

L'ÎLE DES MOTS DITS

GUIDEZ GRÂCE À VOS MOTS



Votre groupe est perdu au fin fond d'une jungle insulaire. Heureusement, vous venez de trouver un plan et un vieux talkie-walkie !

Envoyez des indices au groupe pour les guider. Tant qu'à y être, tentez de récupérer quelques trésors sur la route, mais faites attention de ne pas les envoyer vers les **dangers** qui guettent à chaque pas.

Dans cette jungle, **chaque mot compte**.

Pour revendiquer **la victoire**, trouvez les **trésors** et quittez l'île !

Évitez les **malédictions**, gardez le bon cap et faites attention à votre réserve d'**eau** !
Échappez vous de cette île des "Mots dits" !

MATÉRIEL

- 1 tapis de l'île en tissu
- 1 plateau de suivi
- 32 tuiles de points de repère
- 150 cartes Plan
- 1 marqueur effaçable
- 1 support de cartes



7

CHARCISSE MARAIS D'EAU

PROJET

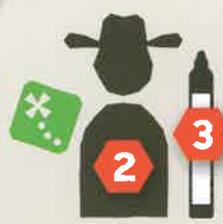
COUPURE

TRESDOR

MALDICTION

PROJET

SORTIE



L'Éclaireur

4

NORMAL

MARAI · CLÔTURE · BOIS

5

6



Les Aventuriers

Plateau de suivi
(face coopérative)

MISE EN PLACE

- 1 Placez le **tapis de l'île** au centre avec l'aiguille pointant vers le nord comme spécifié sur les cartes Plan. Il n'y a pas de différences entre les faces recto ou verso. Une est simplement plus décorée que l'autre, choisissez votre face préférée !
- 2 Choisissez un joueur pour être "**L'Éclaireur**" qui donnera des indices pour guider le groupe. Tous les autres joueurs sont "**Les Aventuriers**".
- 3 Donnez le **marqueur** à l'Éclaireur.
- 4 L'Éclaireur prend **1 carte Plan** au hasard, et la garde cachée au Groupe. Utilisez une carte Plan verte pour le mode coopératif Normal ou une jaune pour le mode coopératif Difficile. Les cartes rouges sont réservées au mode compétitif.
- 5 L'Éclaireur écrit les **3 premiers mots qui se trouvent sur le Plan** sur trois tuiles différentes.
- 6 L'Éclaireur **place ces tuiles** sur les emplacements correspondants de **l'île** avec les mots face visible. Ces mots sont maintenant **3 Points de Repère** que vous utiliserez pour guider les Aventuriers vers la fortune et la sortie !
- 7 Placez le **plateau de suivi** près des Aventuriers, face coopérative visible.
- 8 Placez **7 tuiles vierges sur le plateau de suivi** et mettez le reste des tuiles de côté. **IMPORTANT** : L'Éclaireur n'écrira que sur les tuiles disponibles sur le plateau de suivi pour donner des indices aux Aventuriers.

COMMENT JOUER ?

À chaque tour, vous devez :

1. **Donner un indice** – L'Éclaireur réfléchit à un indice en un mot (plus de détails p4), puis l'écrit sur une tuile prise sur le plateau de suivi.
2. **Placer l'indice** – Les Aventuriers décident ensemble sur quelle case ils pensent que l'Éclaireur les guide, puis placent la tuile à cet endroit.
3. **Explorer l'île** – L'Éclaireur dit aux Aventuriers ce qu'il y a sur la case explorée (Malédiction, Amulette, Piège, Eau, Trésor, rien, etc.) en se référant au Plan. L'effet est inscrit sur le plateau de suivi.
4. **Vérifier** – Vérifiez si vous avez gagné ou perdu. Si ce n'est pas le cas, continuez ! Commencez alors un nouveau tour pour explorer davantage et, peut-être enfin, quitter cette île !

1 DONNER UN INDICE

L'**Éclaireur** tente de guider **Les Aventuriers** vers une **case inexplorée** de l'île en inscrivant sur une tuile un indice en un mot.

