# L’ILE INFERNALE

## Règles clarifiées

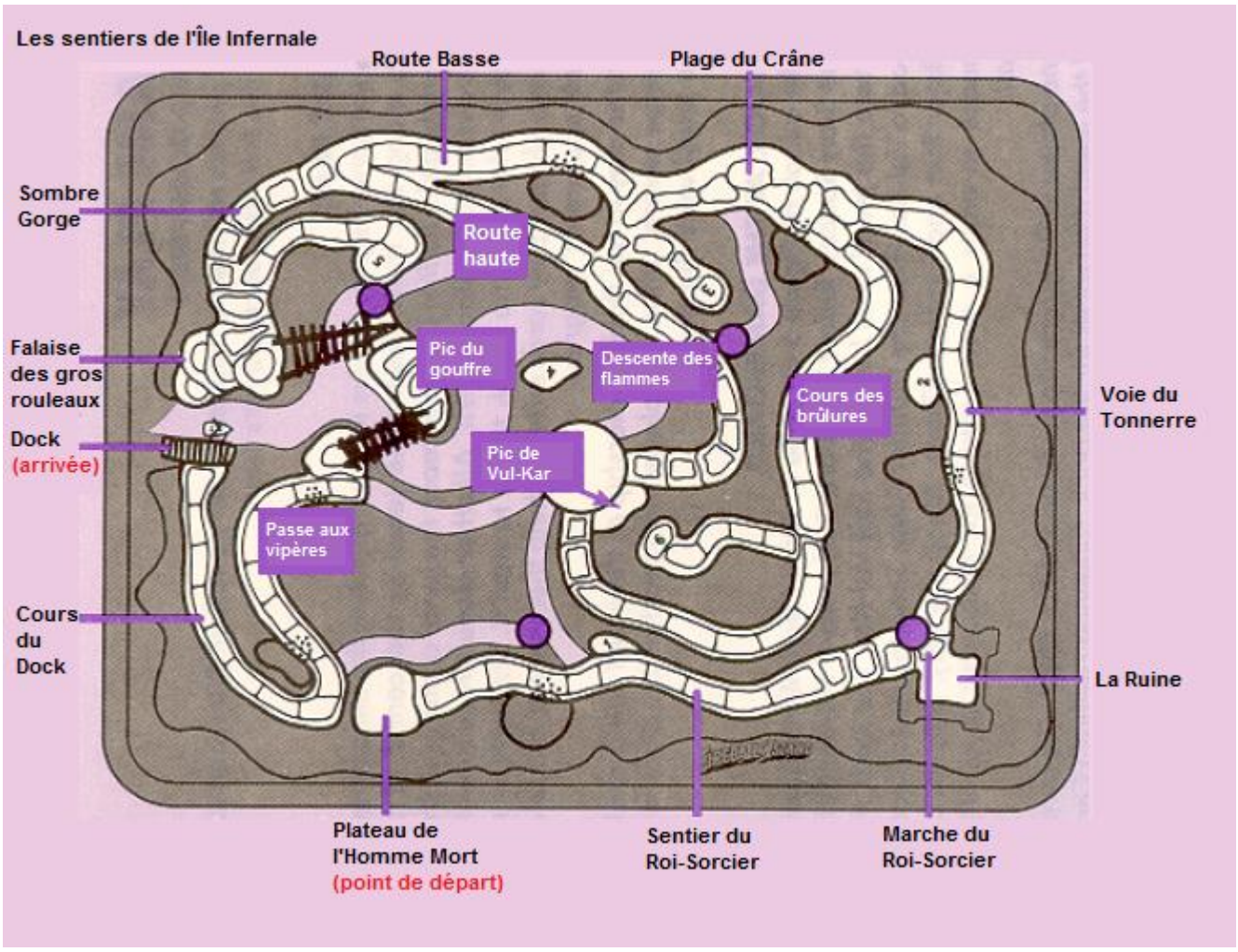
Par Neil Swint

**BUT**

Être le premier à atteindre le dock avec le joyau.

