IsleWrights: Wanderers

2 à 4 joueurs · Édition française à imprimer · Novembre 2026

Emmenez vos architectes bâtir d’une île à l’autre.



Dans cette suite d’IsleWrights, vos deux architectes voyagent entre huit îles pour collecter des ressources, obtenir des plans et changer la situation grâce aux cartes spéciales. Les ressources communes peuvent aussi servir à vos adversaires : choisissez le bon moment pour achever vos bâtiments.

Le premier joueur à achever 5 bâtiments gagne immédiatement !

Illustrations d’origine, règles actuelles

Cette édition conserve les illustrations et les couleurs de la première version de CACA II, avec les règles actuelles de Table by Stillwind. Retrouvez ainsi une étape de l’histoire du jeu. Les règles de réapprovisionnement propres à cette version physique figurent page 7.

Contenu à imprimer

Cartes Île	8	Cinq îles de ressources et trois îles d’action
Plans de bâtiment	20	Cinq cases colorées indiquent le coût de chaque plan
Cartes spéciales	52	Perturbation, déplacement, ressources et autres effets
Cartes Ressource	80	16 de chaque : bois, brique, blé, mouton et minerai

160 cartes au total. Prévoyez aussi un dé à six faces, deux pions de même couleur par joueur, du papier et de quoi découper. Des morceaux de papier peuvent remplacer les ressources manquantes.

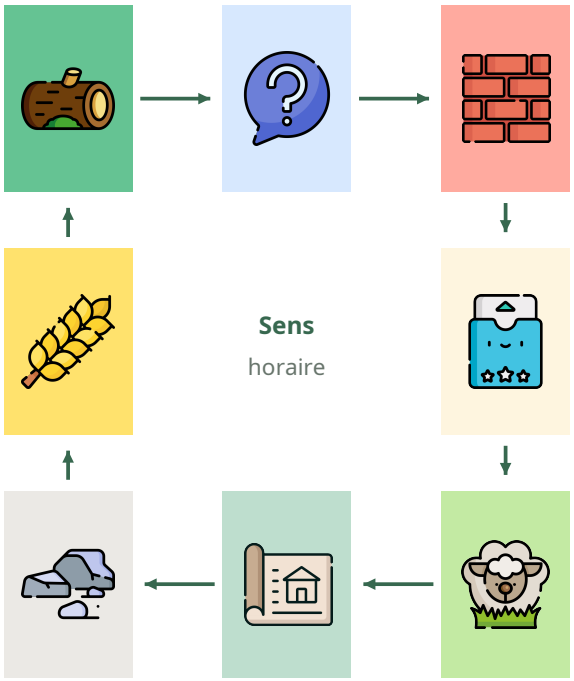
Parcours de lecture : mise en place (2) / tours et îles (3) / construction (4) / cartes spéciales (5-6) / aide de jeu (7) / impression (8).

Huit îles, deux architectes

Les îles et les pioches sont communes. Chaque joueur contrôle deux architectes, qui peuvent voyager séparément.

1 Disposez les îles et les pioches

Mélangez les 8 cartes Île et disposez-les face visible en anneau, avec un centre vide. Mélangez séparément les cartes Ressource, les plans et les cartes spéciales, puis formez trois pioches face cachée. Prévoyez leurs défausses.



L'ordre des îles change au hasard à chaque partie.
Le schéma n'est qu'un exemple.

Passer à l'île suivante compte pour un pas. Il est interdit de traverser le centre vide.

Une île peut accueillir autant d'architectes que nécessaire, y compris les deux d'un même joueur.

2 Distribuez les cartes et révélez le marché

Chaque joueur reçoit 5 cartes Ressource aléatoires en main et 1 plan face visible devant lui. Révélez 3 autres plans au centre de la table pour former le marché commun.

3 Placez les architectes et désignez le premier joueur

Chaque joueur prend 2 pions d'une même couleur. Attribuez une île de départ au hasard à chaque pion ; plusieurs peuvent commencer sur la même île. Désignez le premier joueur au hasard, puis jouez dans le sens horaire.

Informations publiques ou privées ?
Les plans, les bâtiments achevés et les ressources déposées sur les îles sont visibles de tous. Gardez secrètes les faces des cartes Ressource en main et des cartes spéciales inutilisées. Révélez une carte spéciale lorsque vous l'utilisez.

À votre tour

Déplacez un seul de vos architectes par tour. Pour construire, vous pouvez utiliser les îles de ressources occupées par l'un ou l'autre.

1 Avant le lancer

Vous pouvez jouer une carte de perturbation ou un Caméléon dont l'effet est autorisé à ce moment. Lancez ensuite le dé, ou utilisez un effet de déplacement à la place du lancer.

2 Déplacez un architecte

Avancez du nombre exact de pas indiqué par le dé, dans le sens horaire. Passer par l'île des cartes Ressource rapporte 1 carte. Si vous y terminez votre déplacement, piochez seulement 3 cartes au total.

3 Résolvez l'action de l'île

Appliquez les règles ci-dessous. Après Téléportation ou Arrêt, vous devez aussi résoudre l'action de l'île où se trouve l'architecte choisi.

