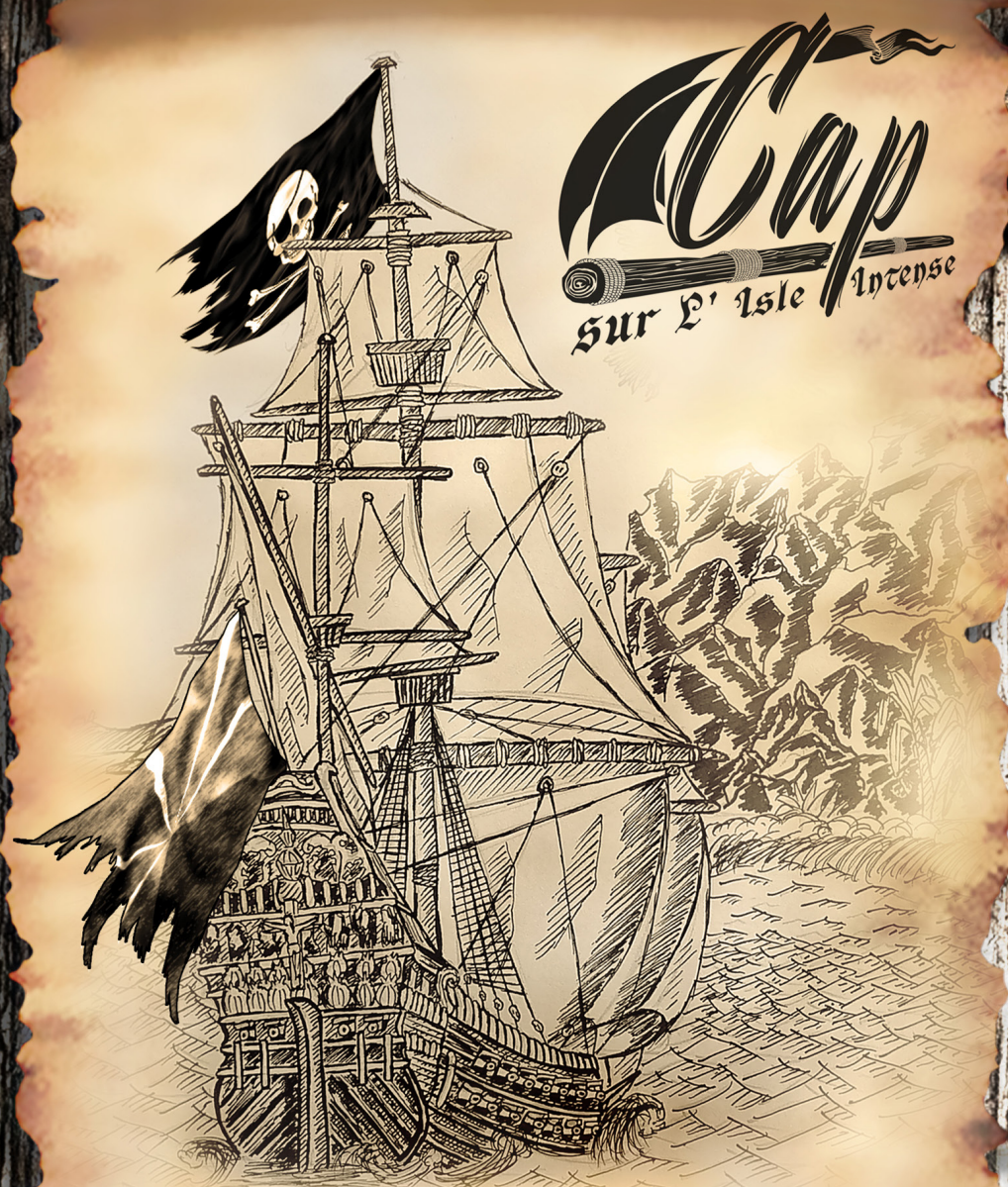




Cap
sur l'Isle Intense

Règle du jeu

Par
Théo Garcia & Freddy Peyrard

Sommaire :

