



# ISLET

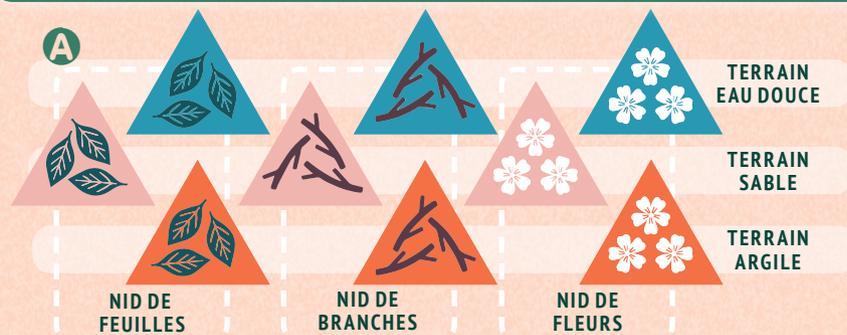


Thomas Dagenais-Lespérance  
 Tatiana Boyko

Dans Islet, vous incarnez des oiseaux tropicaux qui cherchent à nicher sur un petit îlot au milieu de l'océan. Au cours du jeu, vous explorerez collectivement l'îlot pour collecter des matériaux, tout en rivalisant pour créer les meilleurs nids afin d'y pondre des œufs, garantissant ainsi la pérennité de votre espèce. À chacun de vos tours, vous choisissez soit d'explorer l'îlot pour obtenir des ressources, soit de vous positionner pour créer des nids douilletts dans lesquels pondre vos précieux œufs.

C'est dans cette rivalité mêlée de coopération que vous construirez ensemble un îlot tropical avec ses différents biomes, et le premier qui pondra tous ses œufs sur l'îlot gagnera la partie.

## MATÉRIEL



**A 90 tuiles d'îlot** : chaque tuile représente 1 type de terrain (eau douce, sable et argile) et 1 type de nid (feuilles, branches et fleurs).

**B 36 cartes de terrain** : 12 cartes de chacun des 3 types de terrain.

**C 36 cartes de nid** : 12 cartes de chacun des 3 types de nid.



Dans ces règles, les cartes de terrain et de nid sont appelées **ressources**. Si vous devez en prendre une et il n'en reste plus, n'en prenez pas.

**D 13 cartes jour et nuit**, utilisées uniquement en mode solo.

**E 4 pions oiseaux**, un par espèce.

**F 34 jetons œufs** : 10 , 8 , 8  et 6 .

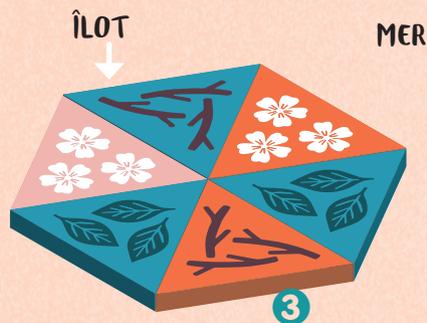


1 sac et ces règles.

## MISE EN PLACE

Si vous jouez en solo, sautez à la page 6 !

- 1 Séparez les ressources par type, former 6 paquets et placez-les d'un côté de la table.
- 2 Placez les 90 tuiles îlot dans le sac et mélangez-les.
- 3 Piochez 6 tuiles au hasard dans le sac et placez-les au centre de la table, en formant l'îlot, comme indiqué sur l'image. La surface de la table autour de l'îlot est appelée mer.



- 4 Chaque joueur pioche 4 tuiles îlot au hasard dans le sac, puis prend les pièces suivantes pour créer sa réserve :

**2 joueurs :** 10 œufs de la même couleur et le pion oiseau associé. Dans les parties à 2 joueurs, seules les couleurs  et  sont disponibles.

**3 joueurs :** 8 œufs de la même couleur et le pion oiseau associé. Dans les jeux à 3 joueurs, seules les couleurs ,  et  sont disponibles.

**4 joueurs :** 6 œufs de la même couleur et le pion oiseau associé.

- 5 Chaque joueur place son pion oiseau dans la mer.

