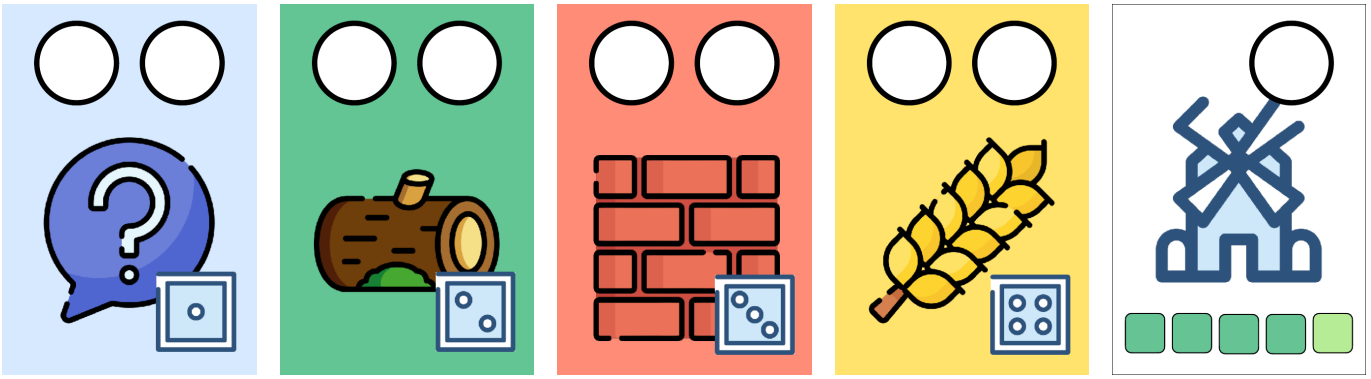
ÉDITION ORIGINALE À IMPRIMER

2 À 4 JOUEURS

IsleWrights

IMPRIMEZ · DÉCOUPEZ · JOUEZ

Les dés créent les occasions.
L'ordre de vos actions fait la différence.
Récoltez des ressources et soyez le premier à construire 5 bâtiments.



2-4 joueurs

Un jeu de stratégie à partager

4 dés

La production de chaque manche

5 bâtiments

L'objectif à atteindre en premier

Les illustrations des débuts, les règles de la version actuelle.
Cette édition conserve l'art des premières cartes et suit les règles actuelles de Table by Stillwind. Les pages 9-26 reprennent les planches d'origine : mêmes illustrations, disposition et dos de cartes.

But du jeu et matériel

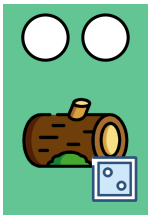
Préparez le matériel, puis installez la table comme indiqué page 3.

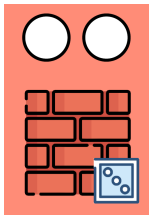
Le premier à construire 5 bâtiments gagne immédiatement.
Les bâtiments communs et les bâtiments spéciaux comptent tous.

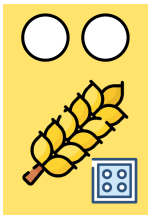
À prévoir et à imprimer

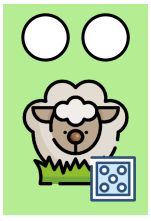
Élément	Quantité
Dés à six faces, à fournir	4
Marqueur de premier joueur, à fournir	1
Pions Ouvrier, à fournir	4 par joueur, jusqu'à 16
Cartes Ressource	95 : 19 de chaque type
Cartes Bâtiment commun	20
Cartes Action commune	3
Cartes Île commune	6
Cartes Île spéciale	20

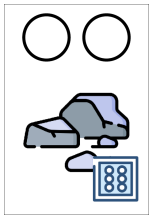
Les cinq ressources


Bois


Brique


Blé


Mouton


Minerai

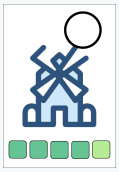
Chaque joueur commence avec : 4 pions Ouvrier, 1 carte Île spéciale aléatoire et aucune ressource. Mélangez séparément le reste des îles spéciales et les bâtiments communs pour former deux pioches.

144 cartes à imprimer. Les cartes Ressource servent à compter vos réserves, sans limite de quantité. Si elles manquent, utilisez des substituts (page 7).

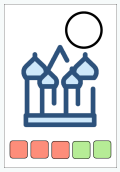
La table et ses emplacements

Les cercles sur les cartes sont les emplacements où poser vos pions Ouvrier.

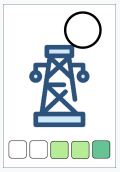
Disposer les cartes communes



Bâtiment A
1 emplacement



Bâtiment B
1 emplacement



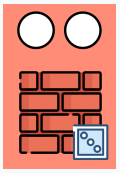
Bâtiment C
1 emplacement



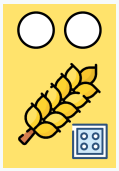
1 · Mystère
2 emplacements



2 · Bois
2 emplacements



3 · Brique
2 emplacements



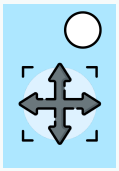
4 · Blé
2 emplacements



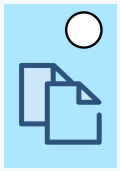
5 · Mouton
2 emplacements



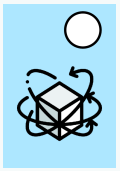
6 · Minerai
2 emplacements



Déplacer
1 emplacement



Copier
1 emplacement



Relancer
1 emplacement

Pioches et zones des joueurs

Révélez **3 bâtiments communs** en haut de la zone de jeu. Placez les 6 îles communes au milieu, puis les 3 actions communes en dessous. Gardez les pioches de bâtiments et d'îles spéciales sur le côté ; triez les ressources par type.

Un seul pion par emplacement.
Chaque île commune en possède 2. Un bâtiment commun, une action commune ou une île spéciale personnelle en possède 1. Chacun place ses 4 pions et son île spéciale de départ devant soi.

Désignez le premier joueur au hasard. À la fin de chaque manche, ce rôle passe au joueur suivant dans le sens horaire.

