

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

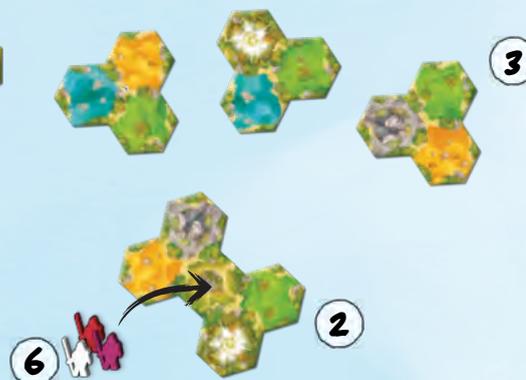


L'île de Pan

Livret de Règles



Exemple d'une partie à 3 joueurs



Mise en Place

1 NOMBRE DE JOUEURS

- 2 JOUEURS : Écartez les tuiles *Paysage* marquées [3] et [4]
- 3 JOUEURS : Écartez uniquement les tuiles *Paysage* marquées [4]
- 4 JOUEURS : Conservez toutes les tuiles *Paysage*

Les tuiles *Paysage* écartées sont replacées dans la boîte de jeu, elles ne serviront plus pour le reste de la partie.

2 PLACEZ LA TUILE DE DÉPART AU CENTRE DE LA TABLE

3 MÉLANGEZ LES TUILES PAYSAGE

Constituez une pioche face cachée et retournez 3 tuiles faces visibles.

Chaque tuile est composée de 3 « cases » (hexagones), représentant chacune un *Domaine* : Montagne (case grise), Désert (case jaune), Plaine (case verte), Lac (case bleue). Certaines comportent d'étranges nuages de fumée : ce sont des *Portails Magiques* qui permettent de se déplacer plus rapidement.

4 CHAQUE JOUEUR PREND

- Un plateau de score de la couleur de son choix qu'il place devant lui.
- Le pion *Explorateur* de la couleur correspondant à son plateau de score.
- 3 jetons de score, un pour chaque type d'*Animal* : Herbivores (vert), Rapaces (gris), Reptiles (jaune) à placer sur la case 0 de son plateau de score.
- 3 tuiles *Lac Merveilleux* de la couleur correspondant à son plateau et les place sur les emplacements indiqués sur la gauche de son plateau de score.

5 LES PIONS ANIMAUX

Placez les pions *Animaux* dans leurs bacs de rangement respectifs, dans la boîte, et gardez les pions *Animaux Merveilleux* à portée de main, près de la pioche de tuiles *Paysage*.

6 LES EXPLORATEURS

Placez les *Explorateurs* sur la case centrale de la tuile de départ.

... la partie peut commencer !



But du Jeu

À chaque tour, vous révélez un peu plus l'île et les surprises qu'elle vous réserve. Puis, en déplaçant votre explorateur, plus vous observerez d'animaux, plus vous remporterez de points de victoire. Mais ils ne sont pas seuls, de rares Animaux Merveilleux n'apparaissent que sous certaines conditions. Réussirez-vous à former le cadre merveilleux nécessaire à leur apparition, et à gagner ainsi plus de points de victoire ? Le joueur ayant le plus grand score quand l'île sera entièrement découverte remporte la partie.

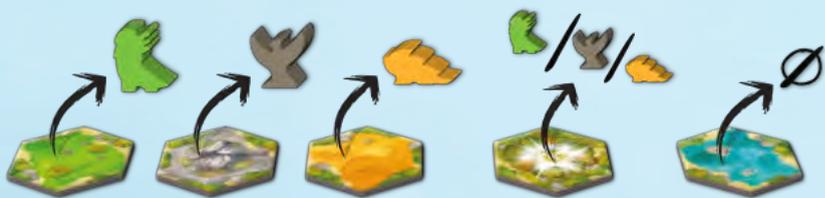


Déroulement du Jeu

Le plus jeune joueur débute la partie, puis les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

Chaque joueur, lors de son tour, **doit** effectuer les actions suivantes, dans cet ordre :

- 1** Prendre une tuile *Paysage* parmi les 3 proposées faces visibles. Puis, la remplacer immédiatement par une nouvelle de la pioche.
- 2** Pour chaque case de la tuile *Paysage* prise :
 - Si c'est un *Domaine*, ajouter un pion *Animal* du type correspondant à sa réserve personnelle.
 - Si c'est un *Portail Magique*, ajouter un pion *Animal* du type de son choix à sa réserve personnelle.
 - Les cases *Lac* ne procurent aucun pion *Animal*.



- 3** Placer sa tuile *Paysage* en jeu, face visible. Au moins 3 côtés de la tuile *Paysage* doivent être adjacents à une ou plusieurs tuiles *Paysage* déjà en jeu.



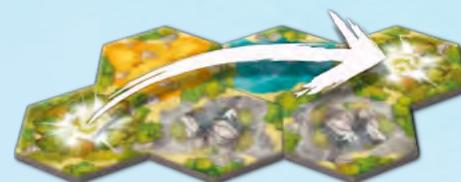
- 4** Déplacer son *Explorateur* de 0 à 3 cases.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

- Un *Explorateur* ne peut ni traverser ni se déplacer sur des cases *Lac* ou *Lac Merveilleux*.
- Il **doit** terminer son déplacement sur une case vide (*Domaine* ou *Portail Magique*).
- Il peut passer par des cases contenant des *Animaux* ou un autre *Explorateur*.

LES PORTAILS MAGIQUES

Un *Explorateur* peut se déplacer d'un *Portail* à un autre comme si les deux cases étaient adjacentes, ce qui compte donc comme 1 déplacement.



