

SMALL ISLANDS

RÈGLES DU JEU



8+



1-4



30'

Depuis la nuit des temps, les humains vivent en harmonie sur les côtes du Grand Continent. Une flore et une faune farouchement hostiles empêchent toute exploration de l'intérieur des terres. Progressivement, les clans se sont tournés vers la mer et ont acquis de nouvelles connaissances sur la nature, le Soleil et le vent.

Récemment, d'intrépides explorateurs ont découvert loin au large, dans l'immensité bleue, un magnifique archipel regorgeant de ressources vitales pour les humains.

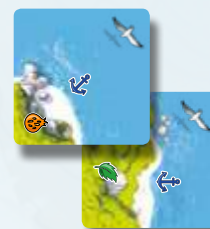
Vous êtes ces explorateurs, envoyés par vos chefs de clan pour rapporter découvertes et prestige. Découvrez des ressources naturelles ainsi que les temples d'une ancienne civilisation, au cœur de ces nombreuses îles :

les **Small Islands**.

MATÉRIEL



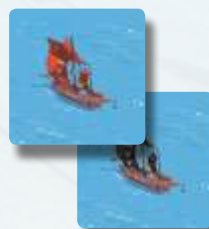
56 Tuiles Paysage



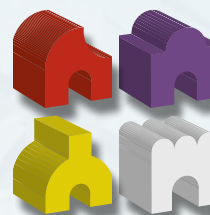
4 Tuiles Départ
recto verso
(avec des mouettes)



1 Tuile Navigation



4 Tuiles Bateau
(recto couleur, verso gris)



32 Maisons de Clan
(8 par joueur)



16 Jetons Joker
(4 par joueur)



12 Jetons
Découverte



45 Jetons
Prestige



12 Cartes Objectif
(Mode Normal)



12 Cartes Mission
et 12 Cartes Récompense
(Mode Avancé)



3 Cartes Alexis
et 15 Cartes Expédition
(Mode Solo)

VUE D'ENSEMBLE

Une partie de **Small Islands** se joue en **4 Manches maximum**.

Au début de chaque **Manche**, chaque joueur choisit secrètement une **Carte Objectif**. Cette carte indique l'objectif à atteindre en fin de **Manche** et les **Points de Prestige (PP)** que le joueur pourra gagner.

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, le joueur doit faire **l'une des deux** actions suivantes :

Piocher et placer **1 Tuile Paysage**



Piocher et placer **1 Tuile Bateau**



Au fur et à mesure de la partie, les **Tuiles Paysage** vont former des îles avec des **Ressources**, des **Temples** et des **Ports**.



Quand une **Tuile Bateau** est posée, tous les joueurs placent des **Maisons** sur les îles et gagnent des **Points de Prestige** en fonction des **Cartes Objectif** qu'ils ont choisies en début de **Manche**. Puis les joueurs commencent une nouvelle **Manche**.

Lorsque la partie est terminée, les joueurs reçoivent des **Points de Prestige** supplémentaires pour leurs **Tuiles Bateau**.

Le joueur avec le plus de Points de Prestige est le vainqueur de la partie.



Il y a **2 modes de jeu** :

le **Mode Normal** et le **Mode Avancé**.

En **Mode Normal**, vous pouvez ignorer

les règles encadrées en bleu.

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit une couleur et prend **4 Maisons** et les **4 Jetons Joker** de sa couleur.
- 2 Les **4 Maisons** restantes sont placées dans une réserve.
- 3 Le joueur qui est allé sur une île le plus récemment sera le **Premier Joueur**. Il prend les **4 Tuiles Départ** (avec des mouettes) et les place comme il le souhaite au milieu de la table, en respectant les **Règles de Placement des Tuiles** (voir page 5).
- 4 Mélangez les **Tuiles Paysage** pour former la **Pioche Réserve** face cachée.
- 5 Près de cette dernière, placez les **Tuiles Bateau** des joueurs, face couleur visible. **À 2 ou 3 joueurs**, placez les **Tuiles Bateau** restantes à côté des autres, face **Bateau gris** visible. **Quel que soit le nombre de joueurs, il doit toujours y avoir 4 Tuiles Bateau disponibles.**
- 6 Placez la **Tuile Navigation**, puis piochez **3 Tuiles Paysage** dans la **Pioche Réserve** et placez-les **face visible** à disposition des joueurs.
- 7 Mélangez les **Jetons Découverte** et placez-les **face cachée** à proximité des joueurs avec les **Jetons Prestige**.
- 8 Chaque joueur pioche **2 Tuiles Paysage** dans la **Pioche Réserve** sans les montrer aux autres joueurs.
- 9 Mélangez les **12 Cartes Objectif** pour former une **pioche face cachée**.
- 10 Chaque joueur pioche **1 Carte Objectif** sans la montrer aux autres joueurs.