Matériel du jeu :.....	Page 2
Synopsis :.....	Page 2
La légende de "La Buse" :.....	Page 3
Plaquettes "Rôles" :.....	Page 3
But du jeu :.....	Page 4
Mise en place :.....	Page 4
Déroulement du jeu :.....	Page 5 à 7
"Pendaison" (Fin du jeu) :.....	Page 8
Cartes du jeu :.....	Page 8
Descriptif des "Evènements" :.....	Page 9 à 10
Mode de jeu (2 joueurs) :.....	Page 10
Exemple de partie à 4 :.....	Page 10 à 13
Légende du plateau :.....	Page 14 à 15

Matériel du jeu :



1 Plateau



1 Pion "La Buse"



Pions en 4 couleurs



4 Plaquettes "Rôles"



4 Plaquettes "Mémo"



200 Cartes "Ressources"



52 Cartes "Bois"
52 Cartes "Dodo"
52 Cartes "Eau"
40 Cartes "Corail"
40 Cartes "Rocher"

30 Cartes "Territoires"



30 Cartes "Missions"

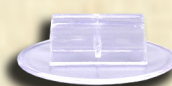


40 Cartes "Evènements"



2 Cartes "Forte Pluie"
2 Cartes "Éboulement"
2 Cartes "Grand Froid"
2 Cartes "La Fournaise"
2 Cartes "Cyclone"
12 Cartes "La Dengue"
8 Cartes "Trouvaille"
4 Cartes "Forte Houle"
4 Cartes "Radier Submergé"
2 Cartes "Sècheresse"

5 Porte-cartes "Evènement"



1 Règle du jeu Tutoriel Vidéo ici



SCANNEZ-MOI



Synopsis :

Le jeu démarre en 1728 comme l'indique l'enjolivure de la carte sur le plateau.

Les Français, présents depuis presque un siècle sur "l'Isle Intense" (La Réunion), anciennement appelée "Mascareignes", cultivent le café pour la **Compagnie des Indes Orientales**. C'est au milieu du mois de mars 1728 que "l'Isle Intense" est frappée par un cyclone tropical. Dans le désordre, les esclaves "**Marrons**" en profitent pour fuir dans le cirque de Cilaos. Apprenant le tragique évènement climatique, **les Hollandais** qui ont abandonné "Mauritius" (Île Maurice) en 1710, arrivent par l'Est pour prendre le commerce aux Français. **Les Anglais**, quant à eux, arrivent des Indes et accostent dans le Sud avec l'ambition d'assurer leur domination maritime et de garder "l'Isle Intense" comme point d'escale et de ravitaillement.



Qui des **Français**, des **Hollandais**, des **Anglais** ou des **Marrons** prendra le contrôle de "l'Isle Intense"?

La légende de "La Buse":

Olivier Levasseur, dit "La Buse", est un célèbre pirate originaire de Calais.

Au début du 18^{ème} siècle, ce fils de flibustier débute sa vie de corsaire sur la mer des Caraïbes à bord de "La Reine des Indes" au service du Roi de France, en pleine Guerre de Succession d'Espagne.

En 1714, il devient pirate sous le commandement de l'Anglais Benjamin Hornigold et se met rapidement à son compte. Levasseur est redoutable et sa réputation très solide. Le surnom de "La Buse" lui est donné en mémoire de ses assauts ; il fonce sur ses proies à la vitesse d'un rapace.



Arrivé en 1719 sur l'île Sainte-Marie (Nord-Est de Madagascar), "La Buse" fait route avec Taylor (un pirate Anglais), cap sur "l'Isle Intense". C'est sur celle-ci qu'ils rencontrent "La Vierge Du Cap", vaisseau amiral Portugais de huit-cent tonneaux et de soixante-douze canons. "La Buse" kidnappe le comte Ericeira, Vice-Roi du Portugal. Il s'approprie le navire en le rebaptisant "Le Victorieux". Il garde le trésor Portugais trouvé à bord, notamment "La barre de GOA, une barre en or de plus de cent kilos incrustée de rubis."

En 1728, "La Buse" fait le tour de "l'Isle Intense" pour piller les pionniers. En 1730, il est PENDU à Saint-Denis et jette son cryptogramme à la foule, donnant l'emplacement de son trésor, resté introuvable depuis des siècles.