4 Construisez et résolvez les effets suivants

Vous pouvez jouer une carte spéciale de catégorie ressources ou un Caméléon autorisé, et achever des bâtiments. Vérifiez les possibilités après chaque changement de ressources. Terminez quand aucun bâtiment ne peut être achevé et que vous ne jouez plus de carte spéciale.

À l'arrivée sur une île



Les cinq îles de ressources

Déposez 1 carte Ressource de n'importe quel type de votre main, face visible près de l'île. Ce dépôt est obligatoire si vous avez une carte Ressource ; sinon, ignorez cette action.



Île des cartes Ressource

Piochez 3 cartes Ressource et ajoutez-les à votre main. N'ajoutez pas le bonus de passage de 1 carte lorsque vous vous arrêtez sur cette île.



Île des plans de bâtiment

Avec moins de 5 plans, prenez-en 1 au marché, puis complétez le marché depuis la pioche. Avec 5 plans, vous pouvez en échanger 1 inachevé avec le marché, ou renoncer à l'échange.



Île Mystère

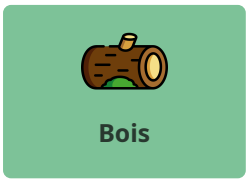
Piochez 1 carte spéciale. Si la pioche est vide, vous ne recevez rien ; les cartes spéciales utilisées ne sont jamais remélangées dans la pioche.

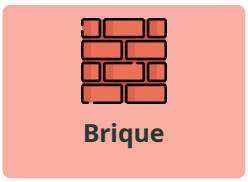
Des ressources aux bâtiments

Construisez uniquement pendant votre tour, après l'action de l'île. Ne combinez jamais les ressources de plusieurs îles.

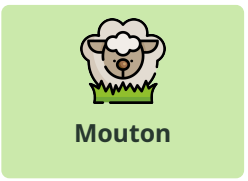
Lisez les cases colorées

Chaque case représente 1 ressource de cette couleur ; chaque plan coûte 5 ressources au total. Tous peuvent utiliser les ressources communes, mais vous ne pouvez construire que sur une **île de ressources occupée par au moins un de vos architectes**. Respectez chaque type et quantité requis.





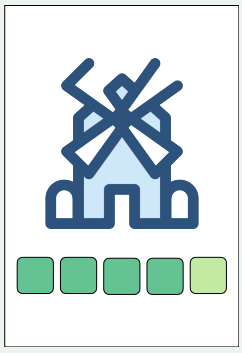






Ressources disponibles = dépôts + ressources gratuites

Chaque architecte sur une île de ressources fournit 1 ressource gratuite du type de cette île. Comptez tous les architectes, y compris les deux d'un même joueur. Ne posez pas de cartes pour ces ressources : elles ne s'accumulent pas et changent dès qu'un architecte arrive ou repart.



Coût : 4 bois + 1 mouton

Exemple : 3 architectes sur l'île du bois



A possède des architectes sur cette île et peut donc y construire. Les 3 architectes fournissent 3 bois gratuits. Les dépôts sur l'île sont de 1 bois, 1 mouton et 1 minerai.

4 bois et 1 mouton suffisent ; le minerai en trop ne gêne pas. Après cette construction, défaussez tous les dépôts de bois, mouton et minerai. Les 3 bois gratuits restent disponibles.

Après chaque construction

1. Tournez le plan ou placez-le dans une zone « achevés », face visible.
2. Défaussez **toutes les ressources déposées** sur cette île, surplus compris.
3. Les architectes restent en place et fournissent toujours leurs ressources gratuites.
4. Vérifiez les îles de vos deux architectes : vous pouvez achever d'autres bâtiments.

Vous ne pouvez pas payer directement de votre main pour construire. Déposez d'abord les ressources par une contribution ou un effet autorisé. Votre cinquième bâtiment vous fait gagner immédiatement, sans attendre les autres joueurs.

Avant de vous déplacer

Défaussez chaque carte spéciale après usage. Vous pouvez jouer activement au plus une carte de chaque catégorie par tour.

Les quatre catégories sont **perturbation, déplacement, ressources et autres**. Identifiez les cartes grâce aux illustrations de ces deux pages. Toutes les cartes spéciales ont le même dos bleu pâle.

Perturbation | Avant le lancer ou l'effet de déplacement



Diable

Choisissez 1 île de ressources et défaussez toutes les ressources qui y sont déposées. Les ressources gratuites des architectes ne sont pas affectées.



Pirate informatique

Échangez 1 de vos plans inachevés avec 1 plan inachevé d'un autre joueur. Les bâtiments achevés ne peuvent pas être échangés. Si l'autre joueur possède une Étoile d'invincibilité, l'échange échoue.



Viking

Prenez au hasard jusqu'à 3 cartes Ressource à chaque autre joueur, ou toutes s'il en a moins. Rassemblez le butin, gardez jusqu'à 3 cartes au total et défaussez le reste. Une Étoile d'invincibilité protège son propriétaire.

Déplacement | À la place du lancer normal



Dé imposé (1-6)

Déplacez l'un de vos architectes du nombre de pas indiqué, dans le sens horaire. Le bonus de passage par l'île des cartes Ressource s'applique toujours.



Téléportation

Déplacez l'un de vos architectes directement sur l'île indiquée, sans bonus de passage. Résolvez normalement l'action de l'île d'arrivée.



