



Autour des îles

Une aventure périlleuse pour 2 à 4 chasseurs de trésor fûtés de 6 à 99 ans.

Auteur : Marco Teubner

Illustration : Adam Stower

Durée du jeu : env. 20 minutes

Sauras-tu faire preuve de l'audace et de l'habileté nécessaires pour trouver le trésor caché parmi ces 13 îles ? Alors qu'attends-tu pour décoller ? Cap sur une aventure palpitante à la Jules Verne ! Avec ton dirigeable, contourne les falaises et les volcans pour traverser les épais nuages qui cachent les îles ! En chemin, collecte les objets rares et mystérieux sur les différentes îles. Ils te permettront d'obtenir des indices sur le fabuleux trésor. Mais le temps presse ! D'autres pilotes sont eux aussi en quête du trésor et te suivent de très près... Qui saura voler correctement autour des 13 îles pour en décrypter le premier leur secret et ainsi mettre la main sur le fabuleux trésor ?

Contenu du jeu

1 plateau de jeu rond (9 pièces), 4 plaquettes de personnages, 4 pions (+ autocollants), 1 grand trésor (= carte), 1 masque de pilote, 30 plaquettes avec des objets à collecter, 35 cartes (5 cartes d'indices sur le trésor, 15 cartes de problème technique, 15 cartes de mission), 1 règle du jeu

1 masque de pilote



4 plaquettes de personnages



1 grand trésor (carte)



4 pions (+ autocollants)



5 cartes d'indices sur le trésor



5 x 3 cartes de problème technique



15 cartes de mission



30 plaquettes avec des objets à collecter



1 plateau de jeu rond (9 pièces)

Remarque préliminaire

Attention ! Détachez soigneusement toutes les pièces de leur support avant la première utilisation ! Vous pouvez jeter la poubelle le cadre inutile en carton. Collez l'autocollant correspondant sur chaque jeton.



Préparation du jeu

« Autour des îles » est facile à installer. Marche à suivre :

- Assembler le plateau de jeu à partir de toutes les pièces du puzzle.
 - Prendre une plaquette de personnage et le pion correspondant. Les jetons représentent vos dirigeables.
 - Triez les cartes en trois piles et mélangez-les faces cachées : cartes de mission (verso bleu), cartes de problème technique (verso rouge) et cartes d'indices sur le trésor (verso marron).
 - Placez la pile des cartes de problème technique faces cachées à côté du plateau de jeu.
 - Déposez le grand trésor à côté du plateau de jeu.
 - Tirez trois cartes d'indices sur le trésor sans les retourner. Déposez-les devant le grand trésor à côté du plateau de jeu. Remettez les cartes de trésor restantes dans la boîte sans les regarder.
 - Placez la pile des cartes de mission faces cachées à côté du plateau de jeu. Chaque joueur tire une mission et la place face visible devant lui.
 - Mélangez les objets à collecter faces cachées et répartissez-les sur les 13 îles comme suit :
Aucun objet sur les 3 îles avec les symboles de problème technique (= îles de réparation).
S'il y a 3 ou 4 joueurs, mettez 3 plaquettes avec un objet à collecter sur chaque île.
S'il n'y a que 2 joueurs, n'utilisez pas les plaquettes avec les marques bleues. Mettez 2 des plaquettes restantes sur chaque île.
- Préparez le masque de navigateur. Posez le pion de votre dirigeable sur la case départ. Un seul pion figurine sur chaque case départ.



case départ

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et annonce l'île sur laquelle il souhaite se rendre. Pour tous les autres tours, tu as deux possibilités :

- Tu peux mettre le cap sur une autre île pour y découvrir un objet.
- Tu peux également rester sur une île pour y découvrir un autre objet.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Règles de vol – le code d'honneur des pilotes

Tu t'envoies toujours de là où ton pion est situé. Tu déplaces toujours ton dirigeable avec un seul doigt. Il est interdit de le tenir sur les côtés avec les deux doigts ! Lorsque ton index repose sur ton dirigeable, mets le masque de pilote devant ton visage. Pendant que tu joues, tu n'as pas le droit de voir où se trouve ton pion ni vers où tu le pilotes. Tu dois ensuite le déplacer « à l'aveugle » sur le plateau de jeu. Si le pilote réussit à atterrir sur une île sans rencontrer d'obstacle, le fair-play entre pilotes leur impose de le lui dire. Un pilote atterrit sur une île lorsque son avion effleure une partie de l'île, quelle qu'elle soit (plage, côte). Tu peux bien sûr voler aussi loin que tu le souhaites et terminer ton tour avant d'atteindre une île. Au prochain tour, tu poursuis ton chemin là où tu t'étais arrêté.