MODE AVANCÉ

- 9 À la place des **12 Cartes Objectif**, prenez les **12 Cartes Mission** et les **12 Cartes Récompense**. Mélangez-les séparément pour former **2 pioches face cachée**.
- 10 Chaque joueur pioche **1 Carte Mission** et **1 Carte Récompense**.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 2 JOUEURS



TUILE PAYSAGE

Les 3 Ressources Naturelles :



Fleur de Lotus



Fruit du Dragon



Feuille d'Arka

Autres symboles :



Temple



Port



Emplacement pour Maison



Mouette pour repérer les Tuiles Départ

BUT DU JEU

Gagnez le plus de **Points de Prestige** pour votre clan et devenez l'explorateur le plus renommé.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Small Islands se déroule en **4 Manches maximum**. Une **Manche** comporte **3 Phases** :

1. **Préparation** : mise en place d'une nouvelle **Manche**.
2. **Exploration** : les joueurs placent des **Tuiles (Paysage ou Bateau)** à tour de rôle.
3. **Récompense** : les joueurs placent des **Maisons** sur les îles et gagnent des **Points de Prestige**.

1. PRÉPARATION

Piochez **6 Tuiles Paysage** dans la **Pioche Réserve** sans les regarder et placez-les **face cachée** sur la **Tuile Navigation** pour former la **Pioche Navigation**.



Ensuite, chaque joueur pioche secrètement **2 Cartes Objectif** afin d'en avoir **3**, puis :

1. Choisit **1 Carte Objectif pour la Manche en cours**.
2. Met de côté **1 Carte Objectif pour la Manche suivante** (posez une Maison dessus pour vous en souvenir).
3. **Remet la Carte Objectif restante face cachée sur la pioche**.



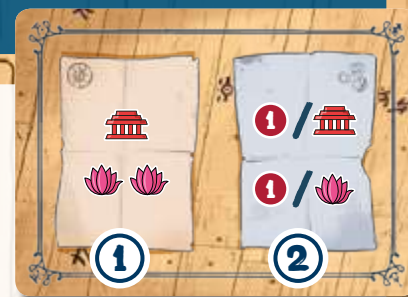
MODE AVANCÉ

Chaque joueur pioche secrètement **2 Cartes Mission** et **2 Cartes Récompense** afin d'en avoir **3 de chaque**.

Un Objectif est composé d'1 Carte Mission et d'1 Carte Récompense.

Chaque joueur :

1. **Crée 1 Objectif** pour la **Manche en cours**.
2. **Met de côté 1 Carte Mission et 1 Carte Récompense** pour la **Manche suivante**.
3. **Remet les 2 Cartes restantes** sur leur pioche respective.



CARTE OBJECTIF

Une **Carte Objectif** est composée d'une **Mission** (partie de gauche) et d'une **Récompense** (partie de droite). Durant la **Phase Récompense** :

1. La **Mission** indique la **condition que doit respecter une île pour placer une Maison dessus**.
2. La **Récompense** indique **combien de Points de Prestige vous gagnez pour chaque île sur laquelle vous placez une Maison**.

(Voir Exemple de **Phase Récompense** page 6, **Explications des cartes** page 10).

Choisir un bon objectif est important mais les meilleurs marins savent que l'exploration l'est encore plus...

2. EXPLORATION

En commençant par le **Premier Joueur** et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur doit réaliser **une seule** des **2 actions suivantes** :

- **Explorer** : piocher et placer **1 Tuile Paysage**.
- **Accoster** : piocher et placer **1 Tuile Bateau**. Cette action met fin à la **Phase Exploration**.

ATTENTION

Tant qu'il y a des **Tuiles Paysage** sur la **Tuile Navigation**, les joueurs ne peuvent **pas** faire l'action **Accoster**.

En effet, de nombreuses tempêtes font rage au large des côtes, c'est pourquoi les marins doivent souvent attendre le bon moment pour rapporter leurs découvertes sur le Grand Continent.

EXPLORER

1. Prenez **1 Tuile Paysage** parmi les **3 Tuiles Paysage face visible** et ajoutez-la à votre main.
2. Placez **1 des 3 Tuiles Paysage de votre main** en respectant les **Règles de Placement des Tuiles**.
3. **Facultatif** : si vous le souhaitez, en plus, vous pouvez placer **1 de vos Jetons Joker** (voir **Règles de Placement des Jetons Joker** ci-après).
4. **Remplacez la Tuile Paysage** que vous venez de piocher par une **nouvelle Tuile** venant

de la **Pioche Navigation**.