Arrêt

Choisissez un de vos architectes : il reste sur place. Sans lancer le dé ni vous déplacer, résolvez simplement l'action de son île.

Après le déplacement

Les effets de ressources concernent uniquement l'île de l'architecte avec lequel vous avez agi ce tour-ci, pas celle de votre autre architecte.

Ressources | Après l'action de l'île



Bonus de ressource

Utilisable uniquement si vous avez effectivement déposé une carte Ressource ce tour-ci. Ajoutez 1 ressource du type indiqué à l'île de ressources où vous avez agi, sans payer une autre carte de votre main. Elle rejoint les ressources déposées et peut ensuite être prise ou défaussée.



Aimant

Prenez jusqu'à 2 ressources déposées sur l'île où vous avez agi ce tour-ci et ajoutez-les à votre main. Choisissez les types. S'il en reste moins de 2, prenez ce qui est disponible. Vous ne pouvez pas prendre les ressources gratuites des architectes.

Autres | Caméléon et Étoile d'invincibilité



Caméléon

Révélez une autre carte spéciale que vous possédez et copiez son effet. Cette carte doit être autorisée pendant la phase en cours. Vous ne pouvez copier ni l'Étoile d'invincibilité ni un autre Caméléon.

Défaussez seulement Caméléon et gardez la carte copiée. Seul le quota de la catégorie « autres » est utilisé, pas celui de la catégorie copiée. **Si vous copiez un déplacement, vous ne pouvez plus jouer de carte de déplacement ni lancer le dé ce tour-ci.**

Exemple : copier Diable avec Caméléon, puis jouer votre Diable est autorisé. Copier Téléportation, puis jouer une autre Téléportation ne l'est pas.



Étoile d'invincibilité | Défense automatique

Si Viking ou Pirate informatique vous attaque, révélez et défaussez 1 Étoile. Viking ne vous prend aucune ressource ; l'échange entier du Pirate échoue. La carte d'attaque est tout de même consommée.

L'Étoile ne protège que son propriétaire, pas les autres cibles de Viking. Elle ne protège pas les îles communes contre Diable. Cette défense n'utilise aucun quota de catégorie ; dépensez 1 Étoile par attaque bloquée.

Aide de jeu

Déplacez-vous et résolvez l'action de l'île avant de construire. La partie s'arrête dès qu'un joueur achève son cinquième bâtiment.

Les règles à retenir

Chaque architecte compte	Chaque architecte fournit 1 ressource gratuite du type de l'île de ressources où il se trouve, quel que soit son propriétaire.
Deux lieux pour construire	Vérifiez séparément chaque île occupée. Ne regroupez pas les ressources de plusieurs îles.
Videz tous les dépôts	Défaussez aussi les surplus. Les architectes et leurs ressources gratuites restent en place.
Cinq plans au total	Cette limite inclut les plans achevés et inachevés. Seuls les plans inachevés peuvent être échangés.
Téléportation : aucun bonus	Le bonus s'applique au lancer normal et au Dé imposé. S'arrêter sur l'île des cartes Ressource rapporte seulement 3 cartes.

Réapprovisionnement du PnP physique

Si la pioche Ressource est vide, mélangez sa défausse pour la reformer. S'il manque encore des cartes, utilisez des papiers portant le type de ressource. Pour en tirer un au hasard, lancez le dé : 1 bois, 2 brique, 3 blé, 4 mouton, 5 minerai ; relancez sur 6.
Pour Bonus de ressource, prenez le type indiqué dans la défausse, ou utilisez un papier s'il n'y est pas. Ne payez rien de votre main. Ces substituts se déposent, servent à construire et se récupèrent avec Aimant comme les autres ressources. Retirez-les lorsqu'ils sont défaussés, sans les mélanger à la pioche. Cachez leurs faces avec des pochettes opaques ou des dos identiques ; incluez-les quand des cartes sont prises au hasard dans une main.

Les cartes spéciales utilisées ne reviennent jamais dans la pioche ; une fois vide, elle ne fournit plus de cartes. Complétez le marché à 3 plans quand c'est possible, jusqu'à épuisement de la pioche des plans.

Inventaire des cartes spéciales | 52 cartes

Perturbation	2 de chaque : Diable, Pirate informatique, Viking	6
Déplacement	2 de chaque : dés 1-6, 7 destinations, Arrêt	28
Ressources	2 de chaque : 5 types de Bonus de ressource, Aimant	12
Autres	3 de chaque : Caméléon, Étoile d'invincibilité	6

Imprimez, découpez, jouez

Les huit premières pages présentent les règles. Chaque paire de pages suivante contient un recto et son verso. Conservez l'ordre des pages.

A4 portrait · Taille réelle 100 % · Recto verso

Retourner sur les bords longs

Une page PDF par face. Désactivez l'ajustement, les pages multiples et le mode livret. Imprimez en couleur : les couleurs des plans désignent les ressources. Cartes : environ 44,6 × 65 mm.

1 Faites un essai recto verso

Imprimez d'abord les pages 9-10 du fichier complet, ou 1-2 du fichier de cartes. Vérifiez taille, orientation et alignement. Les versos sont déjà prévus pour un retournement sur les bords longs : n'ajoutez ni effet miroir ni rotation.

