bonus van 18 gouden munten, en zo verder.

In geval van een gelijke stand, tel de beloningen van de betrokken posities op en verdeel dat over die spelers – naar beneden afgerond. Een speler zonder kruissymbolen kan geen bonus krijgen.

VOORBEELD: Rood en **Blauw** hebben elk 6 kruissymbolen, **Geel** heeft er 3 en **Zwart** 0. **Rood** en **Blauw** hebben allebei de meeste; ze krijgen ieder 21 munten (25+18 gedeeld door 2 – naar beneden afgerond). **Geel** is derde, dus krijgt hij een bonus van 11 munten. **Zwart** krijgt geen bonus.



SCHEDELS: Elke set van 1/2/3 verschillende schedels geeft je een **verzamelaarsbonus** van 1/3/6 gouden munten voor elke andere soort schat die je hebt. Elk schedel kan maar deel uitmaken van één set.



VOORBEELD: Geel heeft 1 amulet, 2 munten, 2 kronen, 1 juweel en 3 schedels (2 dezelfde en 1 andere).

Hij krijgt voor zijn schedels in totaal 27 gouden munten: 11 voor de basiswaarde van de schedelkaarten, plus een bonus van 12 (3 voor 2 verschillende schedels maal 4 voor 4 andere verschillende soorten schatten) plus een bonus van 4 (1 voor een set van 1 schedel maal 4 voor 4 andere verschillende soorten schatten).



KLEINE EILANDEN

NIET VERGETEN: Je mag een klein eiland gebruiken zelfs als je de actie niet kan of wil uitvoeren (zie pagina 6).



Verwijder vloekblokjes tot het afgebeelde aantal.



Kies een aanlegplaats waar je een kompasschijf hebt en verplaats deze schijf naar onderaan de stapel.



Kies een aanlegplaats waar je nog geen kompas hebt en plaats daar een van je kompassen. Leg er geen kaarten bij als onderdeel van deze actie. De andere regels gelden zoals gebruikelijk.



Trek 2 landkaarten.



Neem 1 vloekblokje. Draai 1 schatkaart om. Houd ze of leg ze af volgens de gebruikelijke regels (zie pagina 11).



Verplaats het schip naar de volgende hoek van het hoofdeiland, in de richting van de boeg. Hierdoor wordt de te verkennen kust van deze ronde gewijzigd.

GEBEURTENISSEN

A1: Meteen - Elke speler mag 2 extra landkaarten trekken. Als ze dat doen, nemen ze ook 2 vloekblokjes.

A2: Meteen - Draai per speler 1 schatkaart open en leg ze op tafel. Wanneer een speler in Fase 2 past, moet deze één van de openliggende schatten nemen en houden. De speler mag deze niet afleggen.

A3: Fase 2 - Telkens wanneer een speler een klein eiland gebruikt, neemt deze 1 vloekblokje.

A4: Fase 3 - Draai 1 schatkaart minder om bij het blootleggen van de grote buit, en 1 schatkaart meer bij het blootleggen van de kleine buit.

B1: Meteen - Verplaats het schip opnieuw volgens de gebruikelijke regels.

B2: Meteen - Draai het schip 180 graden zodat de boeg wijst naar de kust die de vorige ronde werd verkend.

B3: Meteen - Kies een willekeurige kleine eilandtegel en draai deze om. Dit eiland kan deze ronde niet gebruikt worden.

B4: Fase 2 en 3 - Elke speler mag maximaal 2 kompassen op het hoofdeiland hebben.

Als een speler al 3 kompassen op het hoofdeiland heeft aan het begin van Fase 2, moet deze er naar keuze 1 wegnemen en voor zich plaatsen.

B5: Fase 1 - De hand van iedere speler wordt met 1 kaart minder aangevuld.

B6: Fase 2 - Met de "Verwijder 1 blokje" landkaarten mag je 2 vloekblokjes verwijderen (in plaats van 1).

B7: Fase 2 - Om een klein eiland te gebruiken, moet een speler 1 extra kaart in een kleur naar keuze afleggen.

B8: Fase 2 - Als een speler de startspeler-tegel neemt (= als eerste past), nemen alle andere spelers 2 vloekblokjes.

B9: Als een speler een klein eiland gebruikt, moet deze slechts 1 landkaart afleggen. Daarna moet deze speler meteen passen.

B10: Fase 3 - Na de verdeling van de schatten, mag elke speler met een kompasschijf in de aanlegplaats van de kleine buit tot 2 vloekblokjes verwijderen.

B11: Fase 3 - Draai 1 schatkaart minder om bij het blootleggen van zowel de

grote als de kleine buit.

B12: Fase 3 - Als aan beide aanlegplaatsen genoeg kaarten liggen, is de aanlegplaats met de minste kaarten de grote buit, de andere is dan de kleine buit. In geval van een gelijk aantal gelden de gebruikelijke regels.

B13: Fase 2 - Met het kleine eiland met de kompassenstapel mag je je kompas naar bovenaan de stapel verhuizen (in plaats van naar onderaan). Fase 3 - Schatten worden verdeeld in omgekeerde kompasvolgorde (van boven naar beneden).

B14: Fase 3 - De huidige te verkennen kust en de volgende (in de richting van de boeg van het schip) zullen beide verkend worden. Elke kust wordt apart verkend volgens de gebruikelijke regels.



Als de gebeurteniskaart dit symbool heeft, verwijst ze naar de aanlegplaats met een grote buit.



Met dit symbool verwijst ze naar een aanlegplaats met een kleine buit.

REGELS VOOR EEN SPEL MET 2 SPELERS

De volgende extra regels worden gebruikt in een spel met 2 spelers.

De andere regels gelden zoals gebruikelijk.

SPELVOORBEREIDING

Een karakterkaart van een ongebruikte kleur en de bijpassende kompasschijven worden aan een kant van de tafel geplaatst.

Deze spelmaterialen worden gebruikt om een virtuele derde speler te vertegenwoordigen (we noemen hem Aaron).

Trek 6 landkaarten en plaats ze met de voorzijde zichtbaar naast Aaron's karakterkaart.

Dit vormt de hand van Aaron.

Aaron volgt alle gebruikelijke regels met de volgende uitzonderingen:

- ◇ Tijdens Fase 2 worden zijn landkaarten in zijn naam door de spelers gespeeld.
- ◇ Hij neemt noch verwijdert vloekblokjes.
- ◇ Hij trekt geen nieuwe kaarten in Fase 2.
- ◇ Bij het nemen van een schat, verzamelt hij alleen kronen (elke andere schat wordt afgelegd).

FASE 1: VOORBEREIDING

AARON'S HAND:

Leg de kaarten die overbleven van de vorige ronde af. Trek 6 landkaarten (of 5 als gebeurtenis B5 geldt) en plaats ze met de voorzijde zichtbaar naast Aaron's karakterkaart.

FASE 2: ACTIES

Tijdens je beurt kan je:

- ◇ Je beurt zoals gewoonlijk nemen (kaarten spelen op het hoofdeiland, een klein eiland gebruiken, of passen), of
- ◇ In naam van Aaron kaarten spelen (kaarten spelen op het hoofdeiland of een klein eiland gebruiken) en uitsluitend zijn kaarten en zijn kompasschijven gebruiken. Indien er een beslissing genomen moet worden, besluit je zelf in naam van Aaron.

VOORBEELD: Blauw kiest om namens Aaron te spelen en voegt 2 van Aaron's kaarten toe aan een aanlegplaats, volgens de gebruikelijke plaatsingsregels. **Blauw** heeft daar al een kompasschijf. Hij legt de kompasschijf van Aaron bovenop.