Si la **Pioche Navigation** est épuisée, remplacez la **Tuile Paysage** par une **nouvelle Tuile** venant

de la **Pioche Réserve**.



ACCOSTER

Vous **pouvez** faire cette action **uniquement si la Pioche Navigation est épuisée**. Alors :

- Prenez dans la réserve la **Tuile Bateau de votre couleur** OU une **Tuile Bateau gris** (à 2 ou 3 joueurs).
- Placez la **Tuile Bateau** en respectant les **Règles de Placement des Tuiles**.

Si vous ne pouvez pas prendre ou placer une **Tuile Bateau**, alors vous ne pouvez pas **Accoster** et vous devez continuer à **Explorer**.

Quand un joueur place une **Tuile Bateau**, la **Phase Exploration est terminée**. Passez à la **Phase Récompense**.



Seul le marin expérimenté sait choisir le bon moment pour accoster : ni trop tôt ni trop tard...

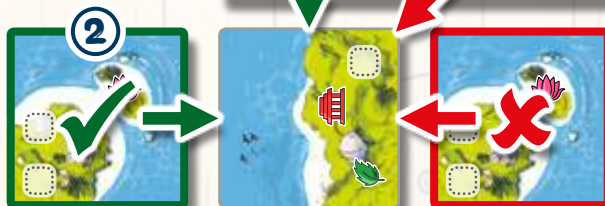
RÈGLES DE PLACEMENT DES TUILES

- Vous pouvez choisir l'orientation de la **Tuile** que vous placez.
- Une **Tuile** doit être adjacente par le côté à au moins une autre **Tuile**, et alignée avec celle-ci.
- Une **Tuile** doit continuer l'illustration du paysage de manière cohérente par les côtés **ET** par les coins.
- Une **île** est constituée de plusieurs **Tuiles Paysage** adjacentes **par les côtés uniquement**.
- Une **Tuile Paysage** ne peut pas être placée à cheval sur le bord de la table de jeu. Comme tout le monde le sait, la Terre est plate, et le bord de la table représente la fin du monde.

① Agrandissez une île.



② Explorez une nouvelle île.



RÈGLES DE PLACEMENT DES JETONS JOKER

À votre tour, en plus de l'action **Explorer** (et uniquement celle-ci), vous pouvez placer **1 Jeton Joker** (1 seul par tour) sur **n'importe quelle Tuile Paysage** déjà en jeu. Les **Jetons Joker** ont des faces différentes :

FACE RESSOURCE

- Un **Jeton Ressource** doit être placé **par-dessus une des deux autres Ressources Naturelles** du jeu.
- Les **Jetons Ressource** peuvent être superposés.

FACE PORT

- Un **Jeton Port** doit être placé au bord d'une île.
- Il ne peut pas y avoir plus de **2 Ports** sur une même **Tuile Paysage**.

① Jeton Port

② Jeton Fleur qui recouvre une Ressource Feuille



⑤

3. RÉCOMPENSE

Tous les joueurs placent des **Maisons** sur les îles et gagnent des **Points de Prestige**.

En commençant par le joueur qui vient de poser une **Tuile Bateau** et en poursuivant dans le sens horaire, les joueurs effectuent chacun une fois la **Phase Récompense** :

1. Révélez votre **Carte Objectif** pour la **Manche** en cours.

Révélez vos **Cartes Mission et Récompense**.

2. **Mission** : Vous pouvez placer **1 ou plusieurs Maisons** sur les îles de votre choix qui remplissent votre **Mission**, en respectant les **Règles de Placement des Maisons**.
(Voir ci-après et **Explication des cartes** page 10).

Chaque joueur ne peut placer **qu'une seule Maison par île**. Placer une **Maison** sur une île n'est **pas obligatoire**.

3. **Récompense** : Pour chaque île sur laquelle vous placez une **Maison**, prenez les **Points de Prestige indiqués par votre Récompense** (utilisez les **Jetons Prestige**).
4. Reprenez des **Maisons** dans la réserve afin d'en avoir **4 maximum**.
5. Remettez la **Carte Objectif** que vous venez d'utiliser sur la **pioche de Cartes Objectif**.

Remettez les **Cartes Mission et Récompense** que vous venez d'utiliser sur leur pioche respective.

RÈGLES DE PLACEMENT DES MAISONS

IMPORTANT : Vous pouvez placer une **Maison uniquement** sur une île qui respecte la condition indiquée par votre **Mission**.