Trois phases, dans cet ordre

Le placement et la résolution se font à tour de rôle, un pion à la fois.

01 Placement

En commençant par le premier joueur, placez à tour de rôle **1 de vos pions**, dans le sens horaire, jusqu'à ce que chacun ait posé ses 4 pions. Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un pion.

Vous pouvez réserver un bâtiment commun avant d'avoir son coût : les ressources ne sont vérifiées qu'à la résolution.
Limite : pendant ce placement initial, vous ne pouvez miser directement que sur **1 de vos îles spéciales** au maximum.

02 Lancer des dés

Le premier joueur lance les **4 dés** et pose chacun sur l'île correspondant à sa valeur. Le lancer ne rapporte aucune ressource immédiatement.

1	2	3	4	5	6
Mystère	Bois	Brique	Blé	Mouton	Minerai

03 Résolution

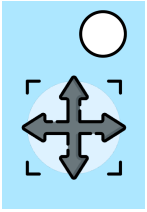
En commençant par le premier joueur, choisissez à tour de rôle **un de vos pions dont l'effet reste à résoudre**. Appliquez l'effet de sa carte, puis récupérez-le. Un pion utilisé pour Déplacer reste sur sa nouvelle carte jusqu'à un tour suivant.

Vous choisissez l'ordre de récupération. Modifier un dé avant de récolter, ou obtenir des ressources avant de construire, peut changer le résultat.

Tous les pions récupérés : passez le rôle de premier joueur et commencez la manche suivante. **Un 5e bâtiment construit met fin à la partie immédiatement.**

Agir, puis récolter

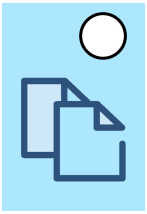
Les effets se produisent lorsque vous résolvez le pion placé sur la carte concernée.



Déplacer

Déplacez le pion en cours de résolution vers un autre emplacement libre et autorisé. **N'appliquez pas tout de suite l'effet de sa destination.** Lors d'un de vos tours suivants, vous pourrez choisir ce pion pour résoudre son nouvel emplacement.

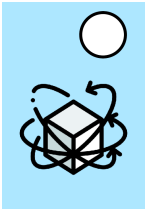
Le pion doit réellement changer de place. Il peut rejoindre une de vos îles spéciales acquises pendant cette manche, si son emplacement est libre.



Copier

Copiez l'effet de l'emplacement d'**un autre de vos pions encore sur la table, dont l'effet reste à résoudre**. Ce pion reste en place et pourra être résolu normalement plus tard.

Vous ne pouvez copier ni un bâtiment commun, ni un bâtiment spécial, ni Copier. Si vous copiez Déplacer, c'est le pion qui utilise Copier qui se déplace.



Relancer

Choisissez n'importe lequel des dés en jeu et relancez-le. Placez-le sur l'île correspondant à sa nouvelle valeur.

La nouvelle valeur affecte seulement les actions non encore résolues. Elle ne change aucun effet déjà terminé.

Îles de ressources · 2 à 6

Quand vous récupérez un pion, gagnez **1 ressource** de l'île si au moins un des 4 dés affiche actuellement sa valeur.

Même avec plusieurs dés identiques, chaque pion ne rapporte qu'une ressource. Vérifiez les dés au moment de résoudre ce pion.

Île mystère · 1

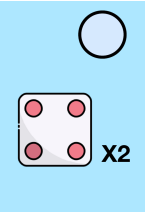
Quand vous récupérez un pion, piochez **1 île spéciale** si au moins un dé affiche actuellement 1.

Pioche vide : vous ne gagnez plus de carte. À partir de la manche suivante, cette île n'accepte plus de nouveaux placements.

Quatre types, vingt cartes

Chaque effet suit la valeur ou les ressources indiquées sur sa propre carte.

Vos îles spéciales vous appartiennent, mais restent visibles de tous.
Seul leur propriétaire peut y placer ses pions. Une carte nouvellement acquise peut être utilisée dès cette manche grâce à Déplacer ; pour y placer directement un pion, attendez la manche suivante.



Régler les dés

Choisissez **2 dés distincts** et réglez-les sur la valeur indiquée par la carte (2 à 6). Un dé déjà sur cette valeur n'a pas à être modifié. S'il ne reste aucun dé modifiable, l'effet prend fin.



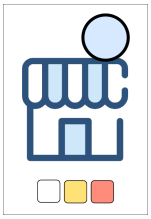
Produire une ressource

Gagnez immédiatement **1 ressource du type indiqué**. Aucune condition liée aux dés n'est nécessaire.



Échanger une ressource

Dépensez d'abord **1 ressource du type indiqué**, puis recevez 1 ressource au choix : un échange à **1 pour 1**. Vous pouvez reprendre le même type. Sans la ressource requise, l'effet ne se produit pas.



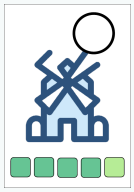
Bâtiment spécial

Payez les **3 ressources requises** pour achever un bâtiment spécial, puis retirez cette île spéciale du jeu. Si vous ne pouvez pas payer la totalité, ne dépensez rien et conservez la carte.

La limite d'une île spéciale concerne seulement le **placement initial direct**. Elle ne limite pas les îles spéciales que vous pouvez atteindre ensuite avec Déplacer.

Construire et gagner

Les bâtiments communs et spéciaux diffèrent par leur coût et le devenir de la carte.

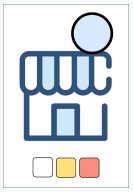


Bâtiment commun

5 ressources

Trois cartes sont exposées au centre. Quand vous récupérez le pion d'un bâtiment, si vous disposez du coût complet indiqué, **vous devez payer et construire**.

Placez la carte dans votre zone de bâtiments achevés. Révélez immédiatement la suivante si la pioche n'est pas vide.



Bâtiment spécial

3 ressources

Si vous pouvez payer toutes les ressources indiquées sur votre île spéciale de construction, achevez un bâtiment puis retirez cette carte du jeu.