2 Choisissez les pages à imprimer

Le fichier complet contient 28 pages : règles en pages 1-8, cartes en pages 9-28, soit 14 feuilles recto verso. Le fichier de cartes seul compte 20 pages, soit 10 feuilles recto verso.

3 Découpez selon les repères du recto

Chaque recto contient 16 cartes. Les couleurs des versos remplissent les espaces entre cartes et dépassent de 5 mm autour de toute la grille pour tolérer les décalages. Aucun repère de coupe ne figure au verso.

4 Triez selon la couleur des dos

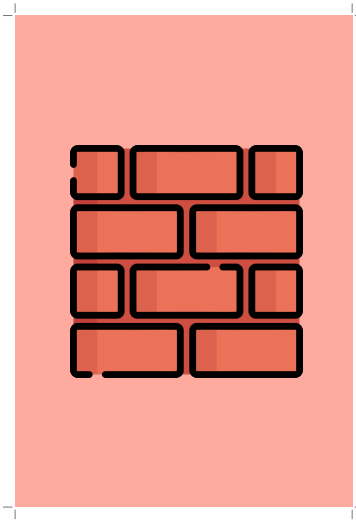
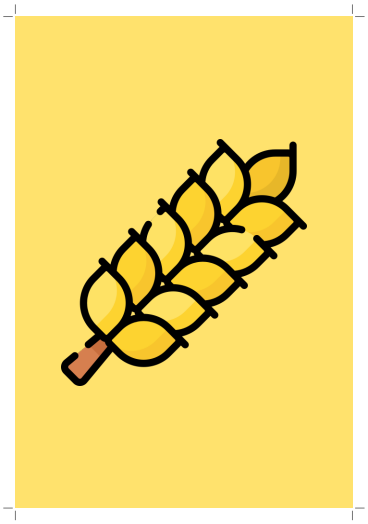
Beige pêche : îles. Vert pâle : plans. Bleu pâle : cartes spéciales. Crème : ressources. Mélangez séparément ressources et cartes spéciales. Dans chaque pioche, les dos ne doivent pas révéler les faces.

Utilisez du papier opaque, des dos ou des pochettes pour cacher les faces. Vérifiez le grammage accepté par votre imprimante. Pour réimprimer des ressources, les pages 11-20 du fichier de cartes donnent les paires recto verso du bois, de la brique, du blé, du mouton et du minerai, dans cet ordre.

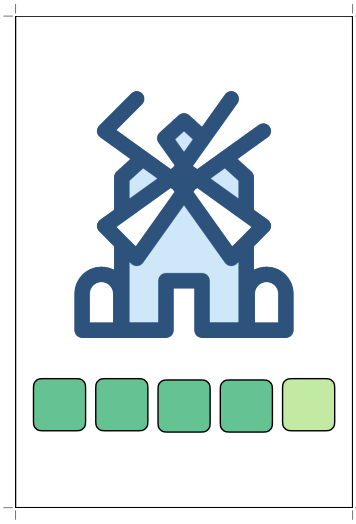
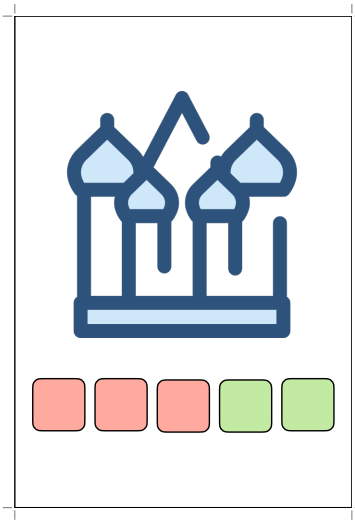
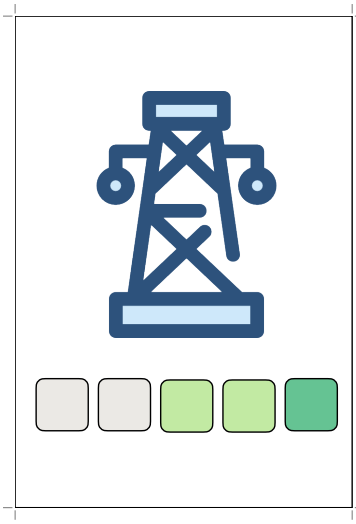
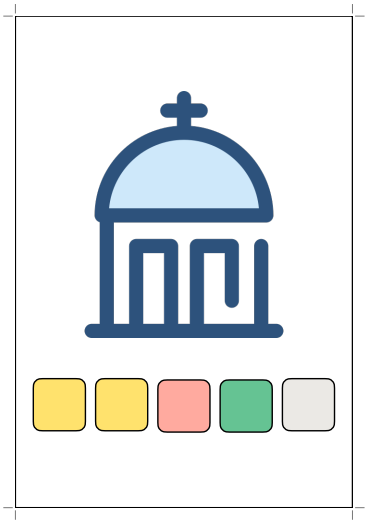
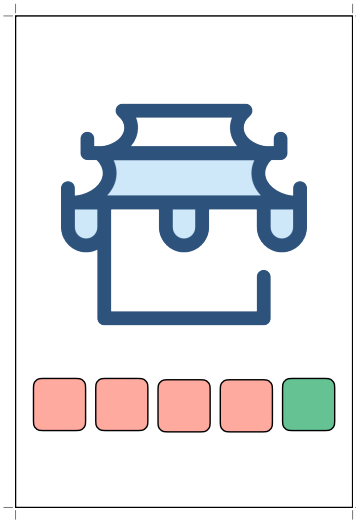
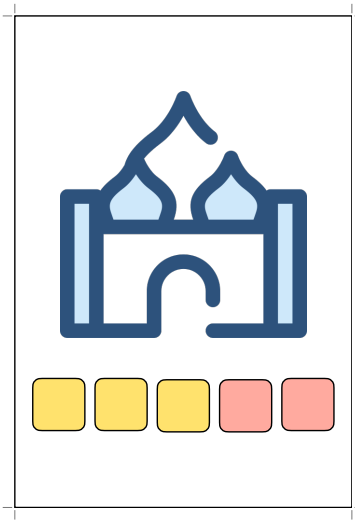
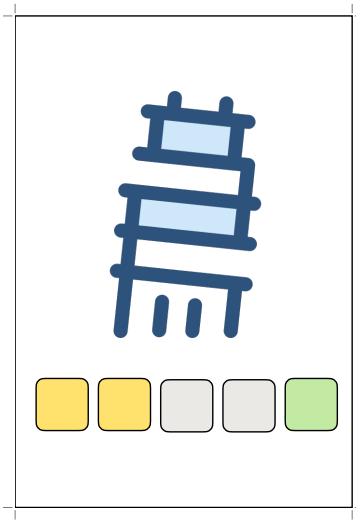
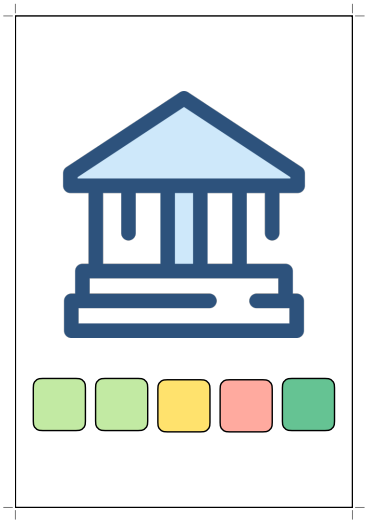
Vérification : cette ligne doit mesurer 50 mm une fois imprimée.