Plaquettes "Rôles":



- Les Français sont présents depuis presque un siècle sur "l'Isle Intense". Leur connaissance du territoire et des infrastructures leur confère les avantages suivants :

- Bonus de "+1" sur le dé "d'Attaque" 🎲
- Bonus de "-1" pionnier pour bâtir une case créole



- Les Marrons sont des esclaves "importés" de Madagascar et du Mozambique pour les colonies. Leur capacité d'adaptation au territoire leur confère les avantages suivants :

- Un bonus de "+1" sur le dé de "Défense" 🎲
- Frontières rouges franchissables uniquement par les déplacements



- Les Hollandais ont une excellente réputation en ce qui concerne le commerce. Leur grande capacité en négociation commerciale leur confère les avantages suivants :

- Bonus de "-1" ressource lors des échanges avec la banque
- Bonus de "-1" ressource (R-1) pour bâtir une case créole ou une église



- Les Anglais, avec leur "Royal Navy", sont les leaders incontestés de la navigation. Ce qui leur confère les avantages suivants :

- Possibilité de livrer 2 pionniers sur un port secondaire qu'ils possèdent
- Gain de "+1" pionnier sur le port conquis par bataille



Les Anglais sont soumis comme les autres joueurs à la carte "Forte Houle" (voir description page 9). De la même façon, Les Marrons sont soumis à la carte "Éboulement" (voir description page 10)

But du jeu :

Le vainqueur de la partie est le premier à :

Mode Normal	Mode Expert	Pendaison (Fin du jeu)
		
Remporter 18 PV (Point de Victoire)	Accomplir sa carte "Mission"	Avoir le plus de PV (Point de victoire) suite à la "Pendaison" (voir page 8)

Mise en place du jeu : (2 ou 3 joueurs)

La plaquette "Rôles" des Marrons est **sortie du jeu**. La mise en place du jeu est la même que celle pour 4 joueurs présentée ci-dessous.

- **POUR 2 JOUEURS** : Plusieurs modes de jeu sont proposés en **Page 10**. Choisir l'un d'entre eux et passer à la mise en place du jeu présentée ci-dessous.

Mise en place du jeu : (4 joueurs)

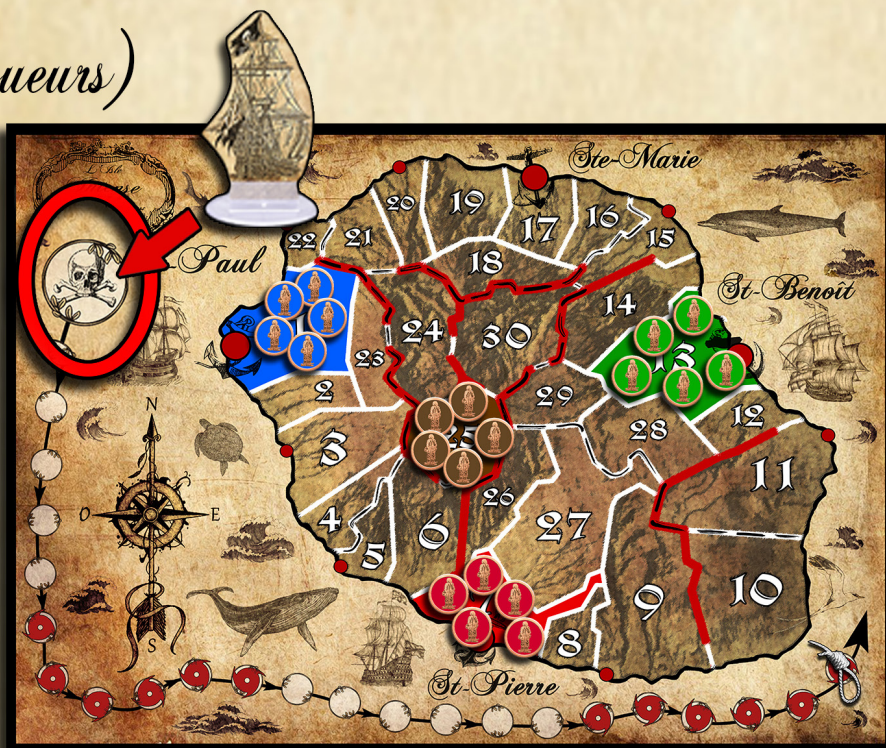
- Positionner "La Buse"  sur l'emplacement "Tête de Mort" .

