



Un jeu
d'Antoine Bauza et
de Bruno Cathala

Illustré par
Marie Caedouat

1001 îles

Les enfants de Sinbad se lancent un défi : explorer les 1001 îles et retrouver les trésors de leur père, ce grand marin. Depuis tout-petits, ils rêvent des animaux exotiques, des gemmes magnifiques et des lampes magiques qui peuplaient les récits de voyages qu'ils aimaient tant écouter.

Elias, Lilia, Noura, Qasim et Shirin, héritiers du plus grand voyageur des 1001 nuits, c'est à vous de jouer ! Partez à l'aventure et faites rêver vos frères et sœurs avec vos trouvailles.

Matériel de jeu

5 plateaux
Personnage

80 tuiles réparties
en 4 paquets :



20 tuiles
Île haute



20 tuiles
Île centrale



20 tuiles
Île basse



20 tuiles
Rêve

Le dos des tuiles Île
présente un Génie.
Le dos des tuiles Rêve
présente un Ciel étoilé.



Vous pouvez facilement distinguer les 3 types de tuiles Île (haute, centrale, basse) et les tuiles Rêve grâce à leur découpe.

1 carnet de score

iiii								
?>								
?>								
?>								
?>								
1x								
2x								
-1x								
=								

Mise en place

À 2 ou à 3, prenez 12 tuiles de chaque type.
À 4, prenez 16 tuiles de chaque type.
À 5, prenez toutes les tuiles (20) de chaque type.
Remettez dans la boîte, sans les regarder, les éventuelles tuiles restantes.

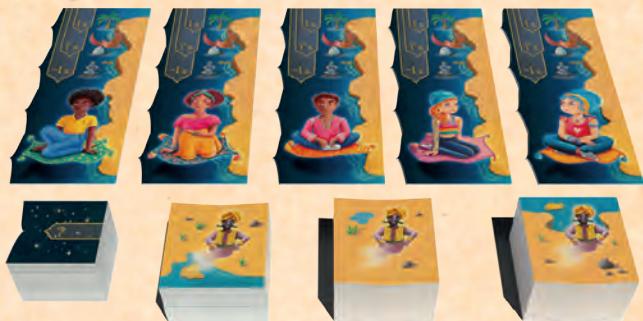
Mélangez séparément les 4 paquets de tuiles.

Disposez ces 4 paquets en 4 pioches, faces Génie et Ciel étoilé visibles, au centre de la table.

Choisissez pour vous un Personnage et prenez le plateau de jeu correspondant.

Désignez aléatoirement la première personne à jouer. On l'appellera la Vigie.

C'est tout ! Vous pouvez débiter la partie.



But du jeu

Votre objectif : obtenir le plus de points lors du décompte de fin de partie. Pour cela, quelques conseils :

Les 4 tuiles Rêve que vous allez choisir durant le jeu vous donneront, des points en fonction des éléments (animaux, gemmes, génie) visibles sur votre Île à la fin de la partie.

Assurez-vous que les tuiles Rêve et les tuiles Île correspondent le mieux possible. Par exemple, avoir une tuile Rêve Fennec est inutile si vous n'avez pas de Fennecs sur vos tuiles Île.

Pour chaque Île, les tuiles Rêve seront différentes, donc la manière de marquer des points aussi.

Les Oiseaux Rokhs et leurs énormes Œufs ont marqué votre imaginaire... Associez-les pour gagner des points. Les Palmiers également vous rapportent des points, avoir une île verdoyante est vraiment le décor parfait pour vos aventures.

Par contre, les Brigands sont votre pire cauchemar. Trop nombreux, ils peuvent vous faire perdre des points.



Déroulement du jeu

Principe du jeu

Une partie se joue en 16 tours de jeu.

À chaque tour, tout le monde ajoute une tuile à son plateau afin de construire son Île ou de cumuler ses tuiles Rêve.

À la fin du 16e tour de jeu, tous les plateaux sont complets et la partie se termine par le décompte des points.

La variante pour un jeu à deux est présentée page 6.