**NOTE :** Pendant la partie, gardez vos tuiles îlot soit dans votre main ou face cachée devant vous. Chaque joueur peut vérifier ces tuiles à tout moment, mais ne peut pas voir les tuiles des autres joueurs. En revanche, les ressources que vous acquérez doivent rester visibles pour les autres joueurs à tout moment. L'ensemble de tuiles, ressources et œufs de chaque joueur s'appelle sa **réserve**.

## COMMENT JOUER



Celui qui a touché un œuf le plus récemment commence la partie. En commençant par ce joueur, vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous devez effectuer une action d'**EXPLORATION** ou de **DÉPLACEMENT**.

### A EXPLORATION

Cette action vous permet de placer de 1 à 4 tuiles de votre réserve pour faire grandir l'îlot et obtenir des ressources.

- 1 Placer des tuiles
- 2 Obtenir des ressources
- 3 Obtenir des tuiles

### B DÉPLACEMENT

Cette action vous permet d'avancer votre pion et de pondre, autant de fois que vous voulez, dans n'importe quel ordre et dans n'importe quelle combinaison, tant que vous pouvez payer le coût des ressources requises.

## A EXPLORATION

Cette action vous permet de placer de 1 à 4 tuiles sur l'îlot et d'obtenir les ressources correspondantes. Suivez les étapes suivantes :

### 1 PLACER DES TUILES

**1ÈRE TUILE :** cette tuile doit être placée dans la mer, adjacente à l'îlot.

**2ÈME, 3ÈME et 4ÈME TUILE :** le placement de ces tuiles est facultatif. Si vous les placez, vous devez les placer sur l'îlot, et chaque tuile doit accomplir ces 3 conditions :

- A** Sur une tuile **adjacente** à la dernière tuile placée dans cette action.
- B** **Vide** : sans oiseau ni œuf.
- C** **Ascendante**, en laissant la tuile placée **un niveau plus haut** (ou plus) que la dernière tuile placée dans cette action.

### 2 OBTENIR DES RESSOURCES

Les ressources que vous obtenez de cette manière vont dans votre réserve. Pour chaque tuile que vous avez placée à l'étape 1 :

- Si vous l'avez placée dans la mer, ou au-dessus d'une tuile du même type de terrain, prenez une carte de terrain du même type que la tuile placée.



Tuile Argile sur tuile Argile :  
**TERRAIN D'ARGILE**

- Si vous l'avez placée sur une tuile d'un autre type de terrain, prenez une **carte nid** en fonction de la combinaison des tuiles :



Tuile Eau douce sur tuile Sable,  
ou vice versa :  
**NID DE BRANCHE**



Tuile Eau douce sur tuile Argile,  
ou vice versa :  
**NID DE FEUILLE**



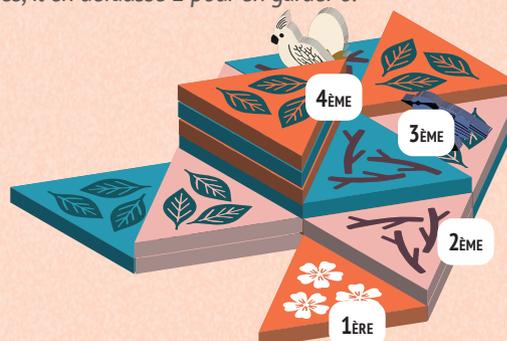
Tuile Sable sur tuile Argile,  
ou vice versa :  
**NID DE FLEUR**

**NOTE:** Lors de l'obtention de ressources, le nid de la tuile n'est pas pris en compte, seulement son type de terrain. Le type de nid de la tuile n'est pris en compte que lors de l'action **DÉPLACEMENT**.

### 3 OBTENIR DES TUILES

Prenez des tuiles au hasard dans le sac jusqu'à ce que vous en ayez 4 dans votre réserve. Ensuite, si vous avez plus de 8 ressources non garanties (voir page suivante), remettez-les dans leurs paquets respectifs jusqu'à ce que vous ayez un maximum de 8 ressources non garanties dans votre réserve.

**EXEMPLE D'EXPLORATION:** Thomas **1** place la 1ère tuile sur la mer, la 2ème tuile sur le même type de terrain (**A** adjacente, **B** vide et **C** ascendante), la 3ème tuile sur un autre type de terrain (**A** adjacente, **B** vide et **C** ascendante) et la 4ème tuile sur un autre type de terrain (détail dans le graphique). Ainsi, **2** obtient les ressources : 1 terrain d'Argile, 1 terrain de Sable, 2 nids de Sable. Ensuite, **3** il pioche 4 tuiles de la réserve et comme il a 10 ressources non garanties, il en défause 2 pour en garder 8.