- **Après les avoir mélangées**, les plaquettes "Rôles" sont piochées face cachée par les joueurs.

- Chaque joueur prend sa plaquette "Mémo" (**de la même couleur que sa plaquette "Rôle"**).

- Chaque joueur place **5 pionniers** sur son territoire.

- **Les Français** sur le territoire de Saint-Paul (1).
- **Les Hollandais** sur le territoire de Saint-Benoît (13).
- **Les Anglais** sur le territoire de Saint-Pierre (7).
- Les Marrons dans le cirque de Cilaos (25).



- Une fois les pionniers positionnés sur le plateau, **chaque joueur prend la carte "Territoire" sur lequel il est situé et reçoit les ressources présentes sur cette carte :**



Les Français

- prennent :
- 1 "Dodo"
 - 1 "Bois"
 - 1 "Corail"



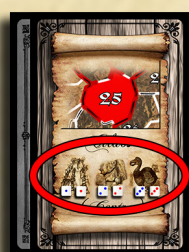
Les Hollandais

- prennent :
- 2 "Eau"
 - 1 "Dodo"



Les Anglais

- prennent :
- 1 "Bois"
 - 1 "Rocher"
 - 1 "Dodo"



Les Marrons

- prennent :
- 1 "Eau"
 - 1 "Rocher"
 - 1 "Dodo"

Déroulement du jeu :

Le joueur ayant fait le plus gros score aux dés ("d'Attaque" + de "Défense") est le premier à jouer. La partie continue dans le sens horaire. Le tour de chaque joueur se décompose en deux phases :



1ère Phase (STRICTEMENT DANS L'ORDRE SUIVANT)

1 - "La Buse" : DÉPART "Tête de Mort" ; ARRIVÉE "Pendaison"

- Le joueur avance "La Buse" d' **1 mois** (ou) sur la frise temporelle.
- Il pioche une carte "Ressource" au hasard dans la main de l'adversaire de son choix.
- La carte volée est positionnée **face cachée** sur la rose des vents du plateau de jeu.



2 - Lancer le dé blanc :

Le dé blanc définit la prise de ressources **présentes sur les cartes "Territoires"** et **déclenche des évènements**. Lorsque le dé s'arrête sur le "1,2 ou 3" **bleu**, alors : - Les joueurs récupèrent la ressource associée à leurs cartes "Territoires".

Exemple : Les **Marrons** ont tiré un "2 bleu". Chaque joueur prend la ressource "numéro 2" présente sur **toutes les cartes "Territoires"** en sa possession.



Les Français
prennent :
- 1 "Bois"



Les Hollandais
prennent :
- 1 "Eau"



Les Anglais
prennent :
- 1 "Rocher"



Les Marrons
prennent :
- 1 "Rocher"

Lorsque le dé s'arrête sur le "1,2 ou 3" **rouge**, alors :

1° - Le joueur pioche une carte "Évènements", la lit à voix haute et l'applique. **Celle-ci peut être positionnée sur la frise temporelle**. Si la carte "Évènements" impacte la prise de ressource d'un joueur, alors celui-ci en est privé.

2° - **Le joueur ayant lancé le dé double ses ressources**, les autres récupèrent la ressource associée à leurs cartes "Territoires".

Exemple (avec plusieurs territoires) : Les **Français** viennent de tirer un "3 rouge". Le joueur pioche une carte "Évènements" nommée "Forte Houle". Après la lecture à voix haute de celle-ci, il applique la carte "Évènements" et **la positionne sur la frise temporelle**.

Les Français doublent leurs ressources. **Les Anglais** sont **privés de "Corail" pendant 3 mois**.



