



ÎLE EN VUE

Moussaillons!



Gerard Ribas
Miguel Ramos

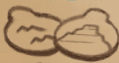
4-9
ans

1
à
6

15
min

Dans les îles des Caraïbes, on entend beaucoup d'histoires de pirates et de trésors cachés... Un beau jour, vous avez l'occasion de voir, pendant quelques secondes, la carte d'un important butin. Vous la regardez attentivement et vous vous préparez à partir à la recherche du trésor, avant que d'autres pirates n'arrivent. Vous devez vous souvenir des détails de la carte ou alors vous vous retrouverez sur la mauvaise île !

CONTENU



Recto Verso
20 Jetons d'observation



1 longue-vue



30 cartes au trésor
recto-verso et
1 plateau île au trésor



1 plateau de jeu
(double face)



15 cartes
Histoire
recto-verso



3 voiles
en carton



1 bateau
en bois



1 canon



1 dé

Cette règle du jeu

BUT DU JEU

Dans Île en vue Moussaillons, vous voyagez sur le même bateau et vous gagnez ou perdez en équipe. Après avoir lu l'histoire dans laquelle vous vous trouvez, vous devez rapidement consulter une carte. Avec ce que vous aurez retenu, vous devez trouver l'île au trésor en regardant dans la longue-vue et en repérant les bons détails. Il y a beaucoup d'îles dans les Caraïbes, mais une seule cache le butin...

MISE EN PLACE

Ceci est la configuration pour le niveau de **difficulté normal**.
Pour les autres modes de jeu, voir la dernière page.

1. Placez le plateau sur la table du côté des 5 cases.
2. Placez les 3 voiles sur le bateau et posez-le sur la case du plateau portant le numéro 1.
3. Assemblez le canon (de façon qu'il ressemble à l'illustration) et placez le dé dessus. Mettez-le de côté.
4. Avant la première partie, placez les autocollants sur la longue-vue (il y a deux autocollants de recharge). Laissez-la en position verticale, avec le côté où l'on regarde vers le bas.
5. Prenez les jetons d'observation et retirez-en 1 qui comporte 1 drapeau pirate avec 2 crânes (remettez-le dans la boîte). Mélangez-les face cachée et insérez-les, sans les regarder, dans les fentes de la longue-vue, image vers le bas.



6. Prenez seulement les cartes au trésor avec deux têtes de mort (mode normal), puis mélangez-les. Laissez-les sur la face colorée, recouvertes par le plateau île au trésor, à côté du plateau de jeu (comme indiqué sur l'image).

6 Le niveau de difficulté de la carte est indiqué dans le coin inférieur droit



Facile



Normal



Expert



RÈGLES DU JEU

Phase 1 : L'HISTOIRE

Toute aventure a un début... Choisissez une carte Histoire et lisez-la pour planter le décor. Ensuite, révélez la première carte au trésor sur la table, regardez-la pendant 5 secondes et recouvrez-la à nouveau ; le bateau est prêt à naviguer !

Remarque : si vous êtes des matelots inexpérimentés, vous pouvez regarder la carte pendant quelques secondes supplémentaires.

Phase 2 : LE VOYAGE

En commençant par le ou la plus jeune pirate, vous jouerez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour consiste simplement à prendre la longue-vue, regarder à travers elle et de dire l'une de ces deux phrases :

Île en vue !

Si vous voyez un élément d'une île dans la longue-vue.



Nous sommes attaqués !

Si vous voyez un drapeau pirate dans la longue-vue.



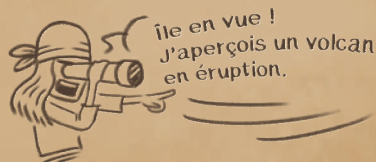
ÎLE EN VUE !

Dans ce cas, la personne qui tient la longue-vue doit décrire exactement ce qu'elle voit dedans, sans rien montrer aux autres.

Vous devez maintenant prendre une décision en équipe :

- Si vous ne vous souvenez pas que cet élément était présent lorsque vous avez vu la carte au trésor, retirez le jeton d'observation de la longue-vue et remettez-le dans la boîte face cachée.
- Si vous pensez que vous avez vu cet élément sur la carte (peu importe dans quel sens), avancez le bateau d'une case, retirez le jeton d'observation de la longue-vue et placez-le face cachée sur la case que le bateau vient de quitter.

Dans cette exemple, Babette Poildru s'exclame, après avoir regardé dans la longue-vue :



NOUS SOMMES ATTAQUÉS !