Vérifiez le matériel : 8 îles, 20 plans, 52 cartes spéciales et 80 ressources. Ajoutez un dé à six faces et deux pions de même couleur par joueur : tout est prêt !











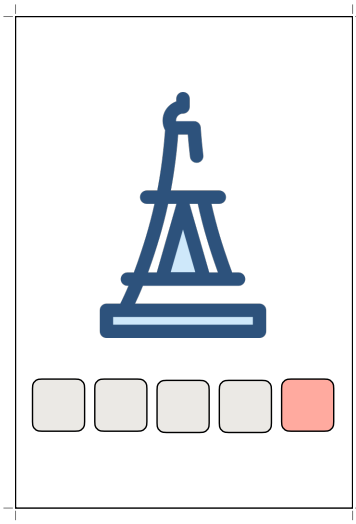
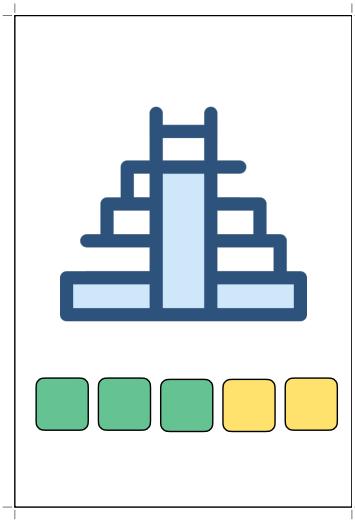
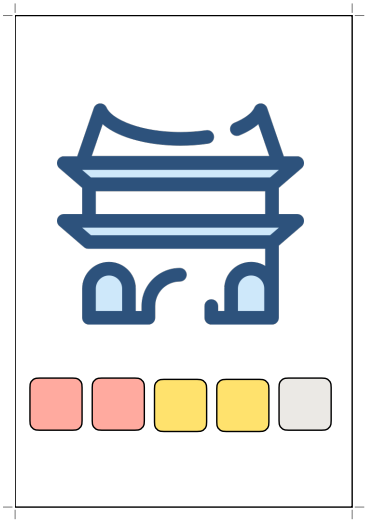
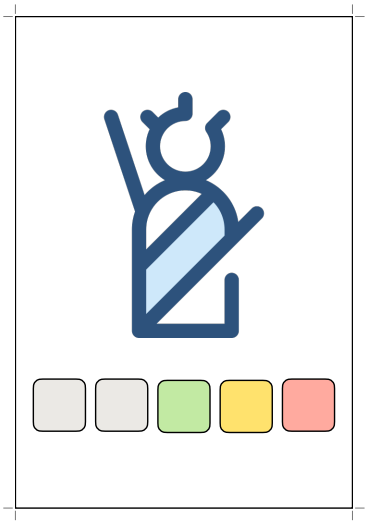
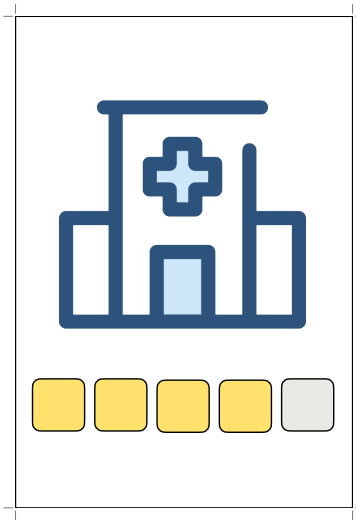
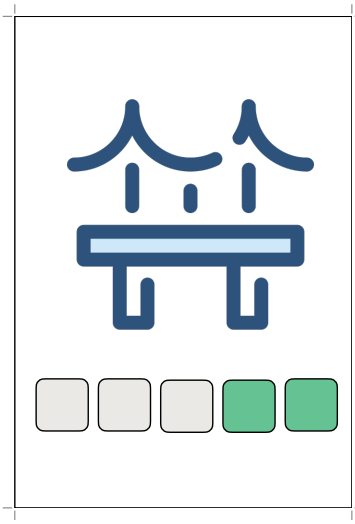