Een van de gespeelde kaarten heeft het symbool "Trek 1 kaart", dus trekt **Blauw** 1 kaart volgens de gebruikelijke regels (omdat zijn kompas er al lag toen de kaart werd gespeeld). Dit effect wordt niet toegepast op Aaron.

VOORBEELD: Blauw kiest om namens Aaron te spelen en legt 2 van Aaron's kaarten in dezelfde kleur af. Hij gebruikt het kleine eiland dat toelaat een schatkaart te trekken (zie pagina 14). Hij trekt een amulet. Aangezien Aaron alleen kronen verzamelt, wordt het amulet afgelegd.

VOORBEELD: Rood kiest om voor Aaron te spelen en legt 2 van Aaron's kaarten in dezelfde kleur af om het kleine eiland te gebruiken dat toelaat om het schip te verplaatsen (zie pagina 14). **Rood** besluit om het schip niet te verplaatsen.

FASE 3: DE BUIT VINDEN

Indien Aaron's kompasschijf aanwezig is op een aanlegplaats waar buit is gevonden en het is zijn beurt om een schat te nemen, dan kiest hij altijd de schat met het hoogste getal (links onderaan op de schatkaart).

Indien het een kroon is, wordt de schat naast zijn karakterkaart geplaatst, anders wordt ze afgelegd.

EINDE VAN HET SPEL

Bij het bepalen van je positie in volgorde van het aantal kronen (zie pagina 13), moet je ook rekening houden met de kruissymbolen op de kronen van Aaron.



STRATEGISCHE TIPS

- ◇ Vergeet niet dat je 2 kaarten van dezelfde kleur kan afleggen en de tegel omdraaien, zelfs als je de actie niet uitvoert (zodat je belet dat een andere speler ze kan doen).
- ◇ Plan vooruit, richt je niet alleen op de aanlegplaatsen op de huidige te verkennen kust.
- ◇ Het opgeven van een aanlegplaats is niet per se slecht, vooral als het je de kans geeft om je beter te plaatsen op een andere aanlegplaats.
- ◇ Wees niet al te bang om vloekblokjes te krijgen, als de schat die je houdt dat waard is. Zelfs het spel eindigen met een paar vloekblokjes is OK. Het kan beter zijn om je te concentreren op minder vloekblokjes hebben dan de andere spelers in plaats van helemaal geen.
- ◇ Als je beslist om een schat af te leggen om een deel van je vloekblokjes te verwijderen, kies dan die schat die de

andere spelers het liefst zouden nemen.

- ◇ Houd rekening met het aantal schatten in een buit en je positie in de betreffende stapel kompassen. Het is niet verstandig om een kaart met een schatkist toe te voegen als je er geen voordeel uit haalt.
- ◇ Je moet niet al je kaarten in een ronde spelen. Vroeg passen en de startspelertegel nemen of nog kaarten overhouden voor de volgende ronde kan voordelig zijn.
- ◇ Onderschat de laatste verkenning niet. Tot 6 kleine buiten kunnen worden gevonden, dus kan het je nog veel schatten opleveren. Goed vooruitplannen dus.
- ◇ Omdat je slechts één kompas per aanlegplaats kan hebben, is de positie ervan zeer relevant. Probeer altijd in de best mogelijke positie te blijven.

VARIANTEN

- ◇ Heelsterkaarten: Variant 1 – Draai de heelsterkaarten tijdens de spelvoorbereiding om (in plaats van pas aan het einde van het spel).
- ◇ Heelsterkaarten: Variant 2 – Tijdens de spelvoorbereiding schud je alle heelsterkaarten en geef je er 2 met de achterzijde zichtbaar aan elke speler. Spelers mogen hun heelsterkaarten bekijken. Aan het einde van het spel kiest elke speler 1 heelsterkaart en legt deze met de voorzijde zichtbaar op tafel. Vervolgens kiezen de spelers een kaart volgens de gebruikelijke regels.

- ◇ Gebeurtenissen: Toon tijdens de spelvoorbereiding de 4 getrokken B-gebeurteniskaarten aan alle spelers, schud ze en maak zoals gewoonlijk de trekstapel.
- ◇ Starthand van de spelers: Tijdens de spelvoorbereiding geef je met de klok mee 8 landkaarten aan de tweede speler, 9 landkaarten aan de derde, 10 aan de vierde en 11 aan de vijfde. Elke speler kiest vervolgens 7 kaarten (of 6 in een spel met 2 spelers) die hun eerste hand vormen en legt de andere kaarten af.

Spelontwerp: Aaron Haag

Grafische vormgeving: Mariano Iannelli

Nederlandse spelregels: Luk Van Baelen

Proeflezer: René Raps

De auteur wil alle testspelers bedanken voor hun goede ondersteuning en waardevolle suggesties.

Vragen, opmerkingen en suggesties

kunnen gericht worden aan:

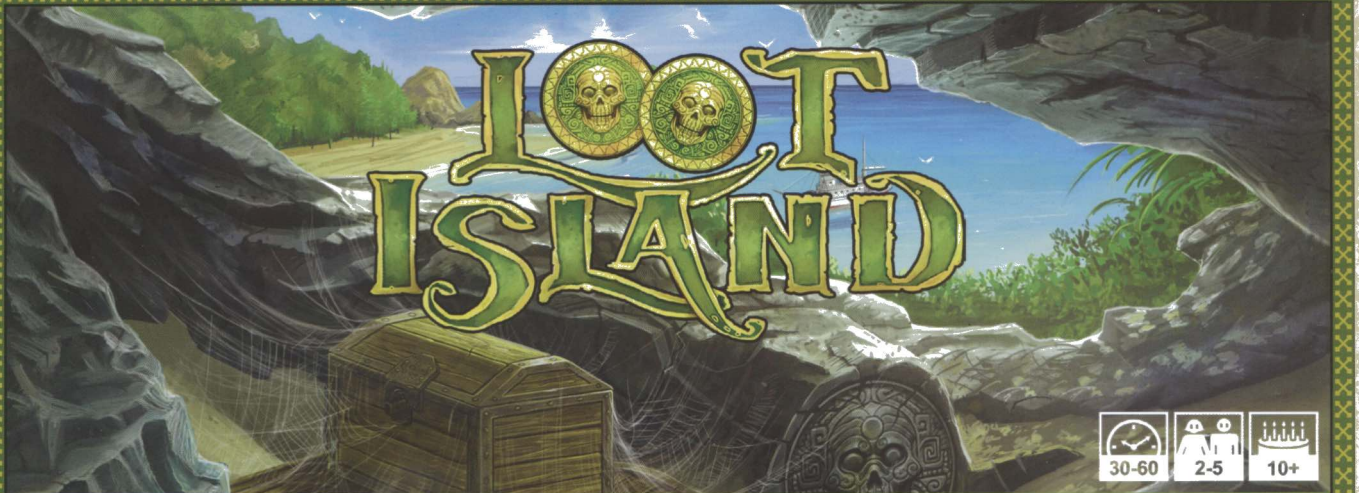
games@whatsyourgame.eu

www.whatsyourgame.eu

© 2017 What's Your Game GmbH

Alle rechten voorbehouden



The background image is the cover art for the board game 'Loot Island'. It depicts a tropical island scene with a large wooden treasure chest in the foreground, partially covered by a spiderweb. In the background, there are rocky cliffs, lush greenery, and a small lighthouse on a distant hill under a blue sky with clouds. The title 'LOOT ISLAND' is written in a large, stylized, green font with gold outlines. The letters 'O' and 'O' in 'LOOT' are replaced by gold coins featuring skull designs.