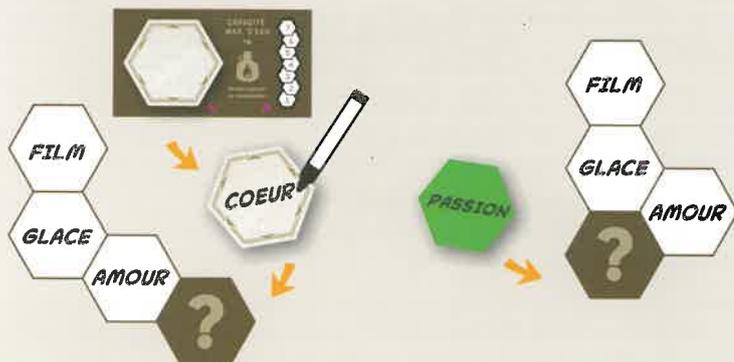
L'indice est écrit sur une tuile **prise du plateau de suivi**.

Cet **indice** doit se rapporter ou être thématiquement lié aux **Points de repère** (mots déjà présents sur l'île) et diriger **Les Aventuriers** vers une case que l'**Éclaireur** veut qu'ils explorent.

- Les indices doivent être un mot ou un mot composé ("patate" est autorisé, "pomme de terre" également). Les acronymes sont acceptés (« NASA », « OVNI », « FBI », « PMU », etc).
- Écrivez l'indice, sans donner de contexte supplémentaire (ne dites pas quelque chose comme « Si vous avez vu le film Matrix, vous comprendrez ! »).
- N'utilisez pas un mot dont la structure est déjà présente sur un mot visible sur l'île (si "voyage" est déjà écrit, vous ne pouvez pas écrire "voyager," "voyageur," "voyagé", etc).
- Les indices doivent être liés aux **sens** des mots. N'utilisez pas d'indices basés sur les rimes, le nombre de lettres, la position des mots existants, des caractéristiques du plateau ou la direction dans laquelle vous voulez que les joueurs aillent.

L'indice « CŒUR » se rapporte uniquement à « AMOUR », pas à « FILM » ou « GLACE ». C'est donc un bon indice pour guider les Aventuriers vers une case adjacente uniquement à « AMOUR ».

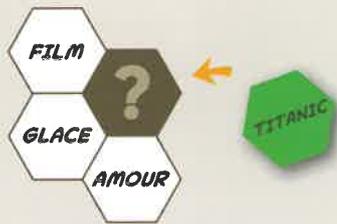
L'indice « PASSION » peut se rapporter à la fois à « GLACE » et à « AMOUR ». C'est un bon indice pour guider Les Aventuriers vers une case adjacente aux deux.



2 PLACER UN INDICE

Les **Aventuriers** discutent de l'endroit où ils pensent que le mot indice doit être placé (sans donner de suggestions pour les prochains indices, bien sûr). Vous pouvez explorer n'importe quelle case adjacente à un Point de Repère existant. Une fois que les **Aventuriers** sont d'accord, placez la tuile sur cette case. Ce nouveau mot devient un Point de Repère pour vous aider à naviguer sur l'île lors des prochains tours.

L'indice « TITANIC » a été placé dans un emplacement adjacent à FILM, GLACE et AMOUR, car les Aventuriers estimaient qu'il se rapportait à ces trois Points de Repère.



3 EXPLORER L'ÎLE

L'**Éclaireur** consulte le Plan pour voir ce qu'il y a dans la case explorée par les **Aventuriers**. Si c'est un objet ou un danger, il l'annonce (« C'est un Piège ! », « Trésor ! », ou « Rien ici ») et applique l'effet si nécessaire :

TRÉSOR



Marquez 1 Trésor (le plus à gauche) sur le plateau de suivi. Il y en a 3 dans une partie Normal, 4 dans une partie Difficile. Trouvez-en autant que vous le pouvez avant de quitter l'île. Il en faut minimum 1 pour gagner !

MALÉDICTION



Marquez 1 Malédiction (la plus à gauche). Si vous quittez l'île en ayant marqué une Malédiction et **sans** avoir trouvé d'Amulette vous **perdez**. Si vous trouvez une **deuxième Malédiction**, vous **perdez immédiatement**.