**MISE EN PLACE & DESCRIPTION DE LA CARTE DE L’ÎLE**

1. Posez le plateau de jeu sur une surface plane.
2. Placez Vul-Kar (l’Idole), les ponts, les 4 jetons, le joyau, les boules de feu et 1 personnage par joueuse sur le plateau. Les personnages sont placés sur le point de départ (Plateau De L’Homme Mort/Dead Man’s Plateau)
3. Mélangez les cartes, donnez une carte face cachée à chaque joueuse. Placez les cartes restantes en pile près du plateau, face cachée.



**DEROULEMENT DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE**
Toutes les joueuses lancent un dé. Celle qui a obtenu le plus haut résultat commence.
*Alternativement, celle qui est partie le plus loin lors de ses dernières vacances commence.*

A son tour, une joueuse lance le dé et avance le long du sentier. Elle peut se déplacer dans n'importe quelle direction tant qu'elle ne passe pas deux fois par la même case lors d'un même mouvement.

Dès qu'une joueuse capture le joyau, son personnage doit désormais toujours se diriger vers le Dock.
*La joueuse ne peut pas aller dans une grotte et doit prendre la Route Haute, à moins de déjà se trouver dans la fosse consumée de la Route Basse.*
La joueuse qui atteint le Dock avec le joyau gagne la partie.
*Il n'y a pas besoin de tomber exactement sur la case : on ignore les points de mouvement en trop.*

**QUE FAIRE PENDANT SON TOUR**
*Quand c'est votre tour, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes de votre main, avant ou après avoir bougé. Il FAUT laisser la possibilité aux autres joueuses de jouer des cartes avant et après votre mouvement, et avant que vous ayez joué vos propres cartes.*

Quand c'est votre tour, vous vous déplacez une fois en jetant le dé : déplacez votre pion le long du sentier du nombre de cases indiqué par le dé. Si vous atterrissez sur une case occupée par un autre personnage, posez votre pion sur la case libre suivante, dans le sens de votre mouvement.

*Une fois que le dé a été lancé, plus aucune carte ne peut être jouée, à l'exception de TALISMAN MAGIQUE ARRETEZ UNE BOULE DE FEU et RELANCEZ LE DE jusqu'à ce que vous ayez fini de déplacer votre pion et qu'on ait résolu la case sur laquelle il est arrivé, si besoin.*

- Si vous avez fait 1 sur le dé, votre personnage ne bouge pas. A la place, vous lancez une boule de feu.
- Durant votre tour, il se peut que vous piochiez des cartes. LIMITE DE 4 CARTES : vous ne pouvez jamais avoir que 4 cartes en main. Si vous devez piocher une carte et que vous en avez déjà 4 dans votre main, vous ne pouvez pas piocher *(et vous ne pouvez pas non plus jouer des cartes pour vider votre main dans le but de pouvoir piocher)*.
- Signalez la fin de votre tour en donnant le dé à la joueuse à votre gauche.

**CASES SPECIALES**
Ponts: Quand vous arrivez sur un pont, votre mouvement se termine. Si le pont est déjà occupé, alors vous le dépassez de manière normale.
Grottes : Il y a 6 grottes numérotées sur le plateau. Quand vous vous déplacez, vous pouvez amener votre personnage dans une grotte depuis la case connexe de la piste (cela compte comme un déplacement d'une case). Vous relancez alors immédiatement le dé et posez votre personnage sur la grotte qui correspond au résultat du dé. Si la grotte est déjà occupée, vous ne vous déplacez pas ni ne relancez le dé. Si vous avez fait 1, allez à la grotte 1 (si possible) puis lancez une boule de feu !
Si vous êtes dans une grotte à votre tour, avant de lance le dé, vous devez déclarer si vous entrez dans la grotte ou si vous sortez de la grotte pour retourner sur la piste.
La grotte 4 est une impasse : si vous êtes dans la grotte 4, vous DEVEZ lancer le dé pour aller dans une autre grotte.
*Si vous allez dans une nouvelle grotte et que votre total est de 7+ (à cause de la carte DOUBLEZ LE PROCHAIN RESULTAT DU DE), alors vous ne vous déplacez pas.*
*Si vous jetez le dé sans avoir dit ce que vous faisiez, alors vous allez automatiquement vers une nouvelle grotte.*

Les cases sombres sur le sentier : quand vous finissez votre mouvement sur une case sombre, piochez une carte

de la pioche. *Si vous avez 4 cartes en main, vous ne pouvez pas jouer de carte après être tombé sur la case dans le seul but de piocher.*

Plateau de l'Homme Mort : c'est la case départ. Quand vous passez par cette case, votre mouvement s'arrête (même si vous avez fait plus sur le dé).