1° - La carte "Forte Houle" impacte **les Anglais** pendant **3 mois**



2° - **Les Français**
prennent :
- 2 "Corail"
- 2 "Eau"



2° - **Les Hollandais**
prennent :
- 1 "Dodo"
- 1 "Corail"



2° - **Les Anglais**
prennent :
- 1 "Dodo"
- **Pas de "Corail"**
- 1 "Eau"



2° - **Les Marrons**
prennent :
- 1 "Dodo"
- 1 "Bois"

§ - Échanges / Commerce :

- **Échanges** : Le joueur peut faire des échanges **libres** de carte "Ressources" avec les autres. Si personne ne souhaite échanger avec lui, il peut échanger **4 cartes "Ressources" IDENTIQUES** contre **1 de son choix** à la banque.



- Lorsqu'un joueur détient plus de **30 cartes "Ressources"** dans sa main, il doit **obligatoirement** faire du commerce.

- **Commerce** : Avec ses cartes "Ressources", le joueur peut acheter autant de pionniers (○ PV), de cases créoles (● 3 PV) et d'églises (● 5 PV) qu'il le souhaite.

Le coût de l'une de ces transactions est **spécifiée sur la plaquette "Mémo" (Commerce)**.



Tous placements de pionniers, de cases créoles ou d'églises sur le plateau de jeu sont **définitifs**.

- Les Pionniers (●) :

- Lorsque **les Français**, **les Hollandais** ou **les Anglais** achètent des pionniers, ceux-ci sont envoyés sur **les ports principaux** qu'ils possèdent.
- Les Anglais** peuvent recevoir **2 pionniers** (max) dans l'un des ports secondaires qu'ils possèdent (voir plaquette "Rôles").



Si **les Français** ou **les Hollandais** n'ont pas de port principal, ils ne peuvent faire venir que 2 pionniers sur l'un des ports secondaires qu'ils possèdent.

Pour en faire venir plus, ils sont **obligés de reconquérir un port principal**.



- Lorsque les Marrons achètent des pionniers, ceux-ci sont envoyés à Cilaos (25).



Si **les Marrons** ne sont plus présents dans Cilaos (25), ils ne peuvent faire venir plus que 2 pionniers sur l'un des cirques qu'ils possèdent (Mafate (24) ou Salazie (30)). Pour en faire venir plus, ils sont **obligés de reconquérir Cilaos (25)**.

Les Constructions (●) :

Il ne peut y avoir qu'**un seul bâtiment par territoire** (une case créole (● 3 PV) **ou** une église (● 5 PV)).

- La case créole (● 3 PV) (Point de Victoire) permet de **doubler ses ressources** sur le territoire construit.
- L'église (● 5 PV) (Point de Victoire) **remplace** la case créole et permet de **tripler ses ressources** sur le territoire construit.
- Le joueur peut construire une case créole avec l'intégralité des pionniers présents sur son territoire.



Toutes cases créoles ou églises positionnées sur des territoires **sans pionnier** peuvent **changer de couleur** dès l'arrivée d'un autre joueur, **par déplacement ou par bataille**.

2^{ème} Phase (AU CHOIX)

4 - Les déplacements (Territoire et Port):

- SUR LES TERRITOIRES :

- Le joueur peut déplacer ses pionniers sur des territoires adjacents non-occupés.
- En se déplaçant, il ne doit pas laisser de **territoire vide** (au moins 1 pionnier).

Le joueur doit **respecter les frontières** :

- : Franchissable par tous
- : **Infranchissable sauf par les Marrons** (voir plaquette "Rôle")
- : Marquage de secteur (Ouest, Sud, Nord, Est et Centre)



Exemple : Pour entrer dans Salazie (30), il faut passer par Saint-André (15), Mafate (24), Cilaos (25) ou Bélouve (29).

