

Joueurs 2 à 4  
Age 8 ans  
Durée 0:45

# The Island



19/05/15

## Aide de jeu

### Tuiles à effet immédiat : à jouer immédiatement sur la case qui contenait la tuile



#### Requin

- Placer un pion requin sur la case concernée
- Les nageurs situés sur cette case sont supprimés



#### Baleine

- Placer un pion baleine sur la case concernée
- *Extension Calmar Géant* : placer un pion calmar dans une case vide adjacent à une tuile
  - Un explorateur situé sur une tuile terre adjacente est supprimé (un seul).



#### Bateau

- Placer un pion bateau sur la case concernée
- Les nageurs situés sur cette case sont placés sur le bateau (si >3 joueurs : le joueur choisit 3 nageurs)



#### Tourbillon

- Les nageurs, animaux marins, bateaux de la case concernée et des cases de mer adjacentes sont supprimés



#### Éruption volcanique

- Fin du jeu

### Tuiles à effet différé : à l'étape 1, avant de jouer (1<sup>ère</sup> action) : une tuile par joueur et par tour



#### Dauphin

- Déplacer un nageur de 1 à 3 cases



#### Barque (vent favorable)

- Déplacer un bateau contrôlé de 1 à 3 cases



#### Serpent de mer

- Déplacer un serpent de mer sur une case inoccupée



#### Requin

- Déplacer un requin sur une case inoccupée



#### Baleine

- Déplacer une baleine sur une case inoccupée

### Tuiles de défense: en dehors de son tour



#### Requin

- Retirer un requin qui vient d'être déplacé (si un de ses nageurs est présent)
- Tous les nageurs sont sauvés



#### Baleine

- Retirer une baleine qui vient d'être déplacé (si un de ses bateaux contrôlé est présent)
- Le bateau est sauvé

