

Objectif

- Sauver le + de ses explorateurs avec les trésors les + précieux, en les débarquant sur la terre ferme avant que le volcan n'explode.

Mise en place

Chaque joueur (choisit sa couleur)

- L'ensemble des pions explorateurs de sa couleur (cache la valeur inscrite aux autres joueurs)
- 2 bateaux

Commun

- Plateau
- Placer les tuiles au hasard dans la zone délimitée au centre, côté nature visible
- les serpents de mer sur les 5 hexagones marqués du symbole serpent de mer
- Les bateaux restants, animaux marins restants à proximité

À 2 joueurs : 2 couleurs par joueur

Placement initial de tous les explorateurs et des 2 bateaux par joueur

- À tour de rôle : les joueurs placent un explorateur sur une tuile inoccupée de l'île
 - Le joueur peut regarder la valeur inscrite avant de placer son explorateur
 - Il n'est plus possible de regarder la valeur inscrite sous ses explorateurs ensuite (durant toute la partie)
- À tour de rôle : les joueurs placent un bateau sur une case jouxtant l'île

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

1. Jouer une tuile (et une seule) récupérée précédemment (non concerné le premier tour)

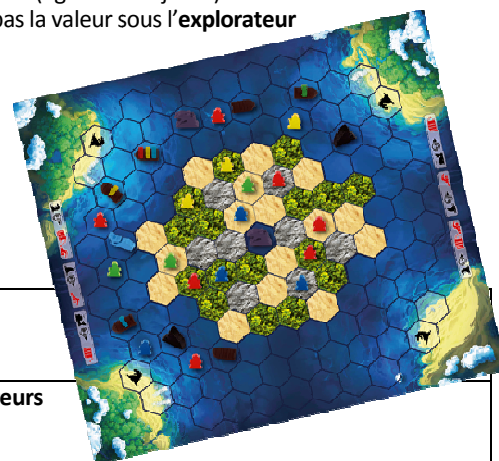
2. Déplacer des explorateurs ou des bateaux avec 3 points de déplacement

- Pas de limite du nombre d'explorateurs sur une case (tuile ou mer)
- 1 point de déplacement =
 - **Explorateur**
 - Se déplacer d'une tuile à une autre (possible de le déplacer de 1 à 3 cases, soit 1 à 3 points de déplacement)
 - Monter sur un bateau depuis l'île
 - Passer d'un bateau à l'autre (si côte à côte)
 - Se jeter à l'eau : devient **nageur**
 - **Nageur** (ne peut pas remonter sur l'île)
 - Se déplacer d'une case dans l'eau → ⚠ 1 case maxi par explorateur et par tour
 - Monter dans un **bateau** si **nageur** sur la même case que le **bateau** → ⚠ Si un **nageur** est sur une case à côté d'un **bateau**, il doit se déplacer sur cette case et attendre le prochain tour pour monter dessus
 - **Bateau** (un seul **bateau** par case)
 - Déplacer un **bateau** vide d'une case
 - Déplacer un **bateau** non vide si sa couleur est majoritaire sur le **bateau** (égalité = majorité)
 - Débarquer un **explorateur** sur la terre ferme → ⚠ On ne regarde pas la valeur sous l'explorateur



3. Retirer une tuile de l'île

- D'abord toutes les tuiles **sable**, puis toutes les tuiles **forêt**, puis toutes les tuiles **rocher**
- D'abord les tuiles proches de l'eau
- Les **explorateurs** situés sur la tuile tombent à l'eau et deviennent des **nageurs**
- Le joueur regarde secrètement le dessous de la tuile
 - **Bord rouge** : il garde la tuile devant lui
 - **Bord vert** : la tuile est jouée immédiatement



4. Lancement du dé rouge : déplacement du monstre correspondant si existant

	Serpent de mer	1 case	<ul style="list-style-type: none"> • Détruit les bateaux et explorateurs • Mangent les nageurs • N'affecte pas les bateaux vides
	Requin	1 à 2 cases	<ul style="list-style-type: none"> • S'arrête dès qu'il rencontre des nageurs • Mangent les nageurs • N'affecte pas les bateaux
	Baleine	1 à 3 cases	<ul style="list-style-type: none"> • S'arrête dès qu'elle rencontre un bateau • Détruit les bateaux, les explorateurs deviennent nageurs (sauf si requin présent) • N'affecte ni les nageurs, ni les bateaux vides

5. Changement de joueur actif

Fin de partie

Condition

- Lorsque le volcan explose : tout ce qui est sur la carte est supprimé

Décompte

- Vainqueur = joueur qui a le + de points sous ses **explorateurs** sauvés (débarqués sur la terre ferme)