LOOT ISLAND



Contexte du jeu

1640. Une épouvantable malédiction s'abat sur une magnifique île de l'Océan Indien... juste parce que c'était possible.

Rapidement, il fut établi que cette magie noire affectait non seulement quiconque tentait de s'emparer de ce qui se trouvait sur l'île, mais hantait également toute personne qui osait ne serait-ce que s'approcher de ses côtes.

D'ingénieux et opportunistes pirates réalisèrent bientôt que l'île était un endroit parfait pour cacher leur butin, puisqu'une fois enterré ici, il était presque impossible qu'il soit (de nouveau) volé. Fiers de l'exceptionnelle créativité de leur plan, ils la nommèrent « Loot Island » (L'Île au Butin).

Aussi intelligents que futés, ils avaient mis au point une astuce parfaite pour tromper l'île: ils enterraient des amulettes contrant cette malédiction avec leur trésor et dessinaient des cartes menant à leurs précieuses cachettes au cas où quelque chose tournerait mal... ce qui, bien sûr, arriva.

Dénuée d'humour mais pas de méchanceté, l'île n'aima pas du tout se faire rouler et fit en sorte que les pirates du globe perdent l'intégralité de leurs cartes. Ainsi, tous les trésors furent perdus à jamais... enfin... presque

1902. Des siècles plus tard – la profession de pirate étant malheureusement dépassée – de nobles et beaux chasseurs de trésors (oui, vous) entrent en scène.

Le destin, qui, c'est bien connu, aime bien s'amuser, vous a gratifié des morceaux des anciennes cartes perdues, sous forme de cartes à jouer (quelle coïncidence !), afin de localiser l'île maudite et son abondant butin pour que vous puissiez vous affronter dans la recherche de cette généreuse mais dangereuse fortune.

Vous devez coopérer avec les chasseurs de trésors qui vous accompagnent afin d'assembler les cartes permettant de trouver le butin mais en même temps rivaliser impitoyablement dans le but d'obtenir la plus grosse part du butin pour vous-même (c'est un trésor de pirate après tout, arrr !).

Avez-vous les bons morceaux de la carte ? Les autres joueurs disposent-ils des morceaux susceptibles de vous aider à trouver un chemin vers le trésor ? Et... parviendrez-vous à vous débarrasser de la malédiction ?

Le joueur qui trouvera le meilleur équilibre entre la coopération et la compétition, allié à une bonne synchronisation des actions et à un brin de chance, remportera la partie en ayant les trésors de plus grande valeur et en brisant la malédiction de Loot Island !

MISE EN PLACE

Toutes les règles sont expliquées pour une partie à 5 joueurs. Remettez dans la boîte tout matériel non utilisé. Les différences de règles pour les parties à 2, 3 ou 4 joueurs sont indiquées en vert. Les règles spéciales pour les parties à 2 joueurs sont listées à la page 15. *Avant votre première partie, retirez toutes les tuiles de leurs cadres et collez les autocollants sur les disques en bois (un sur le dessus et un sur le dessous de chaque disque) en fonction de leurs couleurs.*

LISTE DU MATÉRIEL

- ▶ 1 plateau Île Principale
- ▶ 7 tuiles Petite Île
- ▶ 1 tuile Premier Joueur
- ▶ 1 Bateau
- ▶ 15 disques Boussole
- ▶ 5 cartes Personnage
- ▶ 80 cubes Malédiction
- ▶ 18 cartes Événement
- ▶ 74 cartes Trésor
- ▶ 88 Cartes
- ▶ 14 cartes Guérisseuse
- ▶ 5 cartes Référence
- ▶ 1 carnet de Score



1. Dépliez le plateau **Île Principale** au milieu de la table.

Chaque côté de l'Île Principale est une côte, chaque côte est constituée de 2 Territoires, indiqués chacun par un cercle.

11. **ZONE DE JOUEUR**: chaque joueur choisit une couleur (**Bleu**, **Rouge**, **Blanc**, **Jaune**, **Noir**), puis prend :

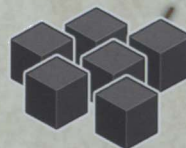
- ▶ 3 disques **Boussole** de la couleur choisie
- ▶ la carte **Personnage** de la couleur choisie,
- ▶ 3 cubes **Malédiction** (qui sont placés sur la carte Personnage)



10. Déterminez aléatoirement un premier joueur et donnez-lui la **tuile Premier Joueur**.

9. Disposez les **tuiles Petite Île** face visible sur un côté de la table.

8. Placez les **cubes Malédiction** sur un côté de la table pour former un stock commun.



Remettez cette tuile dans la boîte si vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs.

2. Placez le **Bateau** sur l'une des cases Bateau dans un coin de l'Île Principale.

NOTE: Le coin de départ et le sens de rotation du bateau n'ont pas d'importance, choisissez-les aléatoirement.



7. Mélangez toutes les **cartes Événement B**, choisissez 4 cartes au hasard, sans les regarder, et placez-les **face cachée** pour former une pioche au milieu de l'Île Principale.

Mélangez toutes les **cartes Événement A**, choisissez 1 carte au hasard et placez-la face visible sur le dessus de la pioche (*cet événement sera appliqué au 1er tour, voir page 14*).

Les cartes Événement restantes sont remises dans la boîte sans les regarder.

3. Triez les **cartes Trésor** en quatre piles en fonction du chiffre romain au dos, puis mélangez chaque pile séparément.

Sur un côté de la table, **formez une pioche Trésor face cachée** en plaçant les cartes Trésor IV en bas, puis les III, les II et enfin les cartes I.

Laissez de la place à côté de la pioche pour une pile de défausse.

N'utilisez que les piles I et IV dans une partie à 2 ou 3 joueurs.

N'utilisez que les piles I, II et IV dans une partie à 4 joueurs.



4. Mélangez les Cartes et placez-les **face cachée** sur un côté de la table pour former la **pioche Carte**. Laissez de la place à côté de la pioche pour une pile de défausse.

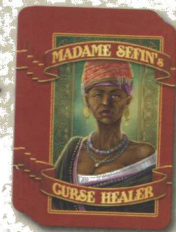


5. Distribuez 7 **Cartes** à chaque joueur (6 dans une partie à 2 joueurs). Celles-ci forment la main des joueurs.



6. Mélangez les **cartes Guérisseuse**, choisissez au hasard, sans les regarder, un nombre de cartes égal au nombre de joueurs de la partie et placez-les **face cachée** pour former une pioche sur un côté de la table.

Les cartes Guérisseuse restantes sont remises dans la boîte sans les regarder.



APERÇU DU JEU ET SÉQUENCE DE JEU

Les joueurs sont des chasseurs de trésors qui, après avoir trouvé les morceaux d'anciennes cartes au trésor, voguent vers Loot Island pour récupérer le butin caché qui y est enterré.

La partie se joue en 5 tours. Chaque tour représente un jour et consiste en 3 Phases:

Phase 1 : Préparation - Un nouveau jour d'exploration commence : le bateau quitte la côte précédemment explorée et se déplace vers la prochaine côte à la recherche de nouveaux trésors. Une nouvelle page du carnet de bord s'écrit et les joueurs reçoivent de nouvelles cartes.



Phase 2 : Actions - Les joueurs jouent les Cartes de leur main, soit pour tirer profit des pouvoirs des tuiles Petites Îles, soit sur les Territoires de l'Île Principale, accompagnées de leur disque Boussole, dans l'espoir d'assembler suffisamment de morceaux d'une carte pour trouver les trésors enfouis sur l'île.



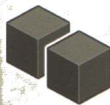
Phase 3 : Trouver le Butin -

Une exploration a lieu sur la côte où se situe actuellement le bateau.