Les bâtiments communs et spéciaux s'additionnent. **La construction du 5e bâtiment vous fait gagner immédiatement.**

Ressources insuffisantes ?
Ne payez rien et récupérez simplement le pion. Une carte Bâtiment spécial n'est pas consommée. Il n'est pas nécessaire d'avoir le coût complet au moment du placement.

Informations publiques et privées

Les types de vos ressources et leurs quantités respectives sont privés. Les autres joueurs connaissent uniquement votre nombre total de ressources. Les îles spéciales et leurs effets sont publics.
Il n'y a pas de limite au nombre de ressources que vous pouvez posséder.

Si les cartes Ressource viennent à manquer

Le jeu imprimé comprend **19 cartes de chaque ressource**. Ce n'est pas une limite de réserve : si un type manque, utilisez des papiers marqués ou des jetons de même valeur.
Ces substituts doivent permettre de garder privés vos types de ressources et leurs quantités respectives, comme les cartes.

Imprimer, découper, jouer

Les pages 9-26 conservent les planches originales, avec leurs rectos et versos appariés.

A4 portrait / Taille réelle 100 % / Une page par face
Recto verso / Retournement sur le bord long
Désactivez l'ajustement à la page, les pages multiples et le mode livret. Imprimez en couleur : les couleurs indiquent les ressources nécessaires.

Pages et feuilles

Pages	Contenu	Feuilles A4
1-8	Règles et guide d'impression	4
9-10	Îles, actions et bâtiments	1
11-12	Bâtiments communs et spéciaux	1
13-14	Îles spéciales	1
15-24	Ressources	5
25-26	Minerai et action Relancer	1