Tour de jeu (pour 3, 4 ou 5)

• 1. Pioche des tuiles

Au début du tour, la Vigie choisit l'une des 4 pioches et prend, dans la pioche choisie, autant de tuiles que de personnes en jeu.

La Vigie pose sur la table, faces visibles, les tuiles piochées.



Exemple à 4 personnes

• 2. Sélection des tuiles

La Vigie choisit alors une des tuiles révélées et la place sur son plateau. S'il s'agit d'une tuile Île, la Vigie la place côté droit ; s'il s'agit d'une tuile Rêve, côté gauche.

La Vigie désigne ensuite la personne de son choix autour de la table.

La personne désignée par la Vigie choisit à son tour une tuile parmi celles restantes.

Après avoir ajouté cette tuile à son propre plateau, elle désigne à son tour une des personnes qui n'a pas encore choisi de tuile ce tour-ci.

On poursuit ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait obtenu et placé une tuile.



• 3. Changement de Vigie

La personne qui prend la dernière tuile révélée n'a donc pas le choix. En contrepartie, cette personne devient la Vigie pour le tour suivant. Le nouveau tour de jeu reprend alors à la première étape (Pioche des tuiles).



Règles de construction

- Chaque type de tuiles doit être placé dans une ligne dédiée. Suivez le dessin et la forme des tuiles pour les placer correctement.
- Au premier tour, vous devez poser la tuile que vous avez choisie sur un bord de votre plateau Personnage.
- Aux tours suivants, les tuiles choisies doivent toujours être placées adjacentes au plateau Personnage ou adjacentes à une tuile préalablement posée.



- Les 16 tuiles doivent former, avec le plateau Personnage un rectangle régulier.
- Une fois posée, une tuile ne peut plus être déplacée.

Note : Chaque tuile Rêve existe en deux exemplaires. Un même plateau peut en accueillir deux identiques.



- 1** emplacement possible pour les prochaines tuiles Île haute
- 2** emplacements possibles pour les prochaines tuiles Île centrale
- 3** emplacement possible pour les prochaines tuiles Île basse
- 4** emplacements possibles pour les prochaines tuiles Rêve



Attention aux Lampes magiques !

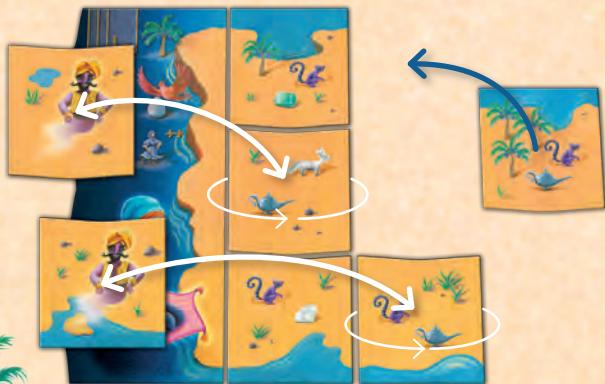
Sur certaines tuiles se trouvent des Lampes magiques, mais, attention vous n'avez que 3 vœux !



Tant que votre Île ne contient que 1 ou 2 Lampes magiques, tout va bien. Mais lorsque vous ajoutez une troisième Lampe, vous devez **immédiatement** retourner, face Génie visible, les 2 tuiles avec une Lampe déjà présentes sur votre Île. La troisième Lampe que vous venez d'ajouter reste alors la seule visible sur votre Île.

Les éléments cachés sous les tuiles retournées ne seront pas comptabilisés pour le score en fin de partie.

Vous pouvez ensuite continuer à placer des tuiles avec des Lampes mais la pose d'une troisième Lampe entraînera, à nouveau et à chaque fois, le retournement des 2 tuiles précédentes avec une Lampe.



Fin de Partie et décompte des points

La partie se termine lorsque tout le monde dispose d'une Île complète. Une Île est complète quand les 4 tuiles Rêve et les 12 tuiles Île réparties en 3 lignes de 4 tuiles ont été posées.