Si un Butin est découvert, les trésors seront distribués entre les joueurs dont la Boussole est présente en suivant le principe du premier arrivé, premier servi.



Attention toutefois, une malédiction frappe quiconque tente d'emporter quelque chose de l'Île, ainsi pour chaque trésor que vous prenez, vous devrez peut-être également prendre des cubes Malédiction.



COMPÉTITION VS COOPÉRATION

Les trésors ne sont distribués que si suffisamment de Cartes ont été jouées sur le Territoire, il est donc normal que plus d'un joueur doive jouer des Cartes pour qu'un Butin y soit trouvé.

Vous devrez coopérer avec les autres joueurs pour assembler suffisamment de morceaux d'une carte mais également entrer en compétition avec eux pour être à la meilleure place pour recevoir la plus grande part du Butin.

Après le 5ème tour, une Exploration Finale a lieu puis la partie se termine.

Les joueurs calculent la valeur de leur Butin en additionnant les pièces d'or gagnées grâce à leurs Trésors et en soustrayant le coût à payer à la Guérisseuse pour les libérer de la malédiction.

Le joueur ayant le Butin de plus grande valeur remporte la partie (voir page 12).



RÈGLES GÉNÉRALES

CUBES MALÉDICTION : lorsque vous prenez 1 ou plusieurs cubes Malédiction, prenez-les dans le stock commun et placez-les sur votre carte Personnage. Lorsque vous défaussez 1 ou plusieurs cubes Malédiction, prenez-les de votre carte Personnage et placez-les dans le stock commun. Les cubes Malédiction ne sont pas limités. Dans le cas peu probable où le stock serait épuisé, utilisez un autre moyen pour en garder la trace.

CARTES : lorsque vous piochez une Carte, prenez la carte du dessus de la pioche Carte et ajoutez-la à votre main.

DÉFAUSSEZ DES CARTES : lorsque vous défaussez une Carte ou un Trésor, placez-les face visible dans la pile de défausse adéquate.

PHASE 1 : PRÉPARATION

NOTE: ignorez cette Phase lors du premier tour.

La Phase Préparation suit les 4 étapes suivantes, menées dans cet ordre :

1. MOUVEMENT DU BATEAU : déplacez le bateau vers le prochain coin de l'Île Principale, dans la direction actuelle de la proue du bateau



2. PETITES ÎLES : toutes les tuiles Petite Île qui étaient retournées face cachée dans le tour précédent sont retournées face visible.



PIOCHE CARTE : à tout moment lorsque vous piochez 1 ou plusieurs Cartes et qu'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche Carte, piochez-en autant que vous pouvez puis mélangez la pile de défausse Carte pour former une nouvelle pioche face cachée, puis piochez le reste.

PIOCHE TRÉSOR : à tout moment lorsque vous révélez 1 ou plusieurs Trésors et qu'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche Trésor, révélez-en autant que possible puis mélangez la pile de défausse Trésor pour former une nouvelle pioche face cachée, puis révélez le reste. Dans le cas improbable où il n'y aurait pas assez de cartes, distribuez les cartes révélées, s'il y en a, puis passez directement à la Fin du Jeu – Etape 2 (page 12).

3. ÉVÉNEMENTS : la carte Événement qui était appliquée le tour précédent est remise dans la boîte. Puis, retournez la carte Événement du dessus de la pioche face visible (cet Événement s'applique dans ce tour, voir Page 14).



4. MAIN DES JOUEURS : chaque joueur peut maintenant défausser n'importe quel nombre de Cartes restantes du tour précédent vers la pile de défausse.

Puis ils complètent leur main à 7 Cartes (6 dans une partie à 2 joueurs) depuis la pioche Carte.

PHASE 2 : ACTIONS

En commençant par le Premier Joueur et dans le sens horaire, chaque joueur réalise un tour.

À votre tour, vous devez réaliser **une** des actions suivantes :

- **UTILISER UNE PETITE ÎLE**
- **JOUER DES CARTES SUR L'ÎLE PRINCIPALE**
- **PASSER :** Si vous ne pouvez ou ne souhaitez plus exécuter d'actions, vous devez passer. Placez toute Carte restante dans votre main face cachée sur la table ; votre tour est ignoré pour le reste de cette Phase.

Le joueur qui passe en premier prend la tuile Premier Joueur.

Ce processus se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Puis la Phase se termine.



UTILISER UNE PETITE ÎLE

Les chasseurs de Trésor apprirent rapidement que visiter les petites îles avoisinantes pouvait se révéler très utile.

Défaussez 2 Cartes de la même couleur de votre main et choisissez une des tuiles Petite Île face visible.

Vous pouvez maintenant réaliser l'action décrite (voir page 14).

Puis retournez cette tuile face cachée.

IMPORTANT: Vous pouvez utiliser une Petite Île (en défaussant 2 cartes de la même couleur et en retournant la tuile) même si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas activer son pouvoir (pour empêcher un adversaire de l'utiliser, par exemple).



NOTE:

**Vous pouvez choisir
n'importe quelle paire de
Cartes de votre main, du
moment qu'elles sont de la
même couleur.**

Les nombres et les symboles sur les Cartes n'ont aucune importance lorsque vous jouez une Petite Île (ils ne sont utiles que lorsque vous jouez les Cartes sur l'Île Principale).

**S'il n'y a plus aucune tuile
Petite Île face visible, vous ne
pouvez jouer les Cartes que
sur l'Île Principale ou passer.**

JOUER DES CARTES SUR L'ÎLE PRINCIPALE

Chaque côté de l'Île Principale est une côte, chaque côte est constituée de 2 Territoires (chaque Territoire est indiqué par un cercle). Jouer des Cartes sur l'Île Principale représente le fait que les joueurs assemblent une carte du Territoire qui seront utilisées pour trouver un Butin pendant la Phase 3.

Pour exécuter cette action, vous **devez** :

1. **Choisir un** (et seulement un) **Territoire** où vous allez jouer des Cartes.
2. Si vous n'y avez aucune **Boussole**, prenez-en une de votre zone de jeu (ou, s'il ne vous en reste aucune, déplacez-en une d'un autre Territoire) et **placez-la au-dessus des Boussoles déjà présentes**, s'il y en a. Il ne peut y avoir plus de 1 Boussole de chaque couleur sur un Territoire.
3. **Jouez 1 ou plusieurs Cartes de la même couleur** de votre main, ajoutez-les au Territoire choisi (voir *Règles de Placement ci-dessous*) et appliquez leurs effets, s'il y en a (voir *Effets*, page 8).

RÈGLES DE PLACEMENT

- ◊ Vous pouvez débiter une nouvelle colonne (c-à-d placer 1 ou plusieurs Cartes sur un Territoire qui ne dispose d'aucune Carte) ou en étendre une (c-à-d ajouter 1 ou plusieurs Cartes sur un Territoire qui dispose déjà d'au moins une Carte).
- ◊ **La première Carte d'un Territoire peut être n'importe quelle Carte** de votre choix.
La seule restriction est que 2 Territoires d'une même côte doivent être composés de Cartes de couleurs différentes.
- ◊ **Chaque future Carte jouée sur un Territoire doit :**
 - ▶ Être de la **même couleur que les Cartes déjà présentes**
 - ▶ Toujours être **ajoutée à la fin de la colonne**
 - ▶ Avoir une **valeur égale ou supérieure à celle qui la précède** immédiatement
- ◊ Une Carte Joker affiche une étoile à la place d'un chiffre et peut toujours être jouée sur un Territoire (en respectant la couleur). Elle reprend toujours la valeur de la Carte qui la précède immédiatement (ou 1 s'il s'agit de la 1ère Carte d'un Territoire).