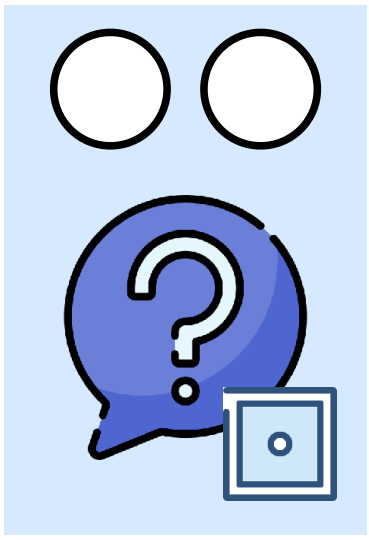
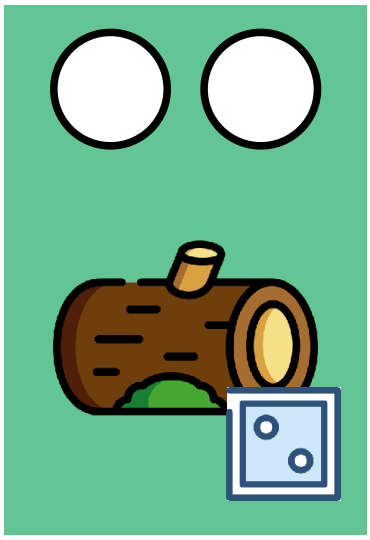
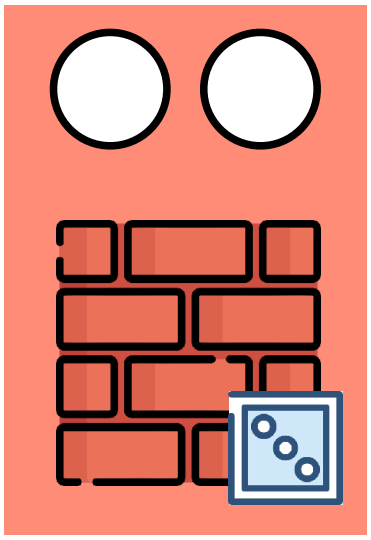
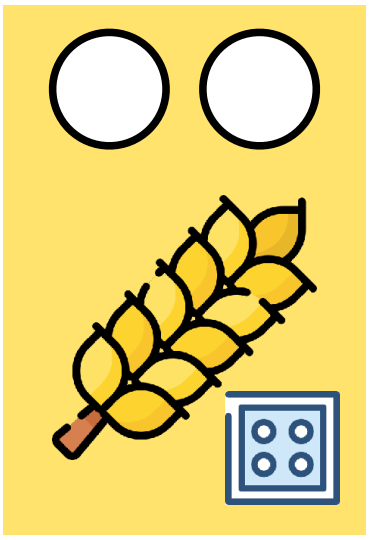
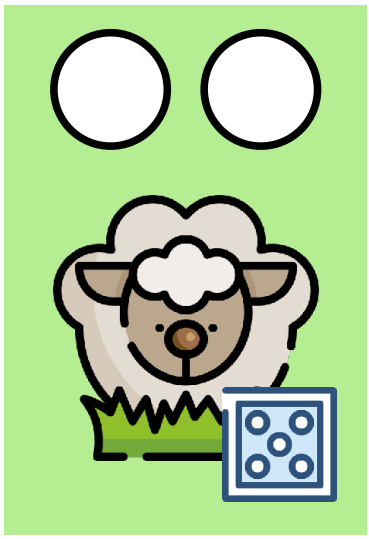
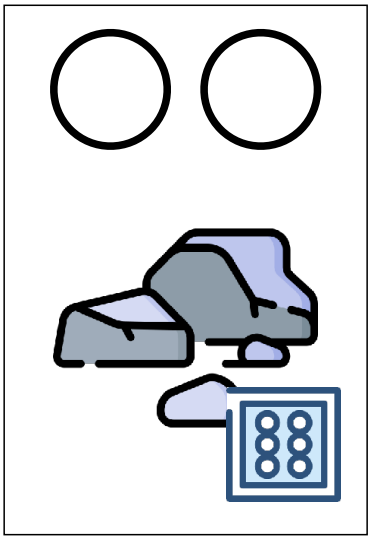
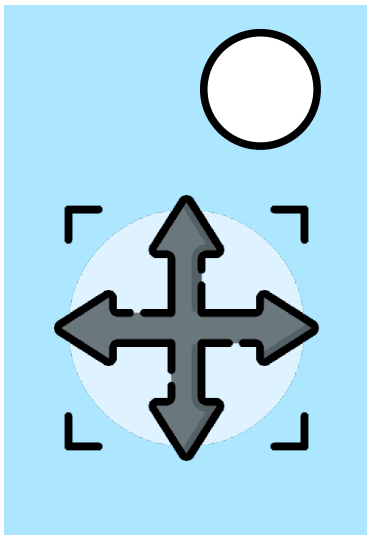
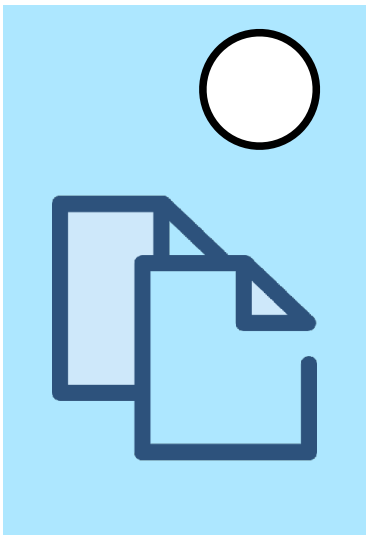
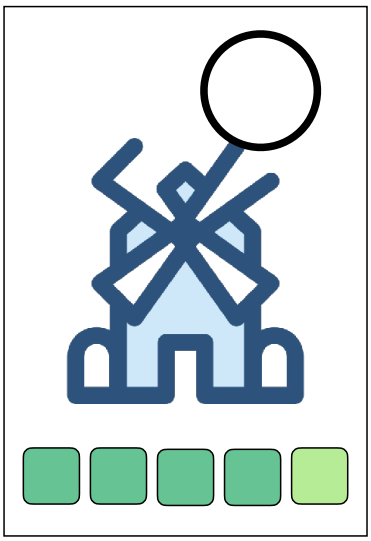
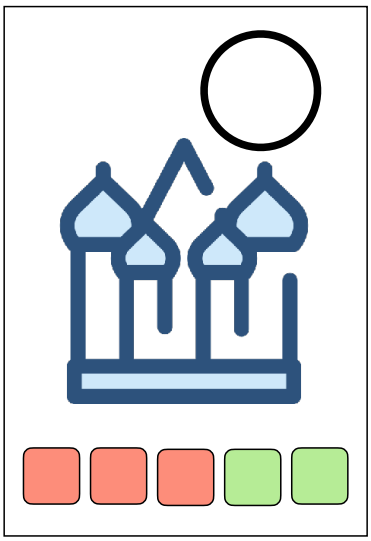
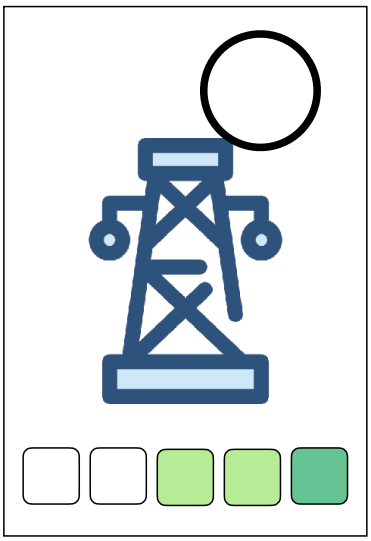
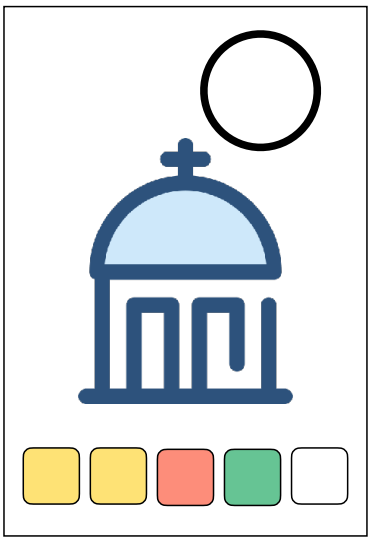
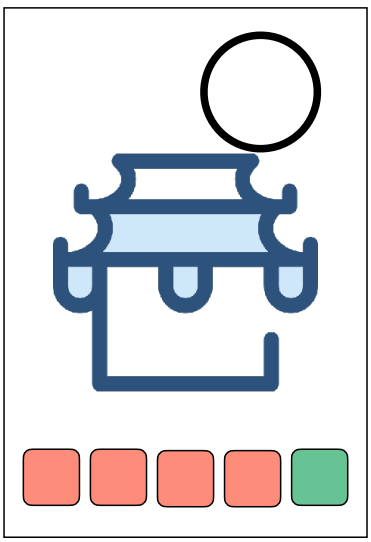
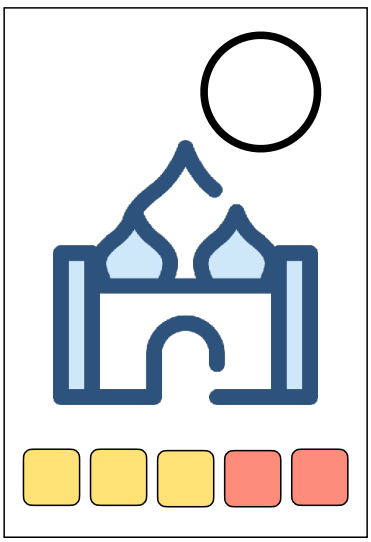
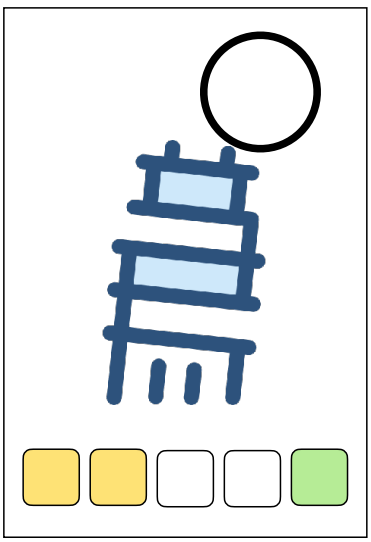
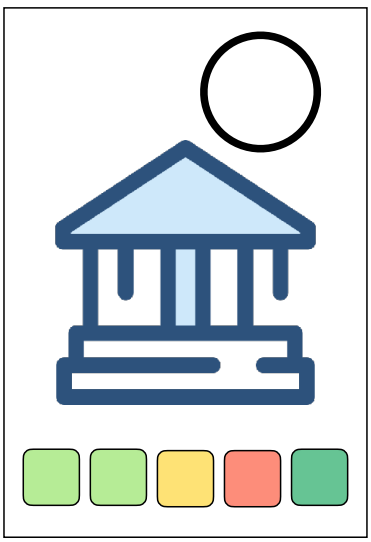
Fichier complet : **26 pages, 13 feuilles**. Pour les cartes seules, sélectionnez **9-26 : 9 feuilles**. Chaque recto contient 16 cartes, soit 144 au total.