- Des **Maisons** de couleurs différentes peuvent être placées sur la même île, **mais pas des Maisons de la même couleur**.
- Une **Maison** doit être placée **uniquement** sur un **Emplacement pour Maison disponible**.
- Une **Maison** doit être placée **uniquement** sur une île constituée d'au minimum **2 Tuiles Paysage**.
- Une **Maison** peut être placée sur une île, peu importe qu'elle soit complète ou non, ou qu'un **Bateau** soit à proximité ou non.



EXEMPLE

Benoit (couleur rouge) réalise sa **Phase Récompense**.

- 1 **Mission** : au moins **1 Temple** et **2 Fleurs**.
- 2 **Récompense** : **1 Point de Prestige** par **Temple** et par **Fleur**.

L'île **A** ne remplit pas la **Mission**, car il manque **1 Temple**. De plus, Benoit a déjà placé **1 Maison** sur cette île à la **Manche** précédente.

Les îles **B** et **C** remplissent la **Mission** et Benoit place **1 Maison** sur chacune des **2 îles**.

Il gagne **1 + 3 = 4 PP** pour l'île **B**, et **3 + 2 = 5 PP** pour l'île **C**.



RAPPEL

Vous ne pouvez pas placer une deuxième Maison de votre couleur sur une même île.

Donc une île ne vous fera gagner des points **qu'une seule fois** dans la partie.



FIN DE MANCHE

Une fois que chaque joueur a effectué la **Phase Récompense**, **si la partie n'est pas terminée** :

- Mélangez **toutes les Cartes Objectif** pour former de nouveau une pioche face cachée.

Mélangez séparément **toutes les Cartes Mission et Récompense** pour former de nouveau **2 pioches** face cachée.

- Le joueur suivant dans l'ordre du tour, après le joueur qui vient de placer une **Tuile Bateau**, devient le **Premier Joueur pour la Manche suivante**.
- Jouez une nouvelle **Manche** en commençant par la **Phase Préparation** (voir page 4).

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement après l'une des 3 situations suivantes :

- Durant la **Phase Préparation** : s'il n'y a pas les **6 Tuiles Paysage nécessaires** dans la **Pioche Réserve**, pour former la **Pioche Navigation**.
- Durant la **Phase Exploration** : à votre tour si vous ne pouvez pas jouer car il n'y a **plus de Tuiles Paysage face visible disponible ET que vous ne pouvez pas placer une Tuile Bateau**. Alors tous les joueurs font immédiatement une **dernière Phase Récompense**, en commençant par vous.
- À la fin de la **Phase Récompense** : si **toutes les Tuiles Bateaux** ont été placées.

POINTS DE PRESTIGE

Chaque joueur fait le total de ses **Points de Prestige** :

- Les **Points de Prestige** obtenus durant la partie.
- **+ les Points de Prestige** indiqués sur les **Jetons Découverte**, si vous en avez récupéré grâce à un **Objectif** (voir page 11).
- **+ 1 Point de Prestige par Port** situé sur les **8 Tuiles Paysage** entourant sa **Tuile Bateau**.

À 2 ou 3 joueurs, les **Tuiles Bateau gris** ne rapportent aucun **Point de Prestige**.

Si un joueur n'a pas placé la **Tuile Bateau** de sa couleur, il ne reçoit pas de **Point de Prestige** pour celui-ci.

Le joueur avec le plus de Points de Prestige remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est dans l'ordre :

- Le joueur qui a placé **le plus de Maisons**.
- Le joueur qui a **le plus de Ports** sur les **8 Tuiles autour de son Bateau**
- Le dernier joueur qui a placé une **Tuile (Paysage ou Bateau)**.



EXEMPLE

À la fin de la partie, pour leur **Bateau** :

- Aurélie (**Bateau violet**) gagne **8 Points de Prestige**.
- Benoit (**Bateau rouge**) gagne **6 Points de Prestige**.

MODE SOLO

En **Mode Solo**, vous jouez seul contre un adversaire virtuel. **Alexis** est l'auteur de **Small Islands** et il sera votre rival durant toute la partie. Il possède ses propres cartes : les **Cartes Alexis** et les **Cartes Expédition**. Votre but est de battre **Alexis** à son propre jeu. Vous pouvez jouer en **Mode Normal** ou en **Mode Avancé**. Les règles restent les mêmes. Seuls quelques changements doivent être réalisés, notamment dans la mise en place.