NOTE :

- Les Cartes ne sont pas nécessairement consécutives (par exemple un 5 peut être joué sur un 2).
- Les Cartes numérotées 1 ont des règles de placement spéciales (page 8).
- Si vous avez plusieurs Cartes jouables en main, vous pouvez en jouer autant que désiré (vous n'avez pas à les jouer toutes en une fois).
- Si vous jouez plusieurs Cartes dans un tour, celles-ci sont jouées dans l'ordre numérique.

EXEMPLE : c'est le tour de **Noir**. Elle possède 3 cartes rouge (3, 5 et 9). Elle ajoute le 3 et le 5 à la colonne. Elle n'y a pas de disque Boussole, elle en ajoute donc un.

Les cartes jouées n'ont aucun effet, donc son tour se termine.



EFFETS : certaines Cartes disposent d'un symbole représentant un effet. Lorsqu'une Carte est jouée sur l'Île Principale, l'effet de la Carte est appliqué.



DÉFAUSSER 1 CUBE : si vous jouez une Carte avec cette icône, tous les joueurs avec une Boussole sur le Territoire (vous compris) peuvent immédiatement défausser 1 cube.



PIOCHEZ 1 CARTE : si vous jouez une Carte avec cette icône, tous les joueurs avec une Boussole sur le Territoire (vous compris) peuvent immédiatement piocher 1 Carte.

1 CARTE NUMÉRO 1 : une Carte avec une valeur 1 peut être jouée de deux façons différentes, ce qui détermine son effet. Si la dernière Carte déjà sur le territoire :

- ♦ a une valeur de 1 (ou qu'il n'y a aucune Carte), jouez en suivant les règles de placement habituelles.



Puis, tous les autres joueurs (peu importe qu'ils aient une Boussole sur le territoire ou non) doivent prendre un cube Malédiction.

- ♦ a une valeur de 2 ou plus, insérez la Carte de valeur 1 au début de la colonne (avant toutes les autres Cartes jouées).



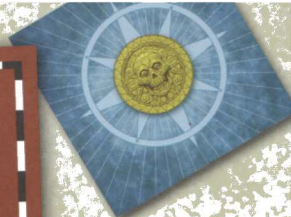
Puis, vous pouvez utiliser l'effet d'une Carte « Défaussez 1 cube » ou d'une Carte « Piochez 1 Carte » déjà présente dans la colonne, s'il y en a. Tous les autres joueurs sur le Territoire ne bénéficient pas de ce bonus.



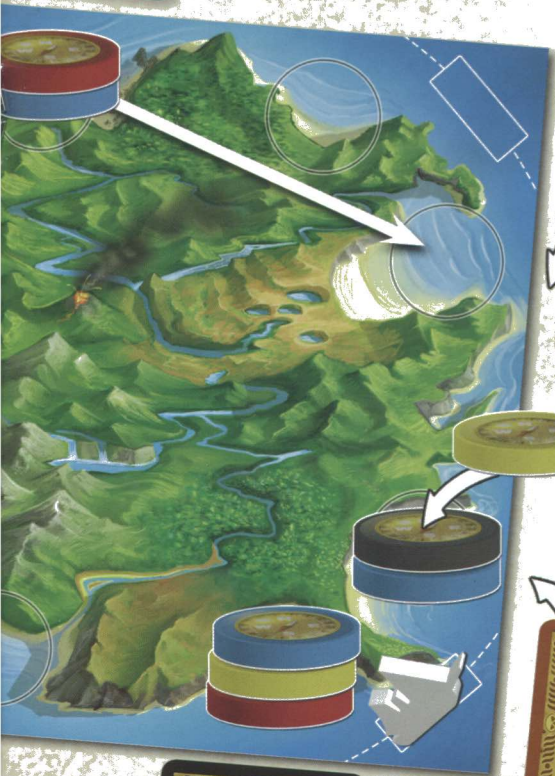
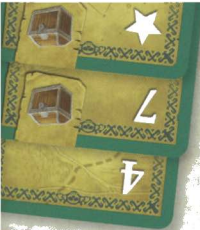
COFFRE ET « +1 » : les Cartes avec ces icônes n'ont aucun effet immédiat. Ces icônes sont importantes pendant la Phase Trouver le Butin (voir page 10).

NOTE : mis à part le coffre illustré, les cartes Joker n'ont jamais aucun effet. Elles reprennent juste la valeur d'une autre Carte mais ne donnent pas le bénéfice de cette Carte.

NOTE : les effets qui affectent les autres joueurs (par exemple : chaque joueur prend un cube) s'appliquent aussi aux joueurs qui ont déjà passé.



EXEMPLE : c'est le tour de **Rouge**. Il ajoute un 5 et un 9 sur une colonne. Il y a déjà placé un disque Boussole au cours d'un tour précédent, il n'en place donc aucun autre. À cause des effets des cartes qu'elle vient juste de jouer, **Rouge**, **Jaune** et **Bleu** peuvent tous maintenant défausser un cube Malédiction et piocher une Carte.



EXEMPLE : c'est le tour de **Bleu**. Il débute une nouvelle colonne en jouant un 1, un 3 et un 7. Tous ses disques Boussole sont déjà sur d'autres Territoires, il doit donc en déplacer un d'un autre Territoire vers ce Territoire.

Puisqu'il joue le 1 normalement, tous les autres joueurs prennent un 1 cube Malédiction.

Puis, grâce à l'effet du 7, **Bleu** peut maintenant défausser 1 cube Malédiction.

EXEMPLE : c'est le tour de **Jaune**.

Il choisit d'étendre une colonne existante en jouant un 1, un 10 et une carte Joker. Il y place sa Boussole et insère le 1 au début de la colonne puis le 10 et la carte Joker à la fin.

L'effet du 1 lui permet de copier l'effet du 5 ou 7. Il choisit de copier le 5 et pioche une Carte. L'effet n'est pas appliqué aux autres joueurs.

PHASE 3 : TROUVER LE BUTIN

La côte vers laquelle pointe le bateau (c'est-à-dire celle la plus proche de la proue) est la côte Explorée pour le tour en cours. **Les deux Territoires de la côte sont explorés** l'un après l'autre, à la recherche d'un Butin.

Pour qu'un Butin soit découvert, un Territoire doit avoir au moins 6 Cartes (5 dans une partie à 4 joueurs, 4 dans une partie à 2 ou 3 joueurs).

+1 NOTE : les Cartes avec ce symbole comptent pour 2 Cartes.

- ▶ Si aucun des deux Territoires ne dispose de suffisamment de Cartes, passez directement à l'étape Entretien (voir page 11).
- ▶ Si au moins un des 2 Territoires a suffisamment de Cartes, **celui avec le plus de Cartes** (ou celui le plus proche de la proue du bateau en cas d'égalité) est le **TERRITOIRE AU GROS BUTIN**. Il est donc exploré en premier.

Procédez comme suit :

1. RÉVÉLEZ LE BUTIN : révélez des Trésors de la pioche Trésor et placez-les face visible sur la table comme suit :

♦ 1 Trésor pour chaque Boussole sur le Territoire;

PLUS

♦ 1 Trésor pour chaque Coffre sur les Cartes, s'il y en a.



2. DISTRIBUTION DU BUTIN : dans l'ordre des disques Boussole sur le Territoire (**en partant du bas vers le haut**), chaque joueur prend 1 des Trésors révélés et décide de le garder ou de le défausser (voir Prendre des Trésors, page 11).

Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun Trésor révélé à partager. Voir page 13 pour les détails sur des valeurs des différents trésors.