Avant de découper

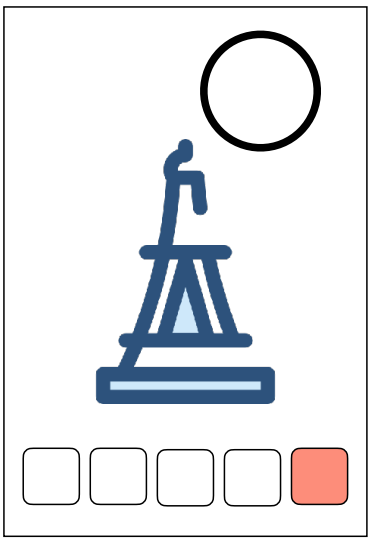
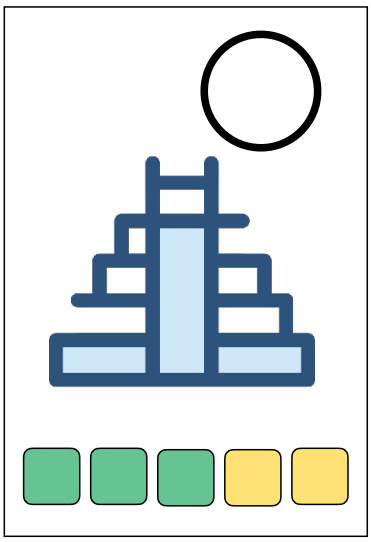
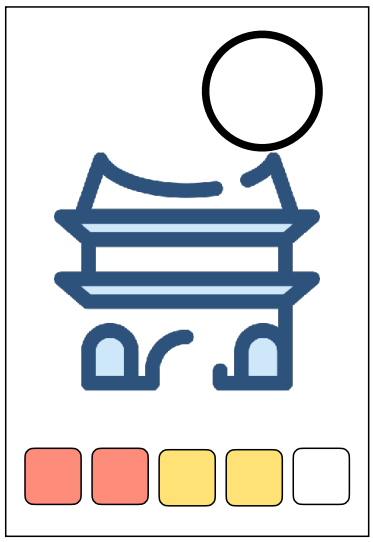
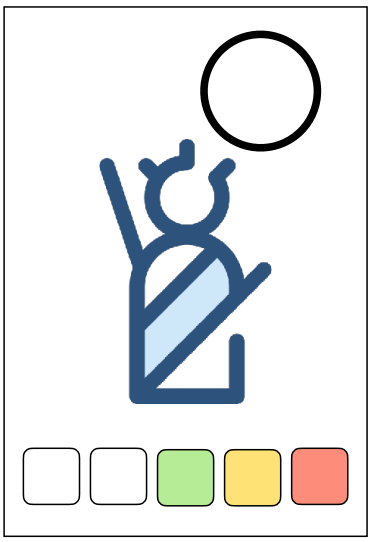
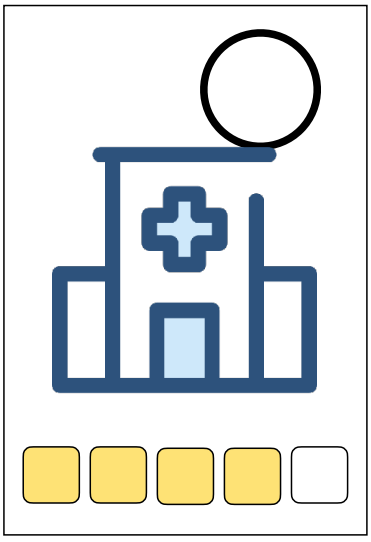
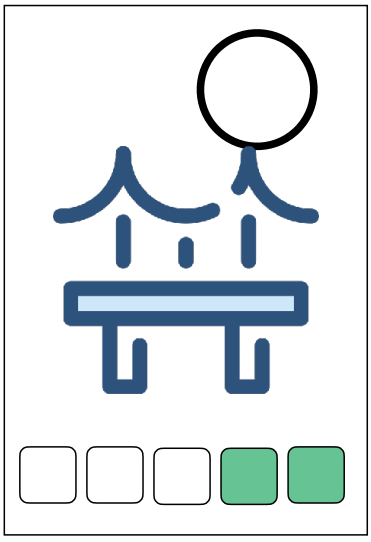
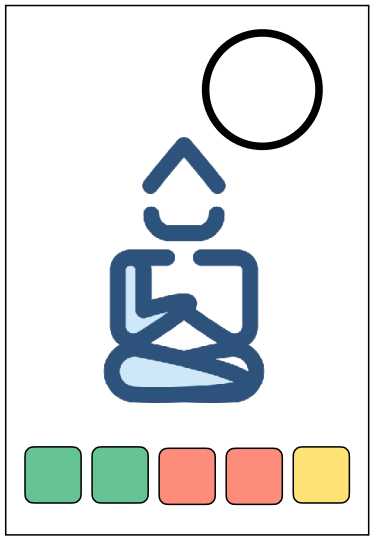
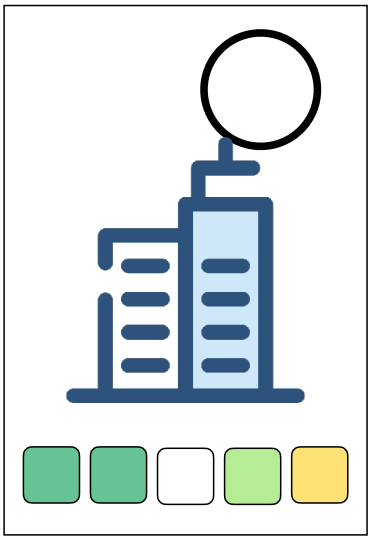
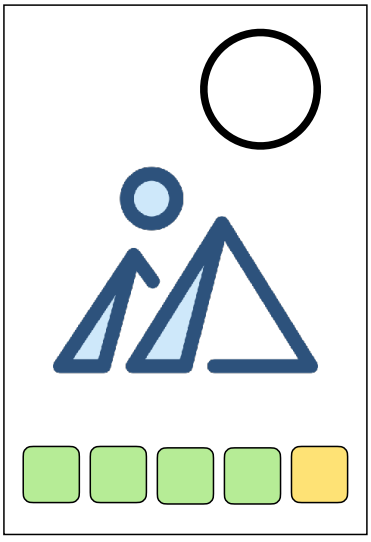
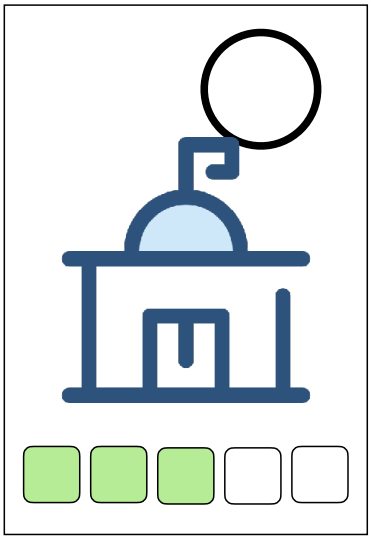
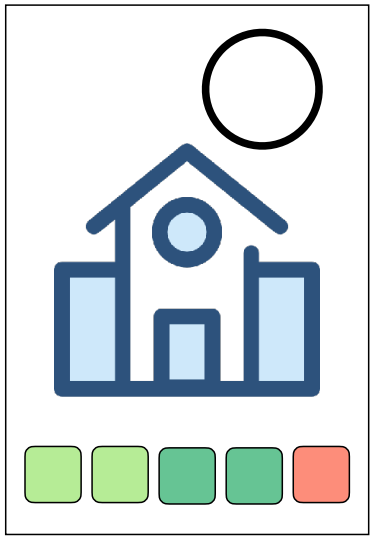
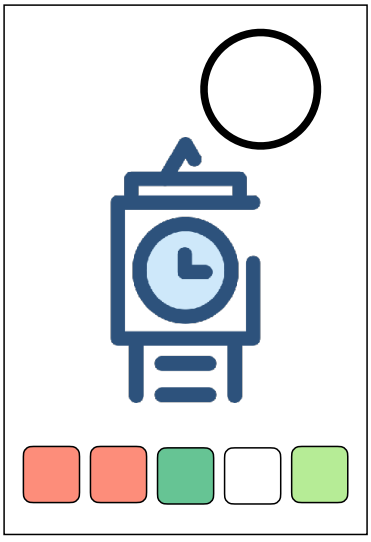
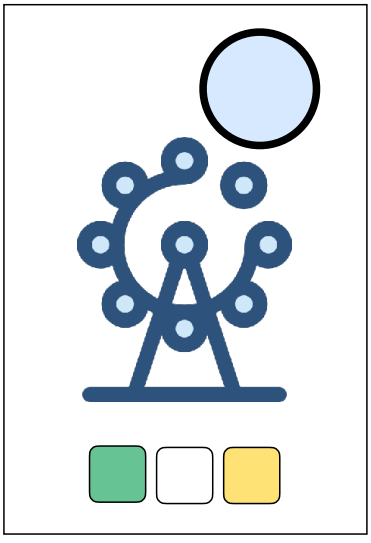
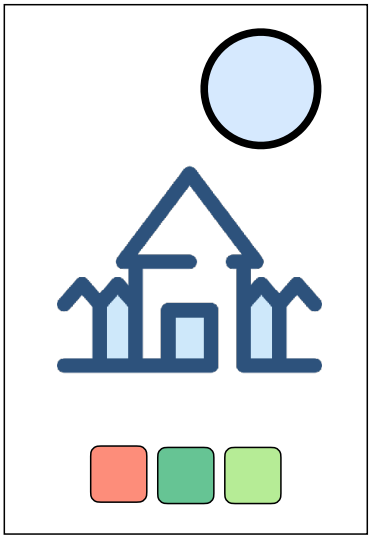