MISE EN PLACE

Faites une mise en place avec les changements suivants :

- Vous êtes le **premier joueur**.
- Choisissez **1 Carte Alexis**. Cela déterminera son niveau de performance et son comportement. Attention, Alexis n'est pas du matin. Prenez-le par surprise à ce moment-là et vous aurez une chance de le battre.
- Parmi les **Cartes Expédition**, prenez au hasard le nombre de **Cartes Explorer** et **Accoster** indiqué sur la **Carte Alexis**. Mélangez ces cartes pour former la **Pioche Expédition** face cachée. Rangez dans la boîte les cartes restantes.
- Choisissez une couleur pour **Alexis**. Il prend ses **8 Maisons** dès le début de la partie (Alexis préfère le violet).
- À côté de la **Tuile Navigation**, placez **vosre Tuile Bateau** et **3 Tuiles Bateau gris**.
- **Alexis** ne prend pas d'**Objectif**, ni de **Tuiles Paysage**, ni de **Jetons Joker**.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

PRÉPARATION

Aucun changement, sauf pour **Alexis** qui ne prend pas d'**Objectif**.

EXPLORATION

VOTRE TOUR

Jouez normalement, que ce soit pour **Explorer** ou **Accoster**. Vous pouvez placer **vosre Tuile Bateau** ainsi que les **Tuiles Bateau gris**.

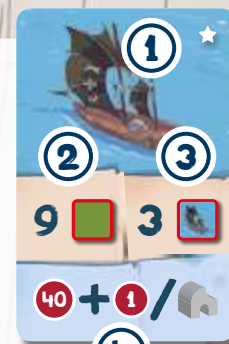
TOUR D'ALEXIS

Lorsque vient le **tour d'Alexis**, effectuez les actions suivantes :

- Piochez **1 Carte Expédition**. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes pour former de nouveau une pioche.
- Effectuez l'action indiquée sur la **Carte Expédition**. Ce sera une action **Explorer** ou une action **Accoster**.
- Ensuite, défaussez la **Carte Expédition**.

CARTE ALEXIS

- ① Niveau de difficulté (1 étoile = facile).
- ② Nombre de **Cartes Explorer** pour la **Pioche Expédition**.
- ③ Nombre de **Cartes Accoster** pour la **Pioche Expédition**.
- ④ **Points de Prestige** gagnés par **Alexis** en fin de partie.
Ci-contre : **40 PP + 1 PP par Maison** qu'il a placée.



CARTE EXPÉDITION

- ① Type de la carte : **Explorer** (carré vert) ou **Accoster** (carré rouge).
- ② Liste des actions possibles d'**Alexis**. Ci-contre :
 - **Action A : Accoster.**
 - **Action B : Explorer.**
- ③ Endroits possibles où **Alexis** va placer une **Tuile**.
- ④ **Mission d'Alexis**. Ci-contre : **Alexis doit** placer **1 Maison** sur chaque île avec au moins **2 Fleurs**.



RÈGLES DE PLACEMENT DE TUILES POUR ALEXIS

En plus des **Règles de Placement de Tuiles** habituelles, **Alexis** place sa **Tuile** à l'endroit indiqué sur la **Carte Expédition** :

- Le **plus près** possible de la **Tuile (Paysage ou Bateau)** que vous avez placée à **vosre tour précédent**.
- Sur la **même ligne** horizontale ou verticale que **vosre Tuile**.
- Prioritairement dans la **direction 1** indiquée sur la **Carte Expédition**, la **direction 2** en cas d'impossibilité, et la **direction 3** si ni la 1 ni la 2 n'est applicable.
- **Alexis** ne place jamais une **Tuile Paysage** de telle manière qu'elle agrandirait une île avec une **Maison de sa couleur**.

Si **plusieurs orientations sont possibles** vous pouvez **choisir** celle qui vous convient.



RÉCOMPENSE

Quand **Alexis** doit effectuer sa **Phase Récompense** :

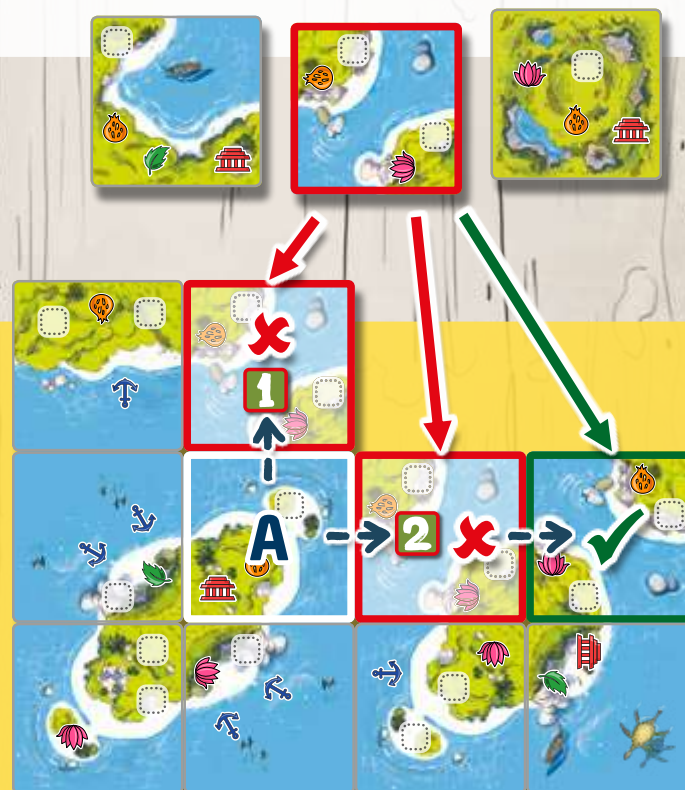
- Piochez une nouvelle **Carte Expédition**.
- Placez les **Maisons d'Alexis** sur chaque île qui remplit la **Mission** indiquée sur la carte, en respectant les **Règles de Placement des Maisons** (voir page 6).
- Si plusieurs îles ou emplacements sont possibles, vous choisissez pour **Alexis**.
- Mélangez **toutes** les **Cartes Expédition** pour former de nouveau la **Pioche Expédition**.