▶ Puis l'autre Territoire est exploré à son tour.

♦ S'il n'y a pas suffisamment de Cartes, aucun Butin n'est trouvé (passez à l'étape Entretien, page 11).

♦ S'il y a suffisamment de Cartes, il s'agit du **TERRITOIRE AU PETIT BUTIN**. Procédez comme suit:

Révélés 1 Trésor pour chaque Coffre sur les Cartes de ce Territoire, s'il y en a, et placez-les face visible sur la table.



Ne révéléz pas de Trésors pour les disques Boussole.

Distribuez le Butin comme décrit ci-dessus, puis procédez à l'étape Entretien (page 11).



EXEMPLE :

les deux Territoires disposent de suffisamment de Cartes. Le Territoire de gauche (ayant le plus de Cartes) est le **TERRITOIRE DU GROS BUTIN**, il est exploré en premier.

7 cartes Trésor sont révélées (1 par disque Boussole et 1 par carte Coffre sur ce Territoire).

Bleu choisit en premier, puis **Rouge**, puis **Jaune**, puis **Bleu**, **Rouge**, **Jaune** et enfin **Bleu**.

Puis le Territoire de droite (**TERRITOIRE DE PETIT BUTIN**) est exploré. 3 cartes Trésor sont révélées (1 pour chaque carte Coffre présente). **Rouge** choisit en premier, puis **Bleu**, puis **Noir**. **Jaune** ne prend aucun trésor.

PRENDRE DES TRÉSORS :

Lorsque vous prenez un Trésor, vous pouvez, au choix :

A. **GARDER LE TRÉSOR** en le plaçant devant vous.

2 Si le Trésor que vous conservez présente une icône Malédiction avec une valeur, il est maudit ! Vous devez prendre le nombre de cubes Malédiction correspondant à la valeur indiquée.

Si le Trésor conservé présente une icône avec 1 ou 2 cubes Malédiction barrés, vous pouvez défausser immédiatement jusqu'au nombre indiqué de cubes Malédiction.



B. **DÉFAUSSER LE TRÉSOR** (Vous vous épargnez la malédiction en enter-
rant de nouveau le trésor).



Vous pouvez immédiatement défausser jusqu'à 2 cubes Malédiction.

En plus, à chaque fois que vous défaussez un Trésor, vous pouvez défausser 1 cube pour chaque Trésor Amulette en votre possession, si vous en avez (avec cette icône dans leur coin inférieur droit).



NOTE :

- Vous ne pouvez défausser un Trésor qu'au moment où vous le prenez. Une fois conservé, il ne peut plus être défaussé.
- Vous ne pouvez appliquer le pouvoir de vos Amulettes qu'au moment où vous défaussez un Trésor (et non lorsque vous êtes amenés à défausser des cubes d'une autre manière).
- Le numéro en bas à gauche des cartes Trésor n'a de signification que pour les parties à 2 joueurs (page 15).

ENTRETIEN : Tous les disques **Boussole** sur les **deux Territoires de la Côte Explorée** (peu importe qu'un Butin y ait été trouvé ou non) sont **rendus aux joueurs** et toutes les **Cartes** de ces Territoires sont placées dans la **pile de défausse**.

Puis le tour se termine. **NOTE :** Les disques Boussoles et les Cartes des Territoires des autres côtes restent en place.



PAS DE BUTIN



GROS BUTIN

EXEMPLE: PARTIE À 5 JOUEURS

Il y a assez de Cartes sur le Territoire de droite (la Carte numérotée 2 compte comme 2 Cartes) et il y a plus de Cartes que sur l'autre Territoire, il s'agit donc du **TERRITOIRE DU GROS BUTIN**, il est exploré en premier.

3 Trésors sont donc révélées (1 par Boussole présente et 1 par Coffre présente).



Bleu choisit son Trésor et décide de le garder. Il prend 4 cubes Malédiction.



Rouge choisit son Trésor et décide de le défausser. Elle a 3 amulettes devant elle, elle défausse donc 5 cubes Malédiction (2 pour avoir défaussé le Trésor, plus 1 par amulette).



Bleu choisit ce Trésor et décide de le conserver. Le Trésor présente une icône de cube barré, donc **Bleu** peut défausser immédiatement 1 cube Malédiction.



Puis le Territoire de gauche est exploré. Il n'y a pas suffisamment de Cartes, donc aucun Butin n'est trouvé.

FIN DU JEU

1. EXPLORATION FINALE : Après le 5ème tour, tous les Territoires restants de chacune des côtes sont explorés un par un, en commençant par le Territoire le plus proche de la proue du bateau puis en poursuivant dans la direction de la proue du bateau.

Pour chaque Territoire, s'il y a suffisamment de Cartes, révélez et distribuez le Butin en suivant les règles habituelles du Territoire Petit Butin.

NOTE : pendant l'Exploration Finale, seuls des Petits Butins sont trouvés, peu importe quel Territoire a le plus de Cartes, il peut donc y avoir jusqu'à 6 Territoires Petit Butin.

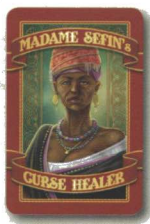
2. CUBES MALÉDICTION : les joueurs ayant 13 cubes Malédiction ou plus à la fin de la partie sont alors éliminés. *La Malédiction était trop forte pour qu'ils puissent la briser, leur faisant ainsi perdre tous leurs trésors.*

Les joueurs non éliminés suivent ensuite les 2 étapes suivantes.

3. CARTES GUÉRISSEUSE : révélez les cartes Guérisseuse mises de côté pendant la Mise en Place et placez-les face visible sur la table.

En commençant par le joueur ayant le moins de cubes Malédiction et en poursuivant dans l'ordre croissant des cubes Malédiction, chaque joueur choisit 1 des cartes Guérisseuse révélées et la place devant lui. En cas d'égalité, le joueur concerné le plus proche (dans le sens horaire) du joueur ayant la tuile Premier joueur, choisit en premier.

NOTE : les joueurs éliminés et ceux n'ayant aucun cube Malédiction ne participent pas à cette étape (ne choisissent aucune carte). Ce qui signifie que dans certaines parties, toutes les cartes Guérisseuse ne seront pas prises.



Le joueur ayant la Valeur de Butin restante la plus haute, remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné le plus proche (dans l'ordre du tour) du joueur ayant la tuile Premier joueur l'emporte.

Si tous les joueurs sont éliminés, il n'y a aucun gagnant. *Apparemment vous n'étiez pas vraiment prêt à partir à la chasse au trésor, essayez de partir à la cueillette aux champignons la prochaine fois.*

4. VALEUR DU BUTIN : les joueurs non éliminés calculent ensuite la valeur totale de leur Butin. Utilisez le carnet de score fourni pour suivre la Valeur du Butin des joueurs.

♦ Calculez les pièces d'or que vous gagnez en vendant vos Trésors. (voir page 13 pour les détails).

♦ Ajoutez 5 pièces d'or si vous avez la tuile Premier Joueur. *Vous êtes le capitaine du bateau et êtes rémunéré en tant que tel.*



♦ Vous devez ensuite payer le coût nécessaire pour vous débarrasser des Malédictions restantes, comme indiqué par votre carte Guérisseuse. Soustrayez ce coût à la Valeur de votre Butin.

Chaque carte Guérisseuse indique un coût de 1 ou 2 pour chaque cube Malédiction que vous avez et/ou un coût fixe.

Si vous ne pouvez pas payer le coût (c-à-d que votre total de Valeur de Butin descendrait sous 0), vous êtes alors éliminé de la partie.

EXEMPLE : Noir a 5 cubes Malédiction.