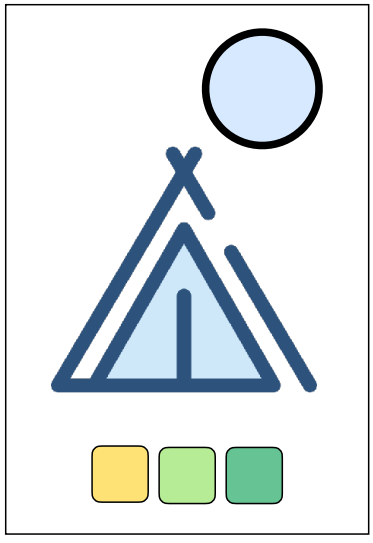
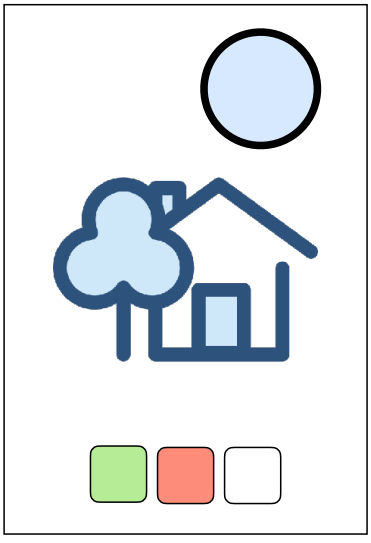
1. Testez d'abord les pages **9-10** pour vérifier taille, orientation et alignement.
2. Conservez l'ordre des pages. N'ajoutez pas de page et ne retournez pas vous-même les versos.
3. Découpez selon les cadres des **pages impaires 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23 et 25**. Les cartes mesurent environ **48 × 70 mm**.
4. Les dos sont déjà colorés entre les cartes. Utilisez les cadres du recto pour la découpe.
5. Triez les cartes par catégorie. Gardez l'action Relancer de la page 25 avec Déplacer et Copier.