AMULETTE



Marquez 1 Amulette. Cette dernière annule une Malédiction et permet donc de gagner en quittant l'île même si vous avez marqué une Malédiction. Vous pouvez trouver l'Amulette avant ou après la Malédiction.

PIÈGE



Marquez 1 Piège (le plus à gauche). Ensuite, retirez 1 tuile présente sur le plateau de suivi. Vous devez également marquer la case la plus haute de votre "RÉSERVE D'EAU".

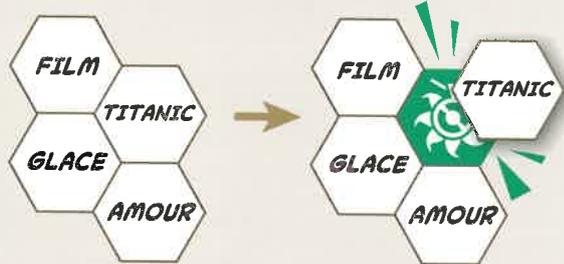
EAU



Marquez 1 Eau (la plus à gauche). Récupérez, le nombre de tuiles nécessaire (parmi celles mises de côté) pour compléter votre RÉSERVE DE TUILES sur le plateau de suivi jusqu'à votre CAPACITÉ MAX D'EAU. Ainsi, si vous avez déjà 2 tuiles sur votre RÉSERVE DE TUILES et que votre CAPACITÉ MAX est à 5, vous ne récupérez que 3 tuiles.

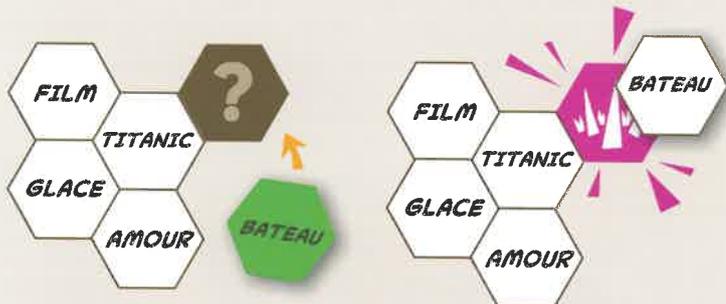
3 EXPLORER L'ÎLE (SUITE)

En plaçant l'indice TITANIC, une Amulette a été révélée 🍀 -
Si Les Aventuriers découvrent plus tard une Malédiction,
la Malédiction sera annulée.



Le prochain indice est BATEAU, et Les Aventuriers
le placent à côté de TITANIC uniquement.

Cette case révèle un Piège 🕸: retirez une tuile du tableau
de suivi et barrez la case la plus haute de la CAPACITÉ D'EAU MAX
(réduisant de manière permanente le nombre de tuiles
que vous pourrez récupérer lorsque vous révélez de l'Eau).



Si vous avez trouvé une case d'Eau , récupérez des tuiles parmi celles mises de côté. Prenez-en autant que nécessaire pour compléter votre RÉSERVE DE TUILES jusqu'à votre CAPACITÉ MAX D'EAU (indiquée en haut à droite du plateau de suivi), puis passez au tour suivant.



SUR L'ÎLE, L'EAU EST VITALE !

Si vous tombez à court de tuiles sur le plateau de suivi avant de trouver la Sortie, vous mourrez (et PERDEZ) !

IMPORTANT !

L'Éclaireur ne peut révéler que ce qui a été découvert dans la nouvelle case explorée par les Aventuriers. Il ne dit pas ce qui se trouvait sur la case qu'il visait.

CONTINUER VOTRE PÉRIPLÉ

Si vous n'avez pas trouvé la Sortie  et que vous avez encore des tuiles sur le plateau de suivi, continuez votre périple en jouant le tour suivant !

Si vous n'avez pas trouvé la Sortie  et que vous n'avez plus de tuiles sur le plateau de suivi, vous PERDEZ. Essayez à nouveau ! Peut-être devriez vous penser à vous arrêter boire de l'eau plus souvent la prochaine fois ?