Dans ce cas, vous devez combattre les pirates ! La personne qui a la longue-vue prend le canon, le charge avec le dé et le pousse avec son doigt, comme le montre l'illustration.

Remarque : lorsque vous manipulez le canon, nous vous recommandons de poser la longue-vue en position verticale avec le côté où l'on regarde vers le bas.



Si le dé indique une «explosion», vous faites fuir le bateau pirate ennemi. Retirez alors le jeton d'observation de la longue-vue et remettez-le dans la boîte.



Si le dé affiche un «X», vous avez échoué ! Le bateau pirate attaque : vous devez alors enlever une voile de votre bateau. Retirez ensuite le jeton d'observation de la longue-vue et remettez-le dans la boîte.

ATTENTION ! Si votre bateau n'a plus de voiles, vous perdez la partie.

Le jeton d'observation avec le drapeau pirate qui comporte 2 têtes de mort indique qu'il s'agit d'un navire très dangereux et que la bataille sera plus longue. Vous devez lancer le dé 3 fois et obtenir au moins 2 explosions pour le faire fuir.



Ensuite, la personne qui a la longue-vue la transmet à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre, et un nouveau tour commence.

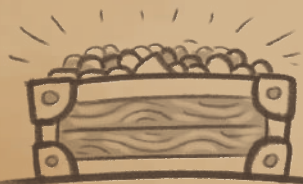
Phase 3 : L'ÎLE

Si vous avez franchi la dernière case avec votre bateau, c'est-à-dire si vous avez posé 5 jetons d'observation avec des éléments que vous pensez avoir vus sur la carte au trésor, vous accostez sur l'île. Vous devez maintenant vérifier si cette île est bien celle qui figure sur la carte au trésor !

Pour ce faire, vous révélez la carte. Vous retournez ensuite les jetons d'observation placés face cachée sur le plateau de jeu en vérifiant si ces éléments se trouvent bien sur l'île de la carte qui vient d'être révélée.



Si tous les éléments se trouvent sur l'île, vous avez gagné !



Si un ou plusieurs éléments ne se trouvent pas sur l'île, vous avez débarqué sur la mauvaise île et vous perdez la partie !



Dans l'exemple de gauche, nous voyons que l'équipage a cru voir un radeau sur l'île, mais il n'y en avait pas. Ils ont donc débarqué sur la mauvaise île ! Ces pirates devront être plus prudents la prochaine fois qu'ils trouveront une carte au trésor...

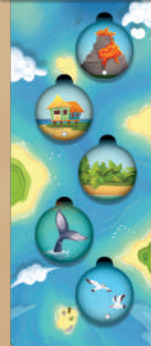
En revanche, dans l'exemple de droite, nos pirates ont correctement mémorisé les 5 éléments de l'île. Le trésor les attend !



Perdre la partie



Gagner la partie



MODE FACILE

Ce mode convient aux pirates les plus jeunes. Les règles sont exactement les mêmes, mais avec les changements suivants à la mise en place :

- Jouez avec le plateau de jeu sur la face « **3 cases** ».
- Utiliser les cartes au trésor avec **1 tête de mort** en bas à droite, sur le côté coloré.
- Insérez dans la longue-vue uniquement les 10 jetons d'observation **avec un point blanc**.



Les jetons sans point blanc restent dans la boîte

MODE EXPERT

Ce mode convient aux pirates expérimentés. Les règles sont exactement les mêmes, mais avec les changements suivants :

- Jouez avec le plateau de jeu sur la face « **5 cases** ».
- Utilisez les cartes avec **3 têtes de mort**, en bas à droite, sur le côté coloré. Ces cartes comprennent **des éléments perturbants sur l'île**.
- Insérer l'intégralité des **20 jetons d'observation** du jeu dans la longue-vue.

VARIANTE POUR LES LOUPS DE MER

Pour les pirates les plus intrépides, voici un défi : jouer du côté des cartes au trésor non colorées. Parviendrez-vous à trouver l'île recherchée ?

Pour la version française :

Suivi de projet : Étienne Duverger Graphiste : Simon Watel
Ainsi que la passion de toute l'équipe Gigamic !

Auteur : Gerard Ribas
Illustrateur : Miguel Ramos

05-2024



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION MAGASIN DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Un jeu édité par :
Mercurio Distribuciones
C/ Venus, 2 Nave 31
28936 Móstoles (Madrid)
www.mercurio.com.es

©2022 Mercurio Distribuciones. Tous droits réservés.

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com