5 Choisir parmi ces deux actions :

☑ OBSERVER DES ANIMAUX

1. Placer de 1 à 3 pions *Animal* d'un même type depuis sa réserve personnelle sur le *Domaine* où se trouve son *Explorateur*. Le type de pion *Animal* doit correspondre au type de *Domaine* de la case. Les *Herbivores* vivent dans les *Plaines*, les *Rapaces* dans les *Montagnes* et les *Reptiles* dans le *Désert*. On ne peut donc placer de pion *Animal* ni sur une case *Portail Magique*, ni sur une case *Lac*.



2. Pour chaque pion *Animal* ainsi placé, le joueur avance d'une case sur sa piste de score le jeton de score correspondant.

Exemple : j'ai placé 3 *Herbivores*, j'avance mon marqueur *Herbivore* de 3 cases sur la piste de score.

☑ DÉCOUVRIR UN LAC MERVEILLEUX

Si l'*Explorateur* est adjacent à un *Lac* au sein duquel n'est pas déjà présente une tuile *Lac Merveilleux* d'un adversaire, le joueur place une de ses 3 tuiles *Lac Merveilleux* en jeu. La tuile doit avoir 3 côtés adjacents à des tuiles déjà en jeu et au moins un avec le *Lac*. Le joueur prend donc possession de ce *Lac Merveilleux*.



- ✓ 3 côtés adjacents
- ✓ 1 côté « lac » adjacent

6 Vérifier si un *Animal Merveilleux* apparaît.

À son tour, s'il y a trois types de pions *Animal* différents dans les *Domaines* adjacents à un lac comprenant une tuile *Lac Merveilleux* du joueur actif, alors un *Animal Merveilleux* surgit de l'eau.

Procédez comme suit :

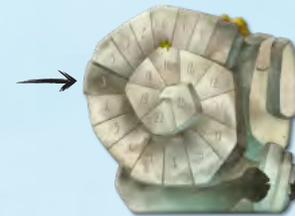


1. Ajouter un pion *Animal Merveilleux* dans le lac.
2. Le joueur actif avance, au choix, un de ses 3 jetons de score d'autant de cases que de *Domaines* occupés (c'est-à-dire de *Domaines* contenant au moins un pion *Animal*) autour de ce lac.

Exemple ci-dessus : il y a autour du lac 2 *Montagnes*, 1 *Plaine* et 1 *Désert* avec au moins un pion *Animal*, avancez donc un de vos marqueurs de score de 4 cases (2+1+1).

7 Si, pendant ce tour de jeu, au moins un des marqueurs de score atteint ou dépasse la case numéro 3 désignée ci-dessous sur la piste de score alors :

- Prendre un pion *Animal* commun de votre choix.
- Rejouer un tour en commençant à l'étape 4.



Attention : Si plusieurs marqueurs de score atteignent ou dépassent cette case dans le même tour, prenez autant d'animaux mais ne rejouez qu'une seule fois.

En revanche, si un autre jeton atteint cette case pendant que vous êtes en train de rejouer, vous gagnez de nouveau un tour supplémentaire. Avec beaucoup de chance (et suffisamment de pions *Animal* en réserve), vous pourriez donc jouer jusqu'à 4 tours consécutifs !

Fin de Partie

La fin de partie est déclenchée lorsque chaque joueur aura joué 9 tours et qu'il ne reste plus que 2 tuiles faces visibles.

Chaque joueur calcule alors son score :

- 1 En additionnant les valeurs de ses 3 jetons de score sur sa piste de score.
- 2 En additionnant les points de victoire octroyés par les tuiles *Lac Merveilleux* encore sur son plateau. Chaque tuile *Lac Merveilleux* qui n'a pas été jouée au cours de la partie rapporte un point par case du plus grand *Groupe* de *Domaines* correspondant.

Le joueur avec le plus de points de victoire au total remporte la partie.

Exemple ci-dessous : comme le joueur Violet n'a pas joué sa tuile *Lac Merveilleux* correspondant à la Plaine (en vert) ① et qu'il y a une Plaine en jeu composée de 6 cases ② (bordée de rouge), alors il remporte 6 points de victoire supplémentaires. Dans le cas où deux joueurs (ou plus) seraient dans cette situation, chacun des joueurs gagneront 6 points.



Remerciements

Les Auteurs se remercient mutuellement, ainsi que leurs femmes de les avoir supportés au cours du développement de ce jeu et vive les **Bûcherons ! Florian** : « Je remercie principalement mes testeurs officiels : Victor Schalk, Tony Rico, Maximilian Lopez et Alexis Opolka, dès la première version. Merci à ma famille et aux amis ». **Johan** : « Merci aux premiers testeurs : Etienne, Adrien, Seb et Clément ainsi qu'aux suivants. Merci aux amis de la CAL pour les conseils avisés ».

Les Bûcherons remercient Florian et Johan de nous avoir fait confiance pour l'Île de Pan dont nous sommes super fiers ! Camille pour son travail de recherche et l'univers exceptionnel de L'Île de Pan. Les membres du groupe « Chez Gégé... Proto, Binouz et Sauciflar » pour leurs tests avisés et la bonne bière. Et enfin, toute l'équipe Blackrock Games pour leur engagement sans faille !

Crédits



L'Île de Pan - Un jeu de Johan Benvenuto et Florian Strieix, illustré par Camille Chaussy.

Lumberjacks [Studio] - Lieu dit le Pavillon 14250 VENDES

Pour toute réclamation merci d'envoyer un mail à sav@lumberjacks-studio.com