Calculez votre score en cumulant :



+ les points octroyés par chacune de vos 4 tuiles Rêve (voir le détail des tuiles Rêve en dernière page),



+1 point pour chaque Palmier présent sur votre Île,



+ 7 points par paire Œuf/Oiseau Rokh présente sur votre Île
Un Oiseau Rokh ne peut pas faire partie de 2 paires différentes, idem pour les Œufs,

- les éventuels points enlevés par les Brigands.



Perdez 1 point par Brigand présent sur votre Île **si, et seulement si**, vous êtes la personne à en avoir le plus. S'il y a égalité, toutes les personnes concernées subissent la pénalité.

Rempportez le défi que vous vous êtes lancé avec vos frères et soeurs et faites-les rêver avec vos magnifiques découvertes. Vous gagnez la partie si vous obtenez le score le plus élevé.

En cas d'égalité, la personne dont l'Île laisse apparaître le moins de Brigands l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Exemple de décompte



1 **La tuile Colonne de Gemmes** rapporte 8 points = 6 points (2 Gemmes différentes - 1 Émeraude et 1 Rubis - dans la première colonne) + 2 points (2 Diamants identiques dans la deuxième colonne) + 0 point (pas de Gemmes dans les troisième et quatrième colonnes).

2 **La tuile Lampe** rapporte 4 points = 4 x 1 Lampe Magique.

3 **La tuile Éléphant** rapporte 5 points = 5 x 1 Éléphant.

4 **La tuile Serpent** rapporte 10 points car il n'y a qu'un seul Serpent sur l'Île.

⬡ **Les Palmiers** rapportent 8 points = 1 x 8 Palmiers.

○ **Les paires Oiseau Rokh/Œuf** rapportent 7 points = 7 x 1 paire Oiseau Rokh/Œuf.

□ **Les Brigands** (si et seulement si vous êtes la ou l'une des personnes qui en possèdent le plus) vous font perdre 7 points = 1 x 7 Brigands.

Total : 35 points

Partie à 2

Désignez la Vigie pour le premier tour au hasard.

À chaque tour :

1. La Vigie choisit une des 4 pioches et prend 3 tuiles dans cette pioche, sans les révéler.
2. La Vigie prend secrètement connaissance des 3 tuiles piochées, en sélectionne 2 qu'elle retourne face Île/Rêve visible. La troisième tuile reste secrète et est posée face Île/Rêve cachée.
3. L'adversaire choisit 1 tuile parmi les 3 que la Vigie vient d'exposer et l'ajoute à son plateau.

Note : Vous pouvez tout à fait choisir la tuile face cachée mais vous ne pouvez pas la consulter préalablement.



4. La Vigie choisit alors 1 tuile parmi les 2 restantes et l'ajoute à son plateau.

La dernière tuile est écartée du jeu, face Île/Rêve visible.

Un nouveau tour peut alors commencer en échangeant le rôle de Vigie.



Crédits

Auteurs

Antoine Bauza et
Bruno Cathala

Illustratrice

Marie Cardouat

Éditeur

Ludonaute

www.ludonaute.com
contact@ludonaute.fr

Copyright
2022 Ludonaute –
Tous droits réservés

Règles
en Vidéo



Les tuiles Rêve



Pour chaque élément visible sur votre île, les tuiles Rêve rapportent :



2 points par
Oiseau Rokh



2 points
par Singe



3 points
par Fennec



4 points
par Dromadaire



5 points
par Éléphant



Pour chaque colonne,
2, 6 ou 12 points pour
respectivement 1, 2 ou
3 Gemmes différentes sur
cette colonne.



Pour chaque ligne, 2,
5 ou 10 points pour
respectivement 1, 2 ou
3 Gemmes différentes sur
cette ligne.



4 points si vous avez
une et une seule
Lampe magique

12 points si vous
avez exactement
2 Lampes magiques



10 points si vous avez un
et un seul Serpent

5 points si vous avez
exactement 2 Serpents

0 point si vous avez
3 Serpents ou plus



4 points par tuile
Île retournée, face
Génie visible