Si vous avez trouvé la Sortie  :

- Avec une Malédiction  mais pas d' Amulette , vous PERDEZ.
- Sans avoir trouvé au moins un Trésor , vous PERDEZ. Essayez à nouveau, vous pouvez le faire !
- Sinon, vérifiez votre résultat :

 TRÉSOR	RÉSULTAT
0	PERDU !
1	On va dire que c'est gagné...
2	Une belle réussite !
3	Un exploit impressionnant
4*	Victoire légendaire !

* MODE DIFFICILE UNIQUEMENT



Composez 2 équipes de 2 joueurs ou plus. Choisissez 1 carte Plan rouge en mode compétitif, utilisez la face COMPÉTITIVE du plateau de suivi, et suivez les règles classiques du jeu avec quelques exceptions.

La première équipe qui trouve 4 Trésors (sans être maudite) GAGNE !

APERÇU

- Les 2 équipes s'affrontent pour trouver 4 Trésors avant l'autre équipe. Chaque équipe a son propre Éclaireur, chacun se référant au même Plan. L'équipe 1 commence la partie. L'équipe 2 joue en second mais elle démarre la partie avec 1 Amulette en sa possession (déjà marquée).
- Les équipes jouent à tour de rôle. À leur tour, l'Éclaireur de l'équipe donne un indice en l'écrivant sur une tuile vierge, et laissent les Aventuriers de son équipe décider où le placer. Les nouveaux indices peuvent se rapporter à n'importe quelle tuile de Point de Repère sur l'île.
- Les tuiles ne sont pas conservées sur le plateau de suivi, utilisez des tuiles vierges pour donner des indices.
- Il n'y a pas de cases d'Eau , Piège , ou Sortie sur le Plan.

TROUVER DES TRÉSORS

- Il y a 4 Trésors de l'équipe verte , 4 Trésors de l'équipe bleue , et 2 Trésors d'Or .
- Les Trésors et peuvent être trouvés par n'importe quelle équipe mais ils seront gagnés par l'équipe de la couleur correspondante ! Ainsi, si l'équipe trouve un Trésor , c'est l'équipe qui le gagne et le marque sur son côté du plateau de suivi.
- Les Trésors d'Or sont neutres et sont gagnés par l'équipe qui les trouve.

MALÉDICTIONS, AMULETTES ET VICTOIRE !

- L'équipe qui joue en second commence avec 1 Amulette . Cela signifie qu'elle peut trouver 1 Malédiction et annuler son effet. Comme d'habitude, une Amulette révélée est gagnée par l'équipe qui l'a trouvée, mais il en va de même pour les Malédictions .
- La première équipe à avoir une Malédiction qui ne peut être annulée par une Amulette PERD et l'autre équipe GAGNE !
- La première équipe qui trouve 4 Trésors **sans être maudite** (quelle que soit la combinaison, par exemple 2 et 2), GAGNE. Si votre équipe est maudite et trouve son 4^e Trésor, vous PERDEZ et l'autre équipe GAGNE. Assurez-vous de trouver l'Amulette avant que votre 4^e Trésor ne soit trouvé !

CRÉDITS

AUTEURS Danilo Valente & Rodrigo Rego

ILLUSTRATIONS Aeron Ng

GRAPHISME KOMBOH / Michael Matějko

RÉDACTION Nathan Thornton

MISÉ EN PAGE William Niebling

DÉVELOPPEMENT Ben Harkins, Rich Gain, Ian Birdsall

ÉDITEUR Floodgate Games

TESTEURS

Emily Tinawi, Harkins, Vanessa & Josh Sylvén, Dan & Abby Marra, Brian & Sarah Schriener, Nate Anderson, Neil Roberts, Brian Brzezka, Derrick Schwartz, Dan Sermalbeck, Roberto Rodrigues, Jander Valente, Sérgio Brazili, Andrésia Calaine, Patricia Rosendo, Leandro Pires, Samirao Hassi, Daniel Matosa, Pilsola Marques, Vanessa Caydoto, Mauro Puchanski, Diogo Brito, Maxwell Fruidenthal, Kay King, Andy Nelson, Dan Cottripe, Scott Eaton, Philip Wautat, and many others.

Version française éditée par le Studio Matagot



@StudioMatagot
161 rue Fernand Audegill
33000 Bordeaux



© 2024 All rights reserved.
Floodgate Games, LLC
@FloodgateGames



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairemesdechets.fr