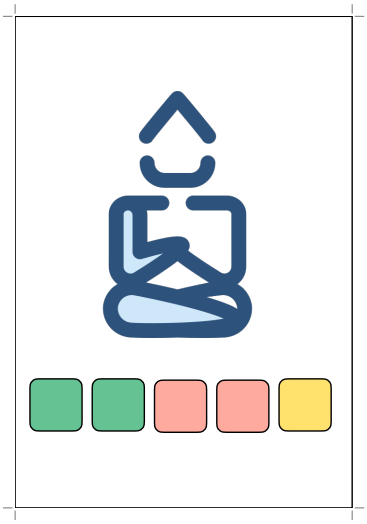
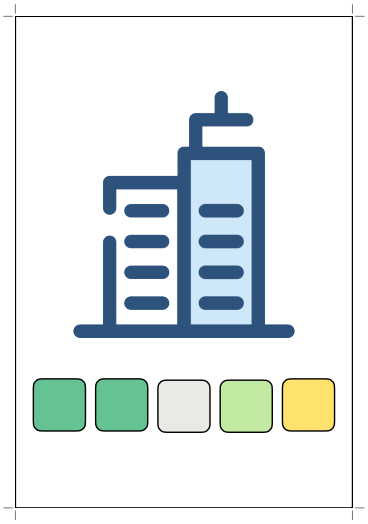
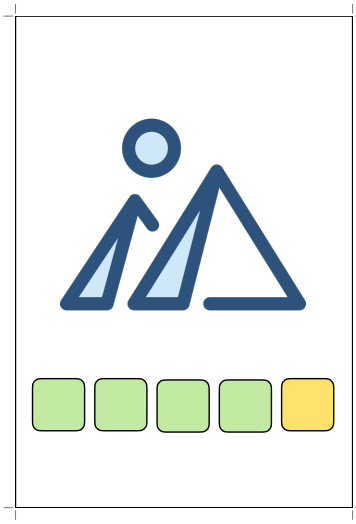
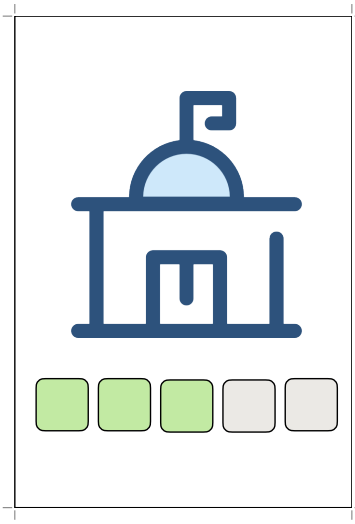
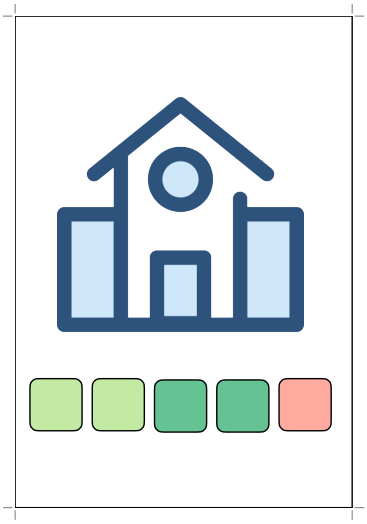
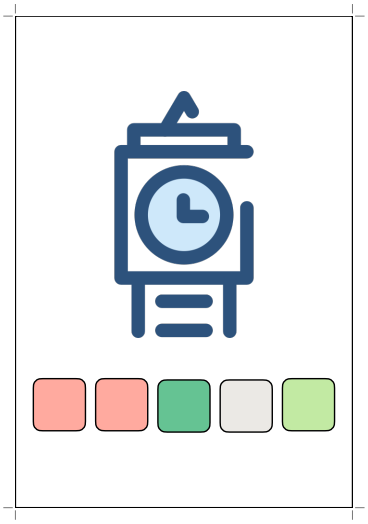
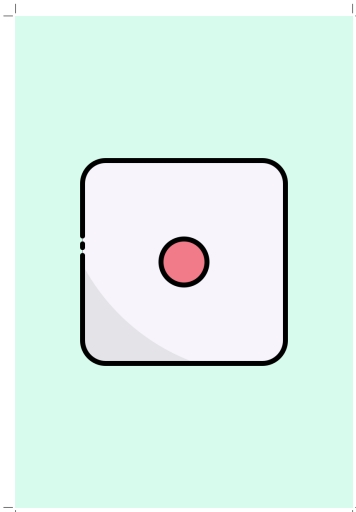
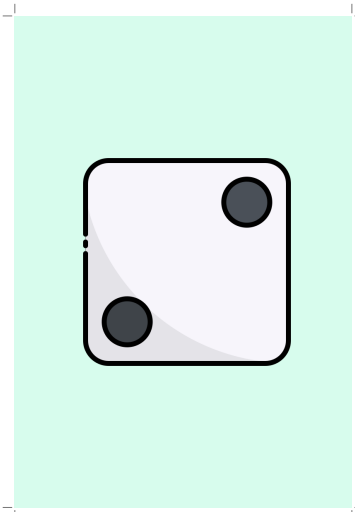
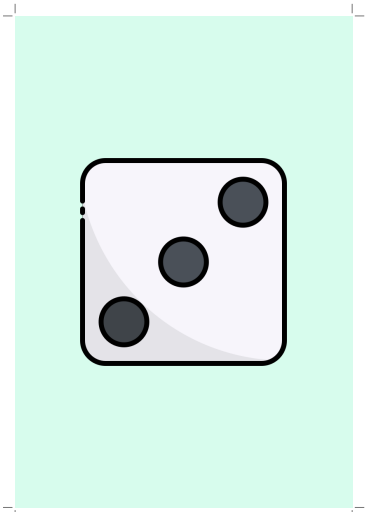
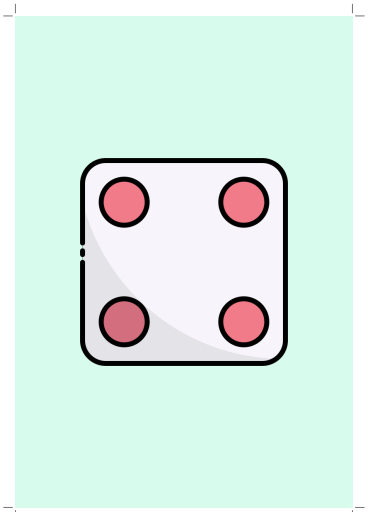
