Son coût pour être guérie est de 7 (1 pour chaque cube, plus le coût fixe de 2). Elle soustrait 7 à sa Valeur de Butin.



Bleu a 12 cubes. Son coût pour être débarrassé de la Malédiction est de 17 (la carte a uniquement un coût fixe, peu importe le nombre de cube qu'il a).

Il soustrait 17 à sa Valeur de Butin.



VALEURS DES TRÉSORS

Il y a 6 types de Trésors : les Amulettes, les Sacs de pièces, les Livres, les Bijoux, les Couronnes et les Crânes. Calculez la valeur de chaque type de Trésor séparément, comme suit :

Dans un premier temps, ajoutez la valeur de base de chaque carte de chaque type, indiquée par l'icône en haut à gauche de chaque carte, si elle existe. Note : la plupart des Trésors ont une valeur de base fixe, tandis que les Livres ont une valeur de base variable (voir ci-dessous).

EXEMPLE : les Sacs de pièces ont une valeur de base fixe. Pour ce Sac de pièces, **Bleu** gagne 19 Ors (7 + 12).

Ensuite, pour les Crânes, les Bijoux et les Couronnes, ajoutez le **bonus Collectionneur** correspondant, s'il existe (voir ci-dessous).



LIVRES : Chaque Livre a une valeur de base de 1, 2 ou 3 Ors (comme indiqué sur la carte) multipliée par la valeur de Malédiction d'une autre de vos cartes Trésor.

Vous ne pouvez pas allouer la même carte Trésor à plus d'un Livre et vous ne pouvez pas allouer un Livre à un autre Livre.

EXEMPLE : Pour son 3x-Livre, **Bleu** gagne 12 Ors (3 tel qu'indiqué dessus, multiplié par 4 pour la valeur de Malédiction de la carte Sac de pièces). Son 2x-Livre vaut 0 Or car il ne possède pas d'autre carte Trésor à lui allouer.



8 / 20

BIJOUX : Vous obtenez un **bonus** de Collectionneur de 8 Ors pour chaque lot de 2 Bijoux, de 20 Ors pour chaque lot de 3 Bijoux. Chaque carte Bijoux ne peut être alloué qu'à un seul lot.

EXEMPLE : Rouge gagne 43 Ors au total : 15 (3+2+4+3+3) de valeur de base, et un bonus de 28 (20+8) pour les 2 lots.



2S 18 11 4
+ I II III IV

LES COURONNES : Chaque carte Couronne possède de 1 à 4 symboles Croix.

Le joueur avec le plus de symboles Croix parmi les joueurs non-éliminés reçoit un **bonus** de 25 Ors, tandis que **le second joueur** avec le plus de symboles Croix reçoit un **bonus** de 18 Ors, et ainsi de suite. En cas d'égalité, faites la somme des sommes allouées aux positions appropriées et divisez par le nombre de joueurs, arrondi à l'inférieur.

Un joueur sans symbole Croix ne reçoit aucun bonus.

EXEMPLE : **Rouge** et **Bleu** possèdent chacun 6 symboles Croix, **Jaune** en possède 3 et **Noir** 0.

Rouge et **Bleu** sont à égalité pour la première place : ils gagnent chacun un bonus de 21 Ors.

Jaune est 3ème, il gagne donc un bonus de 11 Ors.

Noir ne gagne aucun bonus.



1x / 3x / 6x

CRÂNES : Chaque lot de 1/2/3 Crânes différents permet d'obtenir un bonus de 1/3/6 Ors pour chaque **autre** type de Trésors différent en votre possession.

Chaque carte Crâne ne peut faire partie que d'un seul lot.

EXEMPLE : Jaune possède 1 Amulette, 2 Sacs de pièces, 2 Couronnes, 1 Bijou et 3 Crânes (2 identiques et un différent). Pour ses Crânes, il gagne un total de 27 Ors :

11 pour la somme des valeurs de base des Crânes, + un bonus de

12 Ors pour le lot de 2 Crânes (3 pour le lot de 2 Crânes multiplié par 4 types de Trésors différents) + un bonus de 4 pour le 3ème Crâne (1 pour le Crâne multiplié par 4 pour les types de Trésors différents).



PETITES ÎLES

REMINDER: Vous pouvez utiliser une Petite Île même si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas activer son pouvoir (voir page 6).



Défaussez jusqu'au nombre indiqué de cubes Malédiction.



Piochez 2 Cartes.



Choisissez un Territoire où vous avez un disque Boussole et déplacez ce disque au bas de la pile.



Choisissez un Territoire sur lequel vous ne possédez pas de Boussole, et placez-y un de vos jetons Boussole. N'ajoutez aucune Carte pour exécuter cette action. Les autres règles habituelles s'appliquent.



Prenez 1 cube Malédiction. Révélez 1 carte Trésor. Gardez le Trésor ou défaussez-le en suivant les règles habituelles (voir page 11).



Déplacez le bateau dans le prochain coin de l'Île Principale, dans la direction actuelle du bateau (vers où pointe la proue), et changez ainsi la Côte Explorée pour la manche en cours.

ÉVÉNEMENTS

A1: Immédiatement - Chaque joueur peut décider de piocher 2 Cartes supplémentaires. S'il le fait, il reçoit 2 cubes Malédiction.

A2: Immédiatement - Révélez 1 carte Trésor par joueur et placez-les face visible sur la table. Phase 2 - Lorsqu'un joueur passe, il doit prendre et conserver un des Trésors révélés. Ce dernier ne peut être défaussé.

A3: Phase 2 - À chaque fois qu'un joueur utilise une Petite Île, il reçoit 1 Cube.

A4: Phase 3 - Révélez 1 Trésor de moins lorsque vous résolvez les Territoires du Gros Butin et un Trésor de plus lorsque vous résolvez les Territoires du Petit Butin.

B1: Immédiatement - Déplacez de nouveau le bateau en suivant les règles habituelles.

B2: Immédiatement - Faites faire une rotation à 180 degrés au bateau de façon que la proue vise la Côte explorée le tour précédent.

B3: Immédiatement - Choisissez au hasard une des tuiles Petite Île et retournez-la face cachée. Elle ne peut pas être utilisée ce tour.

B4: Phase 2 et 3 - Chaque joueur ne peut avoir plus de 2 disques Boussole sur l'Île Prin-

cipale. Si un joueur possède déjà 3 Boussoles sur l'Île Principale au début de Phase 2, il en choisit 1 et la remplace devant lui.

B5: Phase 1 - Chaque main de joueur est réduite de 1 Carte.

B6: Phase 2 - l'effet de chaque Carte « Défaussez 1 cube » est maintenant de défausser 2 cubes Malédiction (au lieu de 1 normalement).

B7: Phase 2 - Pour utiliser une Petite Île, le joueur doit défausser 1 Carte supplémentaire de la couleur de son choix.

B8: Phase 2 - Lorsqu'un joueur prend la tuile Premier joueur (pour avoir passé en premier), tous les autres joueurs prennent 2 cubes Malédiction.

B9: Phase 2 - Si un joueur utilise une Petite Île, il ne défausse qu'1 seule Carte. Cependant, il doit ensuite passer immédiatement.

B10: Phase 3 - Après la distribution du Trésor, chaque joueur disposant d'un disque Boussole sur le Territoire de Petit Butin peut défausser 2 cubes Malédiction.

B11: Phase 3 - Révélez 1 carte Trésor de moins lorsque vous résolvez les Territoires du

Gros Butin et du Petit Butin.

B12: Phase 3 - Si les deux Territoires ont suffisamment de Cartes, Le Territoire avec le moins de Cartes est le Territoire du Gros Butin, l'autre est le Territoire du Petit Butin. Les règles habituelles s'appliquent en cas d'égalité.