FIN DE PARTIE

Les conditions de fin de partie ne changent pas.

Faites le total des **Points de Prestige** pour **Alexis** :

- **Ses Points de Prestige** obtenus durant la partie.
- **+ 1 Point de Prestige par Port** situé sur les **8 Tuiles Paysage** entourant les **Tuiles Bateau gris**.
- **+ les Points de Prestige** indiqués sur la **Carte Alexis**.



EXPLORER



- Prenez la **Tuile Paysage** indiquée par la **Carte Expédition** parmi les **3 Tuiles Paysage face visible**.
- Placez la **Tuile Paysage** à l'endroit indiqué par la **Carte Expédition**.
- S'il est **impossible de placer la Tuile Paysage indiquée**, alors **retirez-la du jeu**. **Alexis ne place pas de Tuile, mais il reçoit 1 Point de Prestige**.
- Si la **Tuile Paysage** indiquée n'est pas disponible parmi les **Tuiles Paysage face visible**, alors passez immédiatement à la dernière **Phase Récompense** en commençant par **Alexis**.

ACCOSTER



L'action **Accoster** est disponible uniquement sur les **cartes de type Accoster**.

Alexis peut effectuer l'action **Accoster** uniquement si la **Pioche Navigation est épuisée**, sinon il effectue l'action **B : Explorer**.

- Prenez **une Tuile Bateau gris**. Si votre **Tuile Bateau** est la **dernière disponible**, alors prenez **votre Tuile Bateau** mais retournez-la sur la face **Bateau gris** !
- Placez la **Tuile Bateau** à l'endroit indiqué par la **Carte Expédition**.
- S'il est **impossible de placer la Tuile Bateau**, alors **Alexis** effectue l'action **B : Explorer**.

EXEMPLE

À votre tour, vous avez placé la **Tuile Paysage A**.

À son tour, **Alexis** fait l'action **A : Explorer**.

Il prend la **2^e Tuile Paysage** face visible.

Il ne peut pas la placer dans la **direction 1**.

Dans la **direction 2**, il ne peut pas la placer juste à côté de **votre Tuile**, mais il peut la placer un peu plus loin. Vous pouvez choisir l'orientation qui vous convient.



MISSIONS



Vous pouvez placer **1 Maison** sur chaque île qui comporte **au minimum** les symboles indiqués sur la carte.

Exemple avec la première carte (1 Temple et 2 Fleurs) : sur une île avec **1 Temple, 3 Fleurs et 1 Fruit**, il y a bien **au minimum 1 Temple et au minimum 2 Fleurs**, donc vous pouvez placer **1 Maison** sur cette île.



Vous pouvez placer **1 Maison** sur chaque île qui comporte une **quantité égale entre 2 Ressources différentes** présentes sur l'île.

Exemple : sur une île avec **3 Fleurs, 2 Fruits et 2 Feuilles**, il y a un **nombre égal de Fruits et de Feuilles**, donc vous pouvez placer **1 Maison** sur cette île.



Vous pouvez placer **1 Maison** sur chaque île qui comporte **strictement plus** de la **première Ressource indiquée** que de la **seconde**.

Exemple avec la première carte (plus de Fleurs que de Fruits) : sur une île avec **4 Feuilles, 3 Fleurs et 0 Fruit**, il y a **plus de Fleurs que de Fruits**, donc vous pouvez placer **1 Maison** sur cette île.

UNIQUEMENT DANS LE MODE AVANCÉ



Vous pouvez placer **1 Maison** sur chaque île qui comporte une **quantité égale entre la Ressource indiquée** et une des **2 autres Ressources** présentes sur l'île.