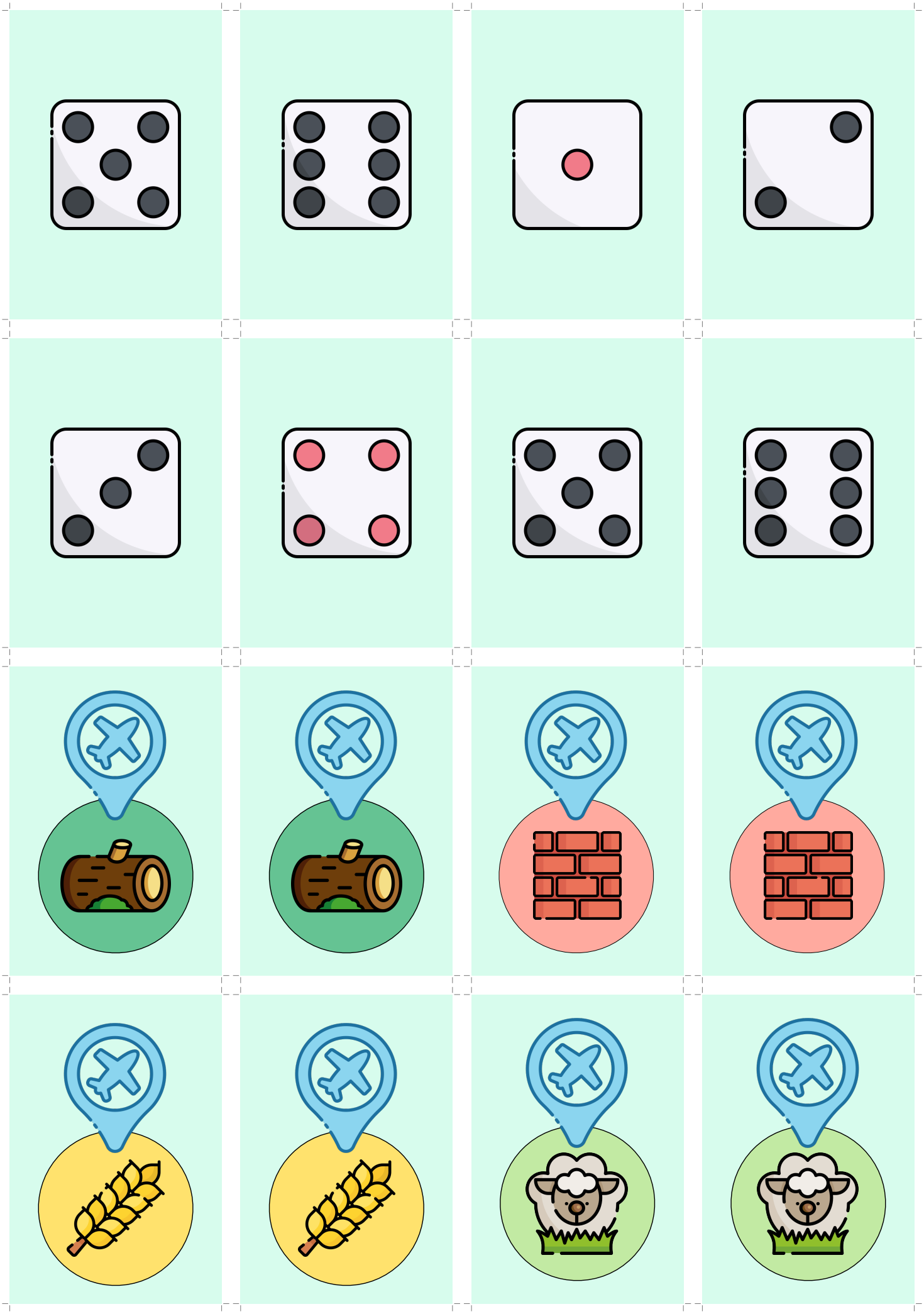