B13: Phase 2 - La Petite Île avec la pile de Boussoles vous permet de déplacer votre disque Boussole en haut de la pile (au lieu d'en bas). Phase 3 - Les Trésors sont distribués dans l'ordre inverse de l'ordre des Boussoles (du haut vers le bas).

B14: Phase 3 - la côte Explorée en cours et la suivante (dans la direction de la proue du bateau) seront toutes les deux explorées. Chaque côte sera explorée séparément en suivant les règles habituelles.



Si la carte Événement présente cette icône, elle fait référence au Territoire au Gros Butin.



Si elle présente cette icône, elle fait référence au Territoire du Petit Butin.

RÈGLES POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Les règles supplémentaire suivantes s'appliquent pour les parties à 2 joueurs. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

MISE EN PLACE

Une carte Personnage d'une couleur non utilisée et les disques Boussole correspondant sont placés sur le côté de la table.

Ces éléments sont utilisés pour représenter un 3ème joueur virtuel (nous l'appellerons Aaron).

Piochez 6 Cartes et placez-les face visible à côté de la carte personnage de Aaron. Il s'agit de la main d'Aaron.

Aaron suit les règles habituelles avec les exceptions suivantes :

- ♦ Pendant la Phase 2, ses Cartes sont jouées à sa place par les joueurs,
- ♦ Il ne prend ni ne défausse de Cubes Malédiction,
- ♦ Il ne pioche pas de nouvelle Carte pendant la Phase 2,
- ♦ Lorsqu'il prend un Trésor, il ne collecte que des Trésors Couronne (tout autre Trésor est défaussé).

PHASE 1 : PRÉPARATION

MAIN D'AARON :

Défaussez toute Carte restante du tour précédent, s'il y en a. Piochez 6 Cartes (5 si l'Événement B5 s'applique) et placez-les face visible à côté de la carte personnage d'Aaron.

PHASE 2 : JOUER DES CARTES

Pendant votre tour, vous pouvez :

- ♦ Jouer un tour comme d'habitude (jouer des Cartes sur l'Île Principale, utiliser une Petite Île, ou Passer), ou
- ♦ Jouer les Cartes à la place d'Aaron (sur l'Île Principale ou pour utiliser une Petite Île) en utilisant exclusivement ses Cartes et ses disques Boussole. Si une décision doit être prise, vous la prenez à la place d'Aaron.

EXEMPLE : Bleu choisit de jouer à la place d'Aaron et ajoute 2 Cartes d'Aaron sur un Territoire en suivant les règles de placement habituelles. **Bleu** a déjà un disque Boussole sur ce Territoire. Il place le disque d'Aaron au-dessus du sien.

Une des Cartes jouée dispose d'un symbole « Piocher 1 Carte », **Bleu** pioche donc 1 Carte pour lui comme indiqué par les règles normales (car il a un disque Boussole là où a été jouée la carte). L'effet n'est pas appliqué à Aaron.

EXEMPLE : Bleu choisit de jouer à la place d'Aaron et défausse 2 des Cartes d'Aaron qui ont la même couleur. Il utilise la Petite Île qui lui permet de piocher une carte Trésor (voir page 14). Il pioche une Amulette. Puisque Aaron ne collecte que les Couronnes, l'Amulette est défaussée.

EXEMPLE : Rouge choisit de jouer à la place d'Aaron et défausse 2 des Cartes d'Aaron qui ont la même couleur pour utiliser la Petite Île qui lui permet de déplacer le bateau (voir page 14). **Rouge** décide de ne pas déplacer le bateau.

PHASE 3 : TROUVER LE BUTIN

Si le disque Boussole d'Aaron est présent sur un Territoire où un Butin est trouvé, lorsque c'est à son tour de prendre un trésor, il choisit toujours celui avec le numéro de référence le plus élevé (celui en bas à gauche de la carte Trésor).

S'il s'agit d'une Couronne, il la place à côté de sa carte Personnage, sinon il la défausse.

FIN DU JEU

Lorsque vous déterminez votre position pour le rang des Couronnes (voir page 13) prenez également en compte le nombre de symbole Croix d'Aaron sur ses Trésors Couronne.



ASTUCES STRATÉGIQUES

- ◇ Utilisez les Petites Îles à votre avantage. N'oubliez pas que vous pouvez bloquer les joueurs en utilisant une pour vous-même (même si vous ne réalisez pas l'action).
- ◇ Anticipez, ne vous focalisez pas uniquement sur les Territoires de la côte Explorée.
- ◇ Abandonner un Territoire n'est pas forcément une mauvaise chose, surtout si vous avez l'opportunité d'un meilleur placement sur un autre Territoire.
- ◇ N'ayez pas peur de prendre des cubes Malédiction, si le Trésor que vous gardez vaut le coup. Terminez le jeu avec quelques cubes n'est pas une catastrophe. Il peut être plus utile de se focaliser sur le fait d'avoir moins de cubes que les autres plutôt que d'en avoir aucun.
- ◇ Si vous décidez de défausser un Trésor pour défausser l'un de vos cubes Malédiction, choisissez le Trésor que vos adversaires désirent le plus.
- ◇ Gardez un œil sur le nombre de trésors qu'il y aura dans le Butin et votre position dans la pile des Boussoles. Il n'est pas très malin d'ajouter une Carte avec un Coffre si vous ne pouvez pas en profiter.
- ◇ Ne pensez pas que vous devez forcément jouer toutes vos Cartes dans un tour. Passer tôt pour obtenir la tuile Premier Joueur ou juste pour garder quelques Cartes afin de préparer le prochain tour peut être utile.
- ◇ Ne sous-estimez pas l'Exploration Finale. Jusqu'à 6 Petits Butins peuvent être découverts, cela peut donc vous apporter de nombreux Trésors. Planifiez-la en amont.
- ◇ Comme vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton Boussole par Territoire, sa position est très importante. Essayez de toujours rester dans la position la plus favorable possible.

VARIANTES

- ◇ Cartes Guérisseuse : Variante 1 – Révélez les cartes Guérisseuse pendant la Mise en Place (au lieu de le faire à la fin de la partie).
- ◇ Cartes Guérisseuse : Variante 2 – Pendant la Mise en Place, mélangez toutes les cartes Guérisseuse et donnez-en 2 face cachée à chaque joueur. Les joueurs regardent leurs cartes Guérisseuse. À la Fin de la Partie, chaque joueur choisit 1 carte, la place face visible sur la table. Puis les joueurs choisissent leur Guérisseuse en suivant les règles habituelles.
- ◇ Événements : pendant la Mise en Place, révélez les 4 cartes Événement B choisies, puis mélangez-les et formez la pioche comme d'habitude.
- ◇ Main de départ des joueurs : pendant la mise en place du jeu, et en suivant l'ordre de tour, distribuez 8 Cartes au 2e joueur, 9 cartes au 3e, 10 cartes au 4e et 11 cartes au 5e joueur. Puis chaque joueur choisit 7 Cartes (6 dans une partie à 2 joueurs) pour former sa main de départ et défausse les Cartes restantes.

Auteur : Aaron Haag

Illustrations : Mariano Iannelli

Traduction française : Julien Béguin

Relecture française : Dylan Maillard-Turck

L'auteur souhaite remercier tous les testeurs pour leur formidable aide et leurs précieuses suggestions.

Questions, commentaires et suggestions peuvent être adressés à :

games@whatsyourgame.eu

www.whatsyourgame.eu

© 2017 What's Your Game GmbH

Tous droits réservés.