Le Dock: c'est la case d'arrivée. Quand vous arrivez sur le dock, votre mouvement s'arrête (même si vous avez fait plus sur le dé).

Pic de Vul-Kar: Pour capturer le joyau la première fois, il faut passer par la case du Pic du Vul-Kar ou terminer son movement dessus. Vous récupérez immédiatement le joyau et votre mouvement s'arrête sur la case du Pic de Vul-Kar.
Dès que vous obtenez le joyau de cette manière :

- Vous piochez des cartes pour compléter votre main à 4 cartes
- Lancez une boule de feu
- Jouez trois tours d'affilée.

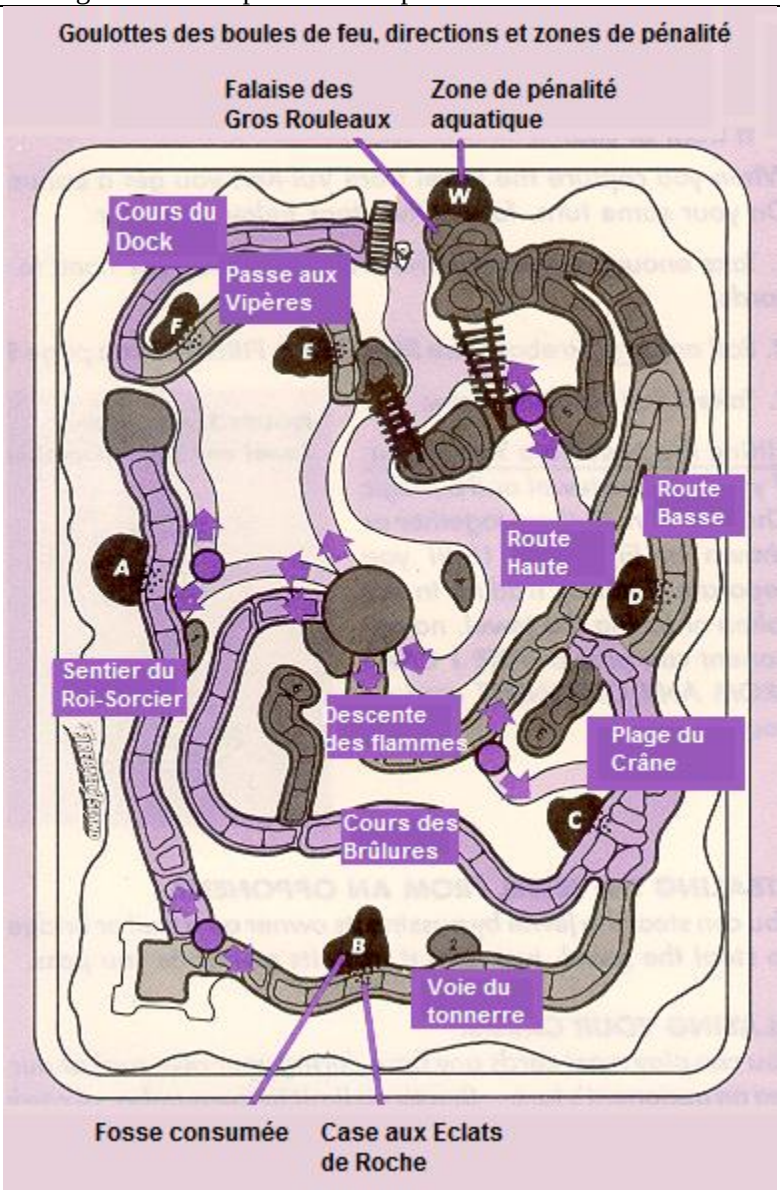
Une fois le joyau récupéré, cette case n'est plus qu'une case normale qui relie le Cours des Brûlures à la Descente des Flammes.