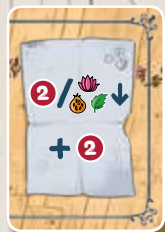
Exemple avec la première carte (égalité entre les Fleurs et les Fruits ET/OU égalité entre les Fleurs et les Feuilles) : sur une île avec **3 Fleurs, 3 Fruits et 2 Feuilles**, il y a un **nombre égal de Fleurs avec une autre Ressource (les Fruits)**, donc vous pouvez placer **1 Maison** sur cette île.

RÉCOMPENSES



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, vous gagnez des **Points de Prestige (PP)** pour les éléments présents sur l'île, comme indiqué sur la carte.

Exemple avec la première carte (1 PP/Flueur + 2 PP) : pour une île avec **3 Fleurs** et une **seconde île avec 2 Fleurs**, vous gagnez $3 + 2 = 5$ PP et $2 + 2 = 4$ PP. Soit un total de **9 PP**.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, comptez la **Ressource présente** sur l'île qui est **en plus petit nombre**. Vous gagnez **2 PP par Ressource de ce type** présente sur l'île, + **2 PP supplémentaires**.

Exemple : pour une île avec **uniquement 2 Fruits** et une **seconde île avec 3 Fleurs, 1 Fruit et 1 Feuille**, vous gagnez $4 + 2 = 6$ PP et $2 + 2 = 4$ PP. Soit un total de **10 PP**.

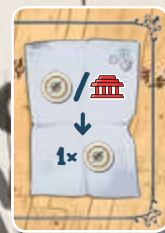


Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, vous gagnez **6 PP**.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, comptez le nombre de **Tuiles Paysage** qui constitue l'île. Vous gagnez des **Points de Prestige selon la taille de l'île** : **3 Tuiles = 4 PP, 6 Tuiles = 6 PP, 9 Tuiles = 8 PP, 12 Tuiles ou plus = 10 PP**.

Exemple : pour une île constituée de **5 Tuiles** et une **seconde île constituée de 6 Tuiles**, vous gagnez **4 PP** et **6 PP**. Soit un total de **10 PP**.



Piochez, **secrètement et au hasard, 1 Jeton Découverte** par Temple présent sur l'île. Choisissez-en **1**, puis recommencez l'opération pour chaque île où vous placez **1 Maison**. Ensuite remettez les **Jetons** restants dans la réserve et mélangez-la. Conservez vos **Jetons Découverte** faces cachée. Leur valeur en **PP** est tenue **secrète** jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : pour une île avec **2 Temples** et une **seconde île avec 3 Temples**, vous piochez **2 Jetons** et vous en gardez **1**, puis vous piochez **3 Jetons** supplémentaires et vous en gardez **1** parmi ces **3**. Ensuite vous mélangez les **Jetons** restants dans la réserve. Vous avez gagné **2 Jetons Découverte** avec une valeur en **PP** indiquée au verso, que vous ajouterez à votre total de **PP** en fin de partie.

UNIQUEMENT DANS LE MODE AVANCÉ



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, choisissez une **Ressource** (Flueur, Fruit ou Feuille). Vous gagnez **1 PP pour chaque Ressource du type choisi** présente sur l'île, + **2 PP supplémentaires**.

Exemple : pour une île avec **3 Fleurs et 2 Fruits**, et une **seconde île avec 4 feuilles et 3 Fleurs**, vous choisissez les **Fleurs** sur la première île et les **Feuilles** sur la seconde. Vous gagnez $3 + 2 = 5$ PP et $4 + 2 = 6$ PP. Soit un total de **11 PP**.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, choisissez une **Ressource** (Flueur, Fruit ou Feuille). Vous gagnez **1 PP pour chaque Ressource du type choisi** présente sur l'île, + **1 PP pour chaque paire de Ports**.

Exemple : pour une île avec **3 Fleurs, 2 Fruits et 5 Ports**, vous choisissez les **Fleurs**. Vous gagnez **3 PP pour les Fleurs + 2 PP pour les Ports**. Soit un total de **5 PP**.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, vous gagnez **1 PP par Emplacement pour Maison disponible + 1 PP par Emplacement occupé par une Maison** présent sur l'île. Prenez en compte la **Maison** que vous venez de placer ainsi que les **Maisons** de vos adversaires.










GRAND EXPLORATEUR










Caché au cœur de **Small Islands** (cherchez bien) il y a **2 Paquets de Cartes Grand Explorateur** qui vous permettront d'explorer **Small Islands** autrement. Pour gagner le privilège de les ouvrir et découvrir leur contenu, il vous faudra devenir un **Grand Explorateur** en réalisant un certain nombre de **Succès** !