#### 1 TUILES PLACÉES



#### 2 RESSOURCES OBTENUES

#### COMMENT ÉVALUER LES 3 CONDITIONS POUR PLACER LA 4ÈME TUILE



## A DÉPLACEMENT

Avec cette action, vous pouvez **AVANCER** votre pion et **PONDRE** autant de fois que vous le souhaitez, dans n'importe quel ordre et dans n'importe quelle combinaison, tant que vous pouvez payer le coût en ressources requis. Vous ne pouvez pas terminer cette action avec votre pion sur une tuile sur laquelle se trouve un autre pion oiseau.

Pour **AVANCER** votre pion, suivez les étapes suivantes :

1 Choisissez une tuile de **DESTINATION** qui soit adjacente à la tuile de votre pion (ou adjacente à la mer, si votre pion est dans la mer). Vous pouvez choisir une tuile contenant un autre pion oiseau, mais vous ne pouvez pas y terminer votre action de déplacement. Lorsque vous vous déplacez, ignorez les autres oiseaux, les œufs et les différences de hauteur entre les tuiles. Vous ne pouvez pas retourner à la mer après l'avoir quittée.

2 Payez le coût :

- Si la tuile choisie est du même type de terrain que celle de votre pion, vous ne payez rien.
- Sinon, vous payez 1 carte de terrain du type de terrain de la tuile de **destination**.

3 Placez votre pion sur la tuile de **destination**.

Vous pouvez **PONDRE** sur la tuile de votre pion, à condition qu'elle ne contienne pas déjà un œuf et/ou un autre pion oiseau. Procédez comme suit :

1 Payez 3 **cartes de nid** du type présent sur la tuile de votre pion.

2 En fonction du nombre d'œufs libres dans votre réserve, faites l'une des choses suivantes :

- **Si vous en avez 2 ou plus**, prenez un œuf et placez-le sur la tuile de votre pion : Vous avez gagné une **ressource garantie**. Pour cela, piochez 1 ressource de votre choix dans le paquet correspondant et placez-la sous un des œufs libres de votre réserve (cet œuf n'est plus libre). Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 ressources garanties identiques.
- **Si vous n'en avez pas**, prenez 1 œuf d'une de vos ressources garanties, placez-le sur la tuile de votre pion et remettez cette ressource garantie dans son paquet.

**NOTE:** Tant que vous avez **2 œufs libres ou plus**, vous obtenez des ressources garanties lorsque vous pondrez. Ces ressources vous permettront de payer plus facilement les coûts pour avancer votre pion et pondre, il est donc important de les choisir judicieusement ! Cependant, lorsque vous n'aurez plus d'œufs libres dans votre réserve, vous perdrez les ressources garanties à chaque ponte, et vous aurez de moins en moins de ressources pour payer les coûts... l'ordre dans lequel vous vous en débarrassez est donc également important !

## COMMENT PAYER LES COÛTS?

Pour payer un coût, vous pouvez combiner ces deux options :