La Marche du Roi Sorcier et les pions Amulette : si vous finissez votre mouvement sur la case Marche du Roi-Sorcier ou que vous la traversez, prenez un pion Amulette. Vous ne pouvez en recevoir qu'un seul par partie. A votre tour de jeu, où que vous soyez sur l'île, vous pouvez remettre le pion à sa place pour piocher jusqu'à 4 cartes. *(Vous ne pouvez pas faire ça pour obtenir des cartes afin de répondre à une carte qui a été jouée sur vous par une autre joueuse).*
SI VOUS POSSEDEZ A LA FOIS UN PION AMULETTE ET LE JOYAU : vous pouvez emboîter le joyau sur le pion amulette. Si vous perdez le joyau ou utilisez le pion, séparez-les à nouveau pour pouvoir donner le joyau ou rendre le pion. Tant que vous avez les deux, personne ne peut jouer la carte PRENEZ 1 CARTE D'UN ADVERSAIRE sur vous.

**LANCER UNE BOULE DE FEU**
Quand vous faites un 1 sur le dé, ou que vous jouez la carte BOULE DE FEU! (ou que vous êtes la première joueuse à capturer le joyau), vous devez cibler le personnage d'une joueuse qui n'est pas sur une case qui le protège (même si le seul personnage dans ce cas est le vôtre).
*Une fois que la cible est déclarée, une carte TALISMAN MAGIQUE peut immédiatement être jouée. A ce moment-là, la boule de feu n'est pas lancée.*
Si une carte TALISMAN MAGIQUE n'est pas jouée, poussez doucement une bille Boule de Feu en direction du sentier qui mène à la cible déclarée.
*Si vous utilisez Vul-Kar, toutes les joueuses peuvent examiner comment Vul-Kar est aligné avec le sentier avant que la boule de feu ne soit lancée. Si Vul-Kar n'est pas correctement aligné, n'importe quelle joueuse peut réaligner Vul-Kar. Si la boule de feu ne sort pas de Vul-Kar (alors qu'elle a été proprement envoyée), on considère que la boule de feu a été lancée mais n'a rien touché.*
Quand la boule de feu cesse de rouler, on la replace à son emplacement d'origine.
*Si jamais une boule de feu est poussée sans en avoir le droit, alors aucun personnage n'a été touché par la boule de feu : remettez-la à sa place. Elle est ensuite poussée par la joueuse à la gauche de celui qui vient de la pousser.*

**ETRE TOUCHE PAR UNE BOULE DE FEU**
Si votre personnage est touché par une boule de feu ou par une autre pièce du jeu à cause d'une boule de feu, il a été *touché par une boule de feu*. *Vous ne pouvez pas jouer de cartes en réponse au fait d'être touché.*
Un personnage touché par une boule de feu est placé, couché, dans la fosse consumée la plus proche.

| **Si votre personnage est touché à …** | **… placez-le là :** |
|---|---|
| Sentier du Roi-Sorcier | A |
| Allée du Tonnerre | B |
| Plage du Crâne / Cours des brûlures | C |
| Route Haute / Route Basse / Descente des Flammes | D |
| Passe aux Vipères | E |
| Cours du Dock | F |
| N'importe lequel des ponts | W |
| Note : les sentiers gris et les cases grises ne sont pas affectées par les boules de feu | |




Si vous détenez le joyau, placez-le sur le sentier des Eclats de Roche, juste à côté de la fosse consumée. Le premier personnage à passer sur le joyau le capture !

*Tant que vous êtes dans une fosse consumée, vous ne pouvez pas lancer le dé, vous déplacer, jouer une carte ou retourner un pion amulette à la Marche du Roi-Sorcier.*

A votre prochain tour, placez votre personnage debout et mettez fin à votre tour (*vous ne pouvez encore rien faire*). Le tour suivant, vous pouvez jouer votre tour normalement. La case du sentier avec des Eclats de Roche juste à côté de la fosse consumée est la première case sur laquelle vous passez pour sortir de la fosse consumée.

Si votre personnage tombe d'un pont, il est touché par une boule de feu ! Il est placé debout à la zone de

pénalité aquatique au pied de la Falaise des Gros Rouleaux (vous pouvez continuer à agir normalement). Si vous possédez le joyau, placez-le sur le pont. Le premier personnage à passer sur le pont le capture ! Aux tours suivant, vous devez escalader les cinq cases de piste qui mènent au sommet de la falaise depuis le bord de l'eau.