Prévoyez des ciseaux ou un cutter et du papier adapté à votre imprimante. Du papier opaque, ou des protège-cartes avec un fond opaque, permet de cacher les faces.

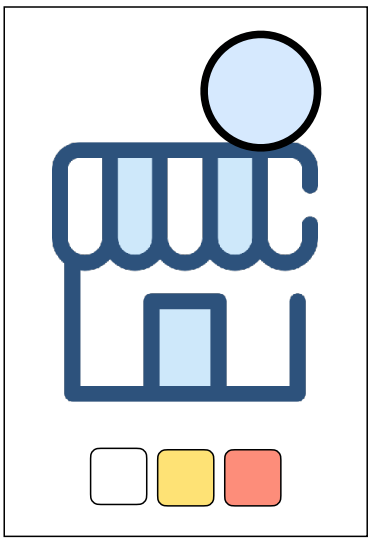
Cette ligne doit mesurer 50 mm.

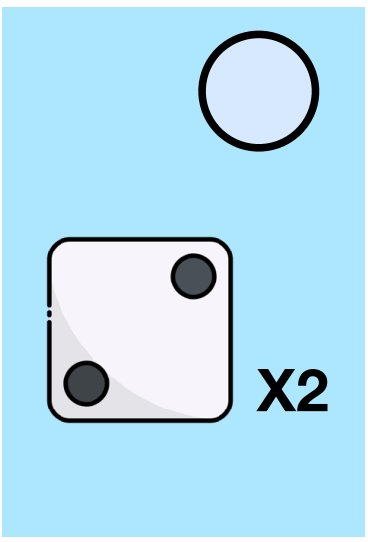

















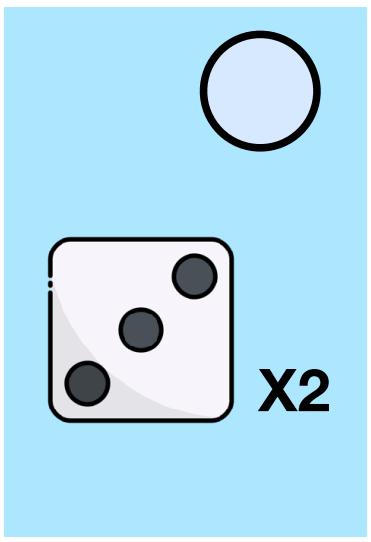


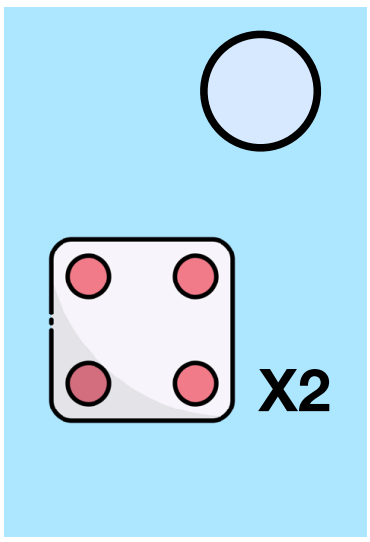

















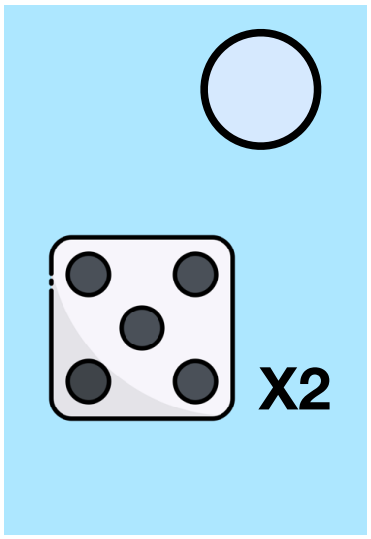


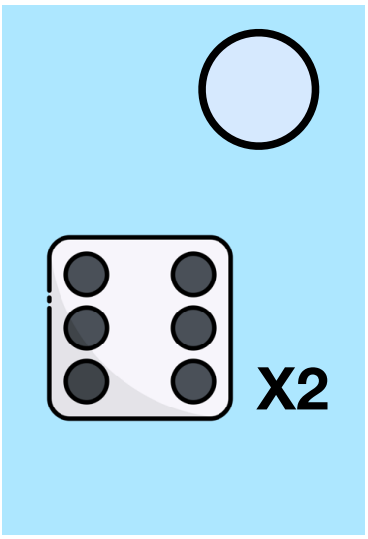