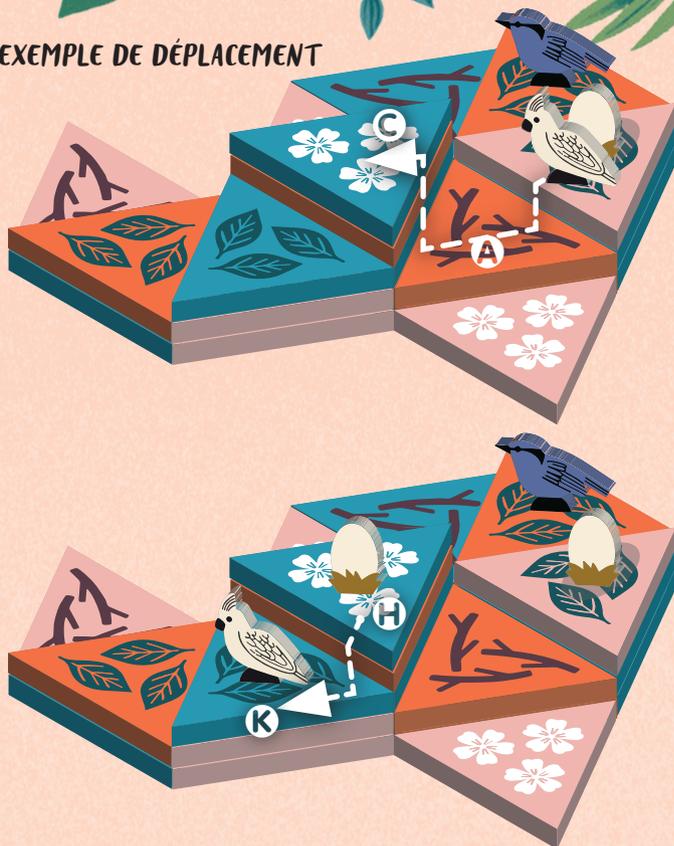
- **Retourner les ressources** (non garanties) du type indiqué de votre réserve au paquet correspondant.
- **Épuiser vos ressources garanties**. Pour cela, renversez l'œuf qui se trouve au-dessus de cette ressource (vous ne pouvez utiliser chaque ressource garantie qu'une seule fois par tour, y compris le tour où vous obtenez cette ressource garantie). À la fin de chacun de vos tours, relevez les œufs sur le dessus de vos ressources garanties.

En payant des coûts, vous pouvez **TRANSFORMER DES CARTES TERRAIN** de n'importe quel type (garanties ou pas) :



- Épuisez et/ou retournez dans leur paquet 2 cartes de terrain identiques pour obtenir 1 carte terrain de n'importe quel autre type.
- Épuisez et/ou retournez dans leurs paquets 2 cartes de terrain différentes pour obtenir 1 carte nid correspondant à leur combinaison de terrain.

## EXEMPLE DE DÉPLACEMENT



**EXEMPLE DE DÉPLACEMENT** : Thomas va effectuer une seule action de Déplacement combinant : Avancer (2 fois), Pondre (1 fois) et Avancer (1 fois).

Il avance d'abord jusqu'à la tuile **A** Argile. Il paie le coût en renversant l'œuf de sa ressource garantie d'argile **B**. Il avance ensuite jusqu'à la tuile Eau douce **C**, remettant une ressource Eau douce **D** dans le paquet.

Il veut ensuite pondre, il doit donc payer 3 ressources Fleur. Il en a 2 dans sa réserve **E**, et il obtient la troisième en transformant 1 ressource **F** Argile et 1 ressource **G** Sable. Il remet ensuite les 3 ressources dans la pioche Fleur. Comme il a plus de 2 œufs libres dans sa réserve, il place un de ses œufs libres **H** sur l'îlot et obtient une ressource garantie : il choisit de prendre une ressource Feuille **I** et place un de ses œufs libres **J** dessus.

Puis, pouvant se déplacer sur le même terrain sans coût, il se déplace une dernière fois sur la tuile d'eau douce **K** adjacente.

Dans cette action de Déplacement, il a utilisé 6 ressources (1 garantie et 1 terrain pour se déplacer et 2 nid et 2 terrains pour pondre), il a pondu un œuf et il a gagné une nouvelle ressource garantie... Pas mal !



## FIN DE PARTIE

La fin de partie peut être activée de 2 manières différentes :

- Lorsqu'un participant **POND** son dernier œuf, son tour se termine normalement puis on termine le tour de table (afin que tout le monde joue le même nombre de tours).
- Lorsqu'un joueur prend la dernière tuile du sac, on termine le tour de table et on fait un tour de table additionnel (de sorte que tout le monde joue le même nombre de tours).

Dans tous les cas, le joueur qui a pondu le plus d'œufs gagne. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a pondu sur la tuile la plus haute gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs comparent leur prochain œuf le plus haut et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé. Si tous leurs œufs sont à même hauteur, les joueurs à égalité partagent la victoire.

## MODE SOLO

Dans ce mode de jeu, vous allez explorer deux îlots et alterner entre eux pour placer vos œufs dans les nids les plus sûrs.

Le but est de pondre vos 10 œufs avant que les tuiles îlot dans le sac soient épuisées. Si vous y parvenez, le nombre de tuiles restantes dans le sac indiquera votre taux de réussite.

## MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

13 cartes jour et nuit.