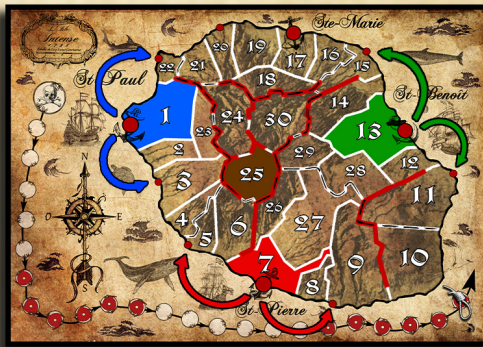
- SUR LES PORTS :

Une fois par tour, le joueur peut déplacer **5 pionniers (maximum)** par voie maritime sur un port voisin. Deux types de ports sont présents sur le plateau de jeu :

- **Les ports principaux** (ancres)  par lesquels arrivent les pionniers **Français**, **Hollandais** et **Anglais** sur le plateau de jeu.
- **Les ports secondaires** ● sont de simples abris permettant les déplacements maritimes ainsi que la livraison de **2 pionniers (maximum)** pour **les Anglais** (voir plaquette "Rôles").

Rappel : En cas de perte de port principal, **les Français** et **les Hollandais** pourront faire venir **2 pionniers (maximum)** sur un port secondaire qu'ils possèdent.

- Exemple** :
- **Les Français** (flèche bleue)
 - **Les Hollandais** (flèche verte)
 - **Les Anglais** (flèches rouges)



- Les batailles :

Les batailles doivent être livrées sur **un territoire adjacent** ou à **un port voisin** de l'emplacement du joueur attaquant. Celui-ci attaque avec le **dé rouge** . Son adversaire se défend avec le **dé bleu** .

- Lorsque la valeur du **dé "d'Attaque"** est supérieur au **dé de "Défense"**, **le défenseur perd un pionnier**. **Exemple** :



- Lorsque la valeur du **dé "d'Attaque"** est égale au **dé de "Défense"**, **les combattants perdent un pionnier chacun**. **Exemple** :



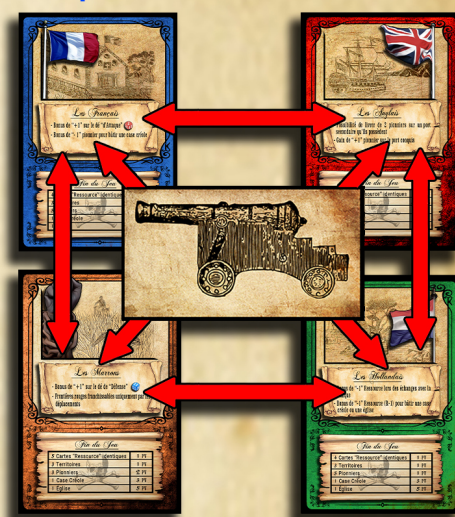
- Lorsque la valeur du **dé "d'Attaque"** est inférieure au **dé de "Défense"**, **l'attaquant perd un pionnier**. **Exemple** :



Quand l'attaquant détruit **tous les pionniers** du territoire d'un adversaire, il en prend possession et positionne des pionniers dessus (**3 maximum**). Le perdant donne sa carte "Territoire" au gagnant.

- Lorsqu'une bataille est engagée avec **les Marrons**, **l'attaquant** (Marron ou **Français/Hollandais/Anglais**) ayant battu son adversaire (dé d'attaque supérieur ou égal), **recupère un pionnier** à la banque, qu'il place sur le territoire conquis.

Français / **Hollandais** / **Anglais** / **Marrons**
(+ 1 d'attaque) / (+ 1 de défense)



 Si l'attaquant ne possède plus assez de pionniers pour en positionner sur le territoire du vaincu, alors **ce territoire devient vacant**. La carte "Territoire" est remise dans la banque. **Le territoire prendra la couleur du premier arrivant**.

Si une construction (case créole  (3 PV); église  (5 PV)) se trouve sur un territoire perdu lors d'une bataille, alors :

- La case créole  est **DÉTRUITE !** Les 3 PV (Point de Victoire) sont perdus.
- L'église  reste en place et **prend la couleur du vainqueur** (- 5 PV pour le perdant ; + 5 PV pour le gagnant).

Lors d'une bataille où il ne reste qu'un pionnier de chaque côté, en cas d'égalité aux dés, les bâtiments restent en place et sont conservés. Cependant, ils peuvent changer de couleur dès l'arrivée d'un autre joueur.

Tout joueur ayant perdu l'intégralité de ses pionniers est ÉLIMINÉ !