Uniquement lorsque vous **gagnez une partie en Mode Normal**, vérifiez si vous remplissez **une ou plusieurs** des conditions suivantes :

-  Vous avez **60 PP** ou plus.
-  Vous avez **10 PP** de **Bateau** ou plus.
-  Il y a au moins **12 îles** de **2 Tuiles** ou plus.
-  Vous avez placé **toutes** vos **Maisons**.
-  Vous avez placé votre **Bateau** en **premier**.
-  Vous avez **4 Jetons Découverte**.
-  Vous avez joué au **niveau de difficulté 4** en **Mode Solo**.

Ce n'est qu'après avoir coché **au moins 5** de ces succès, que vous pourrez ouvrir le **Paquet Grand Explorateur** pour le **Mode Normal**.

Uniquement lorsque vous **gagnez une partie en Mode Avancé**, vérifiez si vous remplissez **une ou plusieurs** des conditions suivantes :

-  Vous avez **12 PP** de **Bateau** ou plus.
-  Il y a une **île** constituée de **13 Tuiles** ou plus.
-  Vous avez placé au **maximum 6 Maisons**.
-  Vous n'avez **pas** placé votre **Bateau**.
-  Vous n'avez utilisé **aucun Jetons Joker**.
-  Vous avez joué au **niveau de difficulté 6** en **Mode Solo**.
-  Vous avez **2 de vos Maisons** sur la **même île** (parce qu'elles ont été réunies après coup).

Ce n'est qu'après avoir coché **au moins 5** de ces succès, que vous pourrez ouvrir le **Paquet Grand Explorateur** pour le **Mode Avancé**.

PRÉCISIONS

- Après avoir pioché une **Tuile Paysage**, si vous ne pouvez placer aucune de vos **3 Tuiles** (extrêmement rare), rangez l'une d'elles dans la boîte et piochez une nouvelle **Tuile Paysage** dans la **Pioche Réserve**. Si elle est épuisée, piochez dans la **Pioche Navigation**, et si elle est épuisée aussi, piochez parmi les **Tuiles face visible** restantes.
- Vous pouvez placer un **Bateau** à côté d'un autre **Bateau**.
- Un **Bateau** ne doit pas être nécessairement près d'un **Port**.

RÉSUMÉ

1. PRÉPARATION

6 Tuiles pour la **Pioche Navigation** ou Pas assez de **Tuiles**

Choisir un **Objectif**

2. EXPLORATION (placer des Tuiles)

Placer **1 Tuile Paysage** puis joueur suivant ou Placer **1 Tuile Bateau** ou Impossible de jouer

3. RÉCOMPENSE (placer des Maisons)

Il reste des **Bateaux** ou Tous les **Bateaux** placés

FIN DE PARTIE (total des points + points de Bateaux)

REMERCIEMENTS

L'auteur remercie : Céline sans qui rien ne serait possible ; Nicholas qui m'a permis de faire le jeu que je voulais mais en mieux ; Aurélie pour les dessins qui font rêver ; Nicolas et La Ruelle pour avoir tout harmonisé ; Benoit, Joan, Romaric, Sandra et le groupe d'auteurs du MALT pour leur soutien ; Ludo de la Ludo de Pechbonnieu et Roger pour leurs bons conseils ; les bénévoles et organisateurs de festivals pour leur accueil, le FLIP, le ProtoLab, LudiNord, Alchimie et tous les autres ; et bien sûr les joueurs pour leur enthousiasme et leur bienveillance.

L'éditeur remercie : toutes les personnes qui de près ou de loin ont cru à ce projet un peu fou. Leur soutien moral, financier et avant tout chaleureux. Ils ont permis de faire émerger de l'immensité bleue tout un archipel d'îles, brillamment illustrées sous la coupe d'un DA talentueux. Merci également à tous les distributeurs et les festivals (pour votre aide depuis toujours). Un remerciement tout particulier à Alain (un tout bleu), Alain, Arnaud, Aurélien, Benoit, Didier, Emmanuelle, Étienne, Éric, Fred, Ludo, le MALT, Matthieu, KiwiWorld, Roger, Sandra, Yun et... J'en oublie malheureusement. Le dernier sera pour Alexis, sans qui tout ceci n'aurait été possible et qui, outre sa confiance, m'a donné son amitié et de nombreuses heures de son temps.

CRÉDITS

Auteur : Alexis Allard
facebook.com/FreeterGames

Illustrations : Aurélie Guarino
facebook.com/aurelie.guarino.7

Développement : Nicholas Bodart

Direction Artistique : Nicolas Fedon
La-Ruelle.fr

Relecture : Sandra Grès
la-passion-des-mots.org

facebook.com/MushroomGames


**mush
room**
GAMES