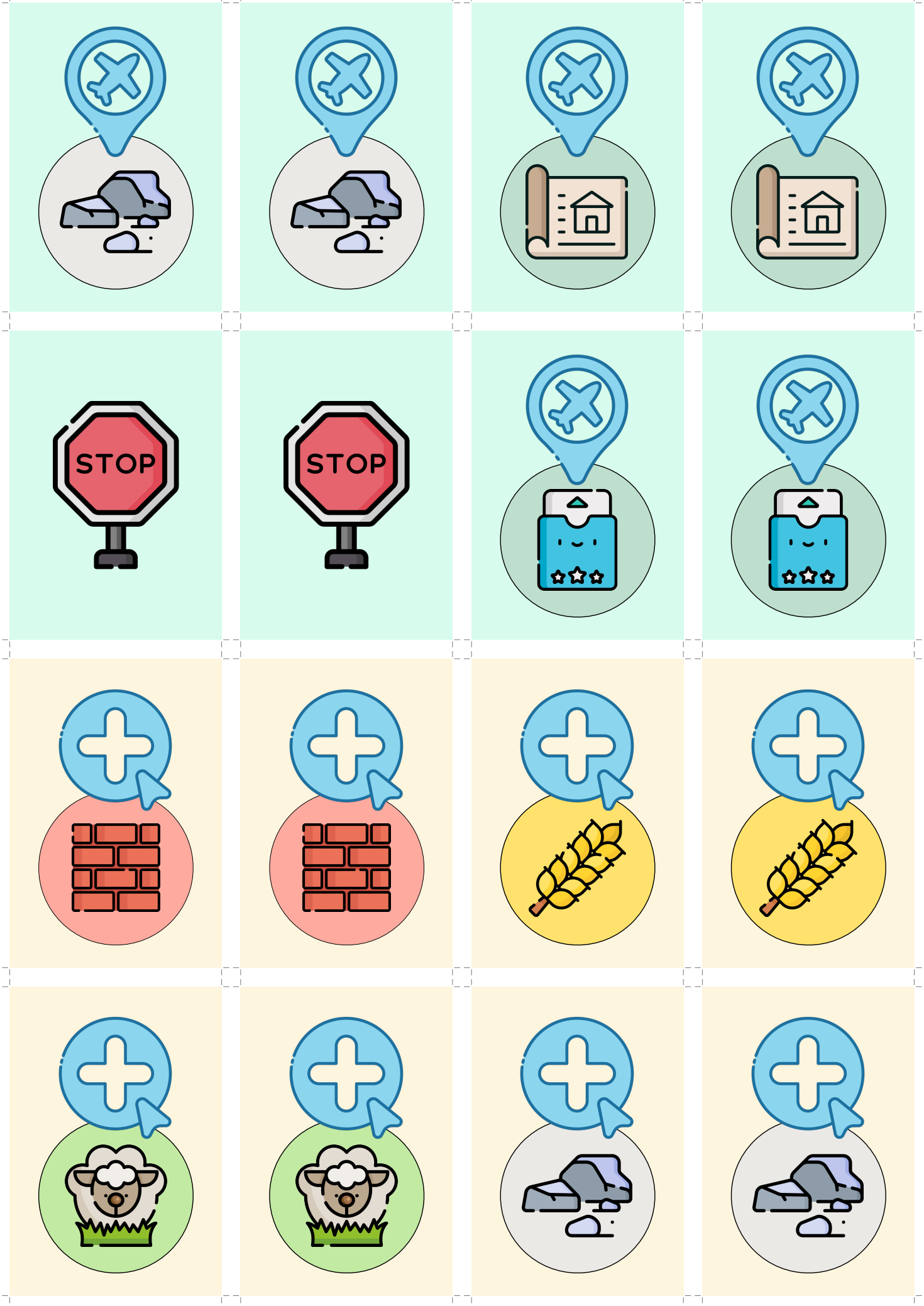









STOP
STOP