Falaises, plage et palmiers – les 13 îles

Si tu réussis à atterrir sur une île sans rencontrer d'obstacle (voir **les fumées volcaniques et les bancs de nuages – les obstacles**), tu peux découvrir un objet de collecte (voir **les objets anciens et les plantes rares – les missions**). Retourne l'une des plaquettes objets. Si elle correspond à ta carte de mission, tu as le droit de la prendre. Si le symbole sur la plaquette ne correspond pas à ta mission, retourne-la.

Si, lors de ton dernier tour, tu as atterri sur une île, tu as deux possibilités : soit étudier le deuxième objet sur la même île, soit mettre le cap sur une autre île pour y étudier un autre objet. Pour cela, annonce une nouvelle destination, pose ton doigt sur ton dirigeable, tiens le masque de pilote devant le visage et envole-toi ! Tu as le droit d'écarter légèrement toute plaquette située sur ta piste de décollage.

Les fumées volcaniques et les bancs de nuages – les obstacles

Les parties évidées du plateau de jeu symbolisent les différents obstacles que tu peux rencontrer en vol. Si ton pion glisse dans l'un de ces trous, ton tour est aussitôt terminé. Ton avion ne peut pas continuer à voler. Tire une carte de problème technique et dépose-la devant toi. Lorsque c'est à nouveau à toi de jouer, reprends ton vol de là où tu étais resté coincé. Sors ton avion de la partie évidée avant de redécoller.

Si tu as tiré une carte de problème technique que tu avais déjà devant toi, ton avion est gravement abîmé. Pose directement ta figurine sur l'île de réparation où figure le symbole correspondant à tes deux cartes de problème technique pour y réparer ton dirigeable. Mélange tes deux cartes sous la pile des autres cartes de problème technique. Lorsque c'est à nouveau à toi de jouer, tu t'envoles de cette île.

Les objets anciens et les plantes rares – les missions

Sur chaque carte de mission sont représentés deux objets que tu dois récupérer sur les îles. Si tu réussis à découvrir ces deux objets, ta mission est accomplie et tu as le droit de regarder une carte d'indice qui te permettra de trouver le grand trésor. Mémorise bien l'indice de la carte, puis remets-la face cachée. Tire une nouvelle carte de mission.

De l'or précieux et des perles étincelantes – le trésor des 13 îles

Une fois que tu as vu les trois cartes d'indices, à toi de relier ces indices car une seule île leur correspond. C'est là qu'est caché le fabuleux trésor. Pour trouver le trésor, tu dois te rendre sur l'île en question et y atterrir. Ce n'est possible que si tu n'as pas encore déplacé ton dirigeable ni retourné d'objet pendant ce tour. Sinon, tu dois attendre le tour suivant.

Fin de la partie :

Une fois que tu as atterri sur l'île au trésor, tu dois annoncer aux autres joueurs que tu as résolu le mystère du trésor des 13 îles. Retourne à nouveau les 3 cartes d'indices et vérifie que tu as bien atterri sur la bonne île.

Si les cartes d'indices ne correspondent pas à l'île sur laquelle tu as atterri, tu perds la partie. Remets les cartes faces cachées à côté du grand trésor. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer et essayer de trouver l'île où se trouve le trésor.

Si tu as atterri sur la bonne île, tu as gagné la partie. Montre les 3 cartes d'indices aux autres joueurs et prends le grand trésor. Tu es l'aventurier le plus intrépide qui soit !

Conseil : au lieu de placer la carte du grand trésor, vous pouvez mettre une petite boîte avec une surprise à côté du plateau de jeu. De quoi rendre encore plus intéressante cette chasse au trésor autour des 13 îles...