## MISE EN PLACE

Procédez à la même mise en place que pour le jeu multijoueurs, avec les modifications suivantes :

- 1 Piochez 12 tuiles au hasard dans le sac (au lieu de 6) et placez-les au centre de la table, en formant 2 îlots distincts (au lieu d'un) de 6 tuiles chacun, comme indiqué sur l'image. La surface de la table autour des îlots s'appelle la mer.
- 2 Mélangez les 13 cartes du jour et de la nuit dans un paquet et placez-le face cachée sur un côté de la table.
- 3 Dévoilez 2 cartes jour et nuit et placez-les dans leur orientation jour près de l'îlot 1. Dévoilez ensuite 2 cartes jour et nuit et placez-les dans leur orientation nuit près de l'îlot 2. Tout au long de la partie, les cartes jour et nuit de chaque îlot seront toujours dans la même orientation (jour pour l'îlot 1, et nuit pour l'îlot 2), et chaque îlot peut avoir un maximum de 2 cartes jour et nuit à tout moment.
- 4 Choisissez l'un des îlots et placez votre pion oiseau sur l'une de ses tuiles.



## EXEMPLES DES CONDITIONS POUR PONDRE



PONDRE sur n'importe quelle tuile du niveau 4 (qui se trouve à une hauteur de 4 tuiles superposées).



PONDRE sur une tuile de niveau 4 et nid FEUILLES. Le type de terrain n'a pas d'importance.



PONDRE sur une tuile de niveau 3 et terrain EAU DOUCE. Le type de nid n'a pas d'importance.



PONDRE sur une tuile de terrain EAU DOUCE dont les tuiles adjacentes sont en terrain ARGILE.

**NOTE :** Les cartes jour et nuit ont deux orientations, **JOUR** et **NUIT**, définies par leur fond clair et foncé. Chaque orientation vous indique où placer votre oiseau.

## LE DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez une succession de tours. A chaque tour, vous devez choisir soit l'action **EXPLORATION**, soit l'action **DÉPLACEMENT**. Suivez les règles normales, mais appliquez les changements suivants :

### EXPLORATION

Lors de l'étape Placer des tuiles, vous ne pouvez pas placer des tuiles que sur l'îlot où se trouve votre pion.

## DÉPLACEMENT

Au début de cette action, retirez 3 tuiles de votre main ou au hasard du sac et remettez-les dans la boîte.

**NOTE** : Si vous avez retirées les tuiles de votre main, il ne vous restera qu'une seule tuile pour l'action Exploration au prochain tour.

Chaque fois que vous **AVANCEZ** votre pion, vous pouvez choisir comme tuile de destination une tuile sur l'autre îlot qui est exactement pareille (même terrain et même nid) que la tuile de votre pion. Dans ce cas, vous devez payer une carte de terrain du type de la tuile de destination, puis placer votre pion sur la tuile de destination comme d'habitude.

Vous ne pouvez **PONDRE** que sur des tuiles de votre îlot qui répondent aux conditions d'au moins une des cartes jour et nuit de cet îlot. Chaque fois que vous pondrez, défaussez la carte jour et nuit correspondante (si vous accomplissez les deux conditions, vous n'en défaussez qu'une seule). Ensuite, si l'autre îlot a moins de 2 cartes jour et nuit, révélez des cartes du paquet et placez-les près de cet îlot jusqu'à ce qu'il ait 2 cartes. Rappelez-vous que tout au long du jeu, les cartes jour et nuit de chaque îlot seront toujours orientées de la même façon (jour pour l'îlot jour, et nuit pour l'îlot nuit).

**EXEMPLE** : Thomas pond sur l'îlot jour en accomplissant la condition d'une de ses cartes, et donc la défausse. Comme il n'y a plus de cartes sur l'îlot nuit, Thomas révèle 2 cartes jour et nuit du paquet et les place avec l'orientation nuit près de l'îlot nuit.

## CRÉDITS

© 2023, 2Tomatoes Games S.L.

**Auteur** : Thomas Dagenais-Lespérance

**Illustration et Design** : Tatiana Boyko

**Développement** : Linus Garriga

**Édition et direction artistique** : Laia Esqué

**Remerciements de Thomas** : Le gang des Lundis (Bryan, Fabien, Francis, Martin), AJ et tous ceux qui ont testé le jeu a ProtoTO, ma compagne de vie Amélie et mon fils Gustave.