* Si le joueur ne veut ni se déplacer, ni livrer bataille, alors **il peut passer son tour**.

“Pendaison” (Fin du jeu) :

Arrivé sur la case “Pendaison” , le joueur fini son tour et procède de la façon suivante :

- Il mélange **TOUTES** les cartes “Territoires” (joueurs + banque).
- Il choisit un adversaire qui en tire une au sort et la dévoile.

1° - Le joueur possédant le territoire tiré au sort **remporte** le trésor de “La Buse”.

Il prend les cartes “Ressources” présentes sur la rose des vents.

2° - Si personne ne détient le territoire désigné, alors, **le trésor est PERDU**.

Celui-ci retourne dans la banque de cartes.

Une fois la “Pendaison” de “La Buse” terminée, 2 options s’offrent aux joueurs :

1° - Chaque joueur compte ses points en s’aidant du barème présent sur sa plaquette “Rôles”.

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire **gagne la partie**.

2° - Le bateau de “La Buse” est replacé sur l’emplacement “Tête de Mort” , la partie continue jusqu’à ce qu’un joueur **obtienne**

18 PV (Point de Victoire) ou **accomplisse sa carte mission**.



Fin du Jeu

5 Cartes “Ressource” identiques	1 PV
3 Territoires	1 PV
3 Pionniers	2 PV
1 Case Créole	3 PV
1 Église	5 PV

Cartes de Jeu :

Cartes “Missions” :



Les cartes “Missions” sont tirées au hasard par chaque joueur en début de partie, après avoir pris leurs plaquettes “Rôles” et “Mémo”.

Si la carte “Missions” n’est pas applicable au rôle du joueur (celui-ci ne pouvant s’autodétruire), il la montre aux autres, puis la repose dans la banque de cartes et en pioche une autre.

Exemple : **Les Français** tirent une carte “Missions” dont l’objectif est : “Détruire **les Français**”.

Cartes “Territoires” :

Les cartes “Territoires” sont obtenues lorsqu’un joueur prend possession d’un territoire sur le plateau de jeu. Elles désignent les ressources présentes sur le terrain (**Xpas de ressources**). Si un joueur n’a plus de pionniers sur un territoire suite à une carte “Évènements”, il remet sa carte “Territoires” dans la banque de cartes. Exemple : La dengue a tué tous les pionniers présents sur un territoire.



À l’issue d’une bataille perdue, le perdant donne sa carte “Territoires” au vainqueur.

Cartes “Ressources” :



Les cartes “Ressources” servent à **acheter des pionniers ou construire des cases créoles et des églises**. Elles sont attribuées aux joueurs par le dé Blanc , qui indique les ressources présentes sur les cartes “Territoires”.

Un joueur ayant plus de **30 cartes “Ressources”** doit **obligatoirement faire du commerce** durant son tour, afin d’alimenter la banque de cartes.

Cartes “Évènements” :

Les cartes “Évènements” interviennent lorsqu’un joueur tire un chiffre rouge sur le dé Blanc . Elles entrent directement en application, avant la prise de cartes “Ressources” par les joueurs. Certaines cartes “Évènements” sont soumises à la frise temporelle située sur le plateau. Si celles-ci ne tombent pas durant la bonne saison, alors elles sont **immédiatement défaussées** (**voir le descriptif page 9 et 10**).



Descriptif des Évènements :

- Cartes "Cyclone" (X 2) :



Tous les joueurs perdent **la moitié de leurs ressources** (arrondir à l'inférieur), ainsi qu'une case créole. Pendant **2 mois**, les déplacements et les batailles sont impossibles.

Cette carte ne fonctionne qu'en période cyclonique 🌀. Elle se positionne **2 mois** après "la Buse". Lorsque le pirate arrivera à l'emplacement de la carte "Évènements", celle-ci n'aura plus d'effet. Elle sera défaussée.

- Si la carte sort pendant la période d'hiver austral ☉, **celle-ci ne fonctionne pas** et le joueur la défausse immédiatement. La carte est remise sous la pioche de cartes "Évènements".

- Cartes "Sécheresse" (X