**ZONES DE PENALITE DES BOULES DE FEU**
Les cases grises et les fosses consumées (noires) ne sont pas affectées par les boules de feu et sont considérées comme des cases « sécurisées ». Si un personnage est touché par une boule de feu alors qu'il se trouve sur une de ces cases, il n'est pas considéré touché et reste sur sa case.

**VOLER LE JOYAU A UN ADVERSAIRE**
Quand votre personnage croise le personnage qui possède le joyau, prenez le joyau à cet adversaire !

**JOUER VOS CARTES**
Vous pouvez jouer (presque) n'importe laquelle de vos cartes à n'importe quel tour. Les cartes sont jouées et placées face visible dans la pile de défausse à côté de la pile de pioche. *On ne peut jamais inspecter le contenu de la pile de défausse*. Si la pioche arrive à court de cartes, mélangez *immédiatement* la défausse et posez-la face cachée pour faire une nouvelle pile de pioche.
*Quand une carte est jouée durant un tour, aucune autre carte ne peut être jouée juqu'à ce que les effets de la première ait été résolue. ANNULEZ UNE CARTE et TALISMAN MAGIQUE peuvent être jouées avant qu'une carte qui vient d'être jouée ne voit ses effets résolus.*

Ci-dessous, une description des effets de chaque carte.
ANNULEZ N'IMPORTE QUELLE CARTE SAUF UNE BOULE DE FEU ! Vous pouvez jouer cette carte sur une carte qui vient d'être jouée (même une autre ANNULEZ…) : cette dernière n'a aucun effet !
DOUBLEZ LE PROCHAIN JET DE DE : vous pouvez jouer cette carte juste avant un jet de dé. Le résultat de ce jet est doublé (un résultat de 1 devient un 2 et aucune boule de feu n'est lancée.
FAUX JOYAU ! : Vous pouvez jouer cette carte quand un adversaire essaie de vous voler le joyau. A la place, vous gardez le joyau !
BOULE DE FEU ! : Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel tour. Lancez une boule de feu !
TALISMAN MAGIQUE – ARRÊTE UNE BOULE DE FEU Vous pouvez jouer cette carte immédiatement après qu'un joueuse a déclaré une cible pour une boule de feu. La boule de feu n'est pas lancée.
AVANCEZ DE (4 à 6) CASES AU LIEU DE JETER LE DE : vous pouvez jouer cette carte avant qu'une joueuse ne lance le dé pour bouger. Cette joueuse ne lance pas le dé et, à la place, se déplace du nombre indiqué de cases. *Cette carte ne peut pas être jouée dans une grotte afin d'aller vers les grottes 4 à 6 mais elle peut être jouée pour sortir d'une grotte.*
RECULEZ UN ADVERSAIRE DE (1 à 3) CASES : Vous ne pouvez jouer cette carte QUE pendant le tour d'une adversaire. *Si vous jouez cette carte avant que l'adversaire ne bouge, elle recule du nombre de cases indiquées dans la direction de votre choix. Si vous la jouez après que l'adversaire ait bougé, l'adversaire recule du nombre de cases indiqué dans la direction opposée à celle qu'elle vient de suivre. La case qu'elle a atteinte se résout quand même, ainsi que celle sur laquelle elle finit après avoir reculé. Ainsi, si elle passe par le Dock et qu'elle détient le joyau, elle gagne quand même. Si le personnage détient le joyau et qu'il croise en reculant un autre personnage, il garde quand même le joyau*. Ces cartes ne peuvent pas être jouées sur des personnages se trouvant dans les grottes, les fosses consumées ou la zone de pénalité aquatique, *pas plus qu'elle ne peuvent bouger les personnages vers ces cases*. Si une de ces cartes déplace un personnage vers un pont inoccupé, alors le mouvement s'arrête sur le pont.
RELANCER LE DE : vous pouvez jouer cette carte après un lancer de dé. Ce lancer est ignoré (pas de boule de feu) et le dé est relancé.
REJOUEZ IMMEDIATEMENT APRES VOTRE TOUR – Vous pouvez jouer exactement 1 de ces cartes avant la fin de votre tour. Prenez immédiatement un autre tour complet.
PRENEZ 1 CARTE D'UN ADVERSAIRE – Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel tour. Choisissez un adversaire qui ne possède pas, à la fois, un joyau et une amulette. Prenez 1 carte au hasard dans sa main.