**Remerciements de 2 Tomatoes Games** : Alba, Dorian, Maxim, Karen, Brendan et Liam.

## FIN DE PARTIE

Vous perdez la partie si vous devez prendre une tuile dans le sac, qu'il n'y a plus de tuiles et que vous avez encore des œufs dans votre réserve.

Vous gagnez la partie si vous pondrez tous vos œufs.

Si vous gagnez la partie, comptez le nombre de tuiles îlot qui restent dans le sac. Comparez votre score à l'aide du tableau ci-dessous :

**15+ ÉCOSYSTÈME IDÉAL...** Le monde a besoin de plus de gens comme vous !

**10-14. VOUS AVEZ SAUVÉ LES ESPÈCES MENACÉES DE L'ÎLE..**  
Bravo !

**7-9. LA FAUNE AUGMENTE...** Superbe !

**4-6. LA FLORE COMMENCE À FLEURIR...** Bien !

**3 ou moins. ESSAYER DE REJOUER...** Vous pouvez mieux faire !

## VARIANTES DU JEU

Si vous souhaitez une expérience de jeu plus simple, nous vous recommandons de pondre 6 œufs au lieu de 10..



VISITEZ [2TOMATOESGAMES.COM](https://2tomatoesgames.com) POUR PLUS DE JEUX !

## RAPPEL DE JEU

### 1 MISE EN PLACE

- Formez un paquet pour chaque ressource et un îlot de 6 tuiles.
- Chaque joueur pioche 4 tuiles et ses œufs.
- Laissez les pions du joueur dans la mer.



### 2 JEU

En commençant par le 1er joueur, vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, vous devez effectuer une action d'**EXPLORATION** ou de **DÉPLACEMENT**.

### 3 FIN DE PARTIE

La fin du jeu peut se faire de 2 manières différentes :

- Lorsque quelqu'un pond son dernier œuf.
- Lorsque quelqu'un prend la dernière tuile îlot du sac.

Celui qui pose le plus d'œufs gagne.

## EXPLORATION

Étapes dans l'ordre

### 1 PLACER LES TUILES



La première tuile, adjacente à l'îlot, dans la mer.

Placez les tuiles 2 à 4 (celles que vous choisissez de placer) en respectant ces 3 conditions :

- Ⓐ **Sur** une tuile **adjacente** à la dernière tuile.
- Ⓑ Elle doit être **vide**.
- Ⓒ **Ascendante**, en laissant la tuile placée un niveau plus haut (ou plus) que la dernière tuile.

### 2 RECEVOIR DES RESSOURCES



Tuile placée dans la mer ou sur une tuile du même type de terrain : obtenir 1 carte terrain, du terrain de la tuile.

Tuile posée sur une tuile d'un autre type de terrain : on obtient 1 carte nid, dont le fond combine le terrain de la tuile ajoutée et celui de la tuile recouverte.

3 RECEVOIR DES TUILES : Piochez jusqu'à ce que vous ayez 4 tuiles et défaussez jusqu'à ce que vous ayez 8 ressources non garanties.

Dans n'importe quel ordre et combinaison

## DÉPLACEMENT

AVANCEZ et/ou PONDRE autant que vous souhaitez et vous pouvez payer.

### AVANCER



Choisissez la tuile adjacente sur laquelle vous souhaitez vous déplacer.

Payez le coût :

- Si la tuile se trouve sur le même terrain que celui où vous avez le pion, il n'y a pas de coût.
- Si la tuile se trouve sur un type de terrain différent de celui où vous avez le pion, payez 1 carte de terrain du type de la tuile de destination.

Avancez votre pion jusqu'à la tuile de destination. Vous ne pouvez pas effectuer l'action Déplacement en partageant une tuile avec un autre oiseau.

### PONDRE



Payez 3 cartes de nid pareilles au nid sur la tuile où se trouve votre pion.

En fonction du nombre d'œufs libres dans votre réserve :

- **Si vous en avez 2 ou plus**, prenez-en 1 et placez-le sur la tuile de votre pion. Vous obtenez une **ressource garantie** : prenez 1 ressource de votre choix pour votre réserve et placez un de vos œufs dessus.
- **Si vous n'en avez pas**, prenez 1 œuf d'une de vos ressources garanties, placez-le sur la tuile de votre pion et défaussez la ressource qu'il garantissait.