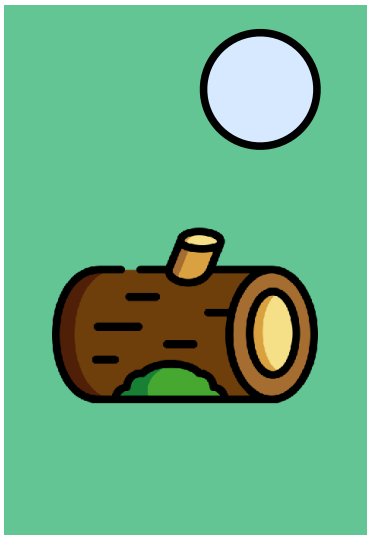

X2

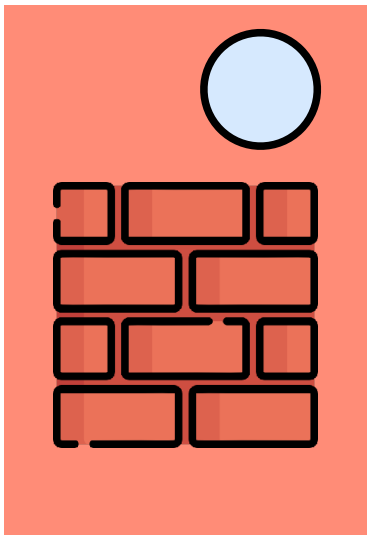

X2

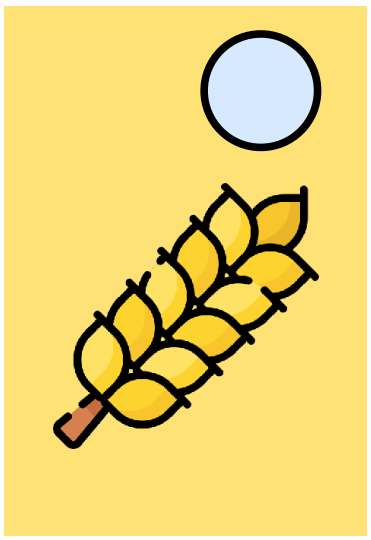

X2

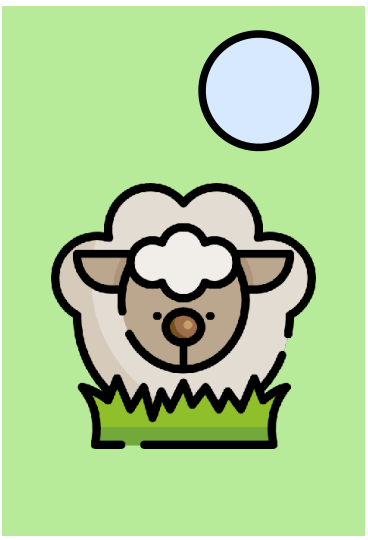

X2

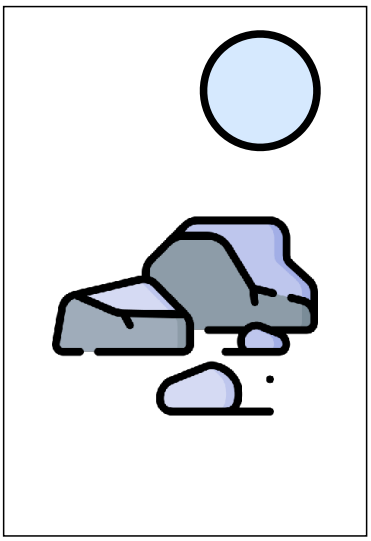

X2

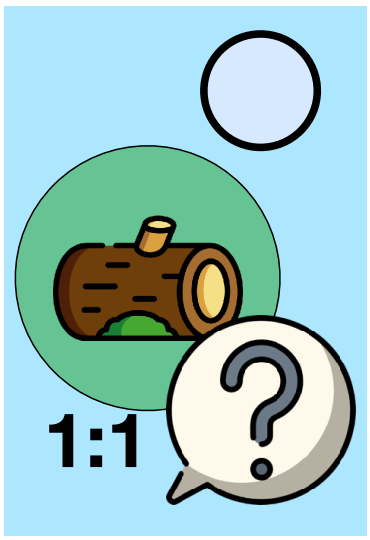


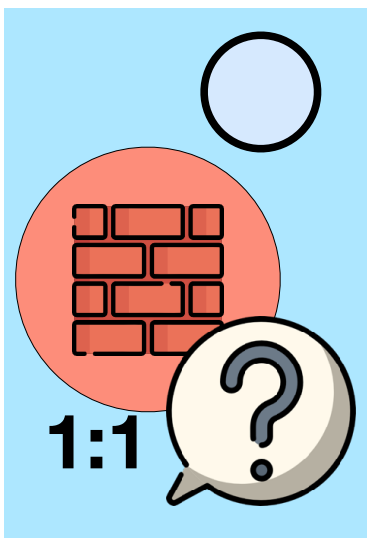


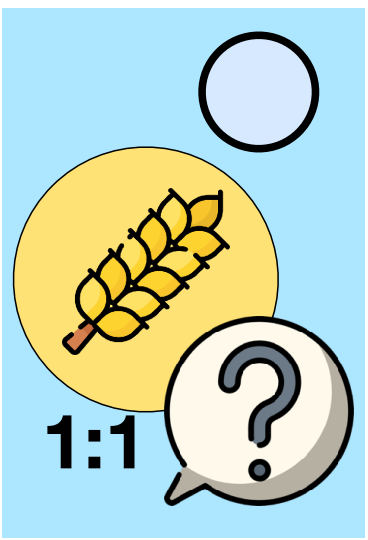


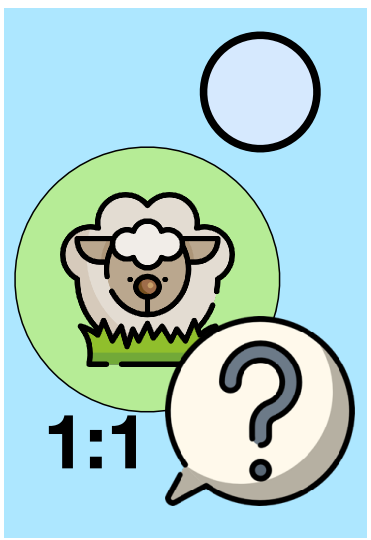


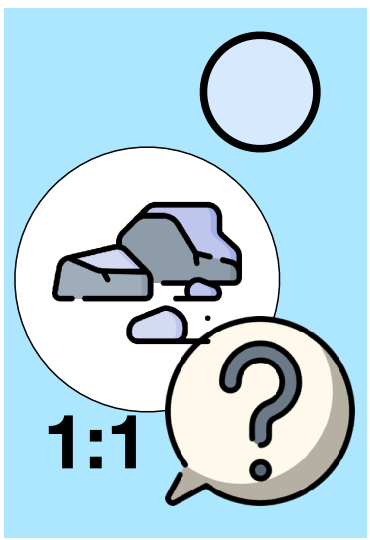



1:1


1:1


1:1


1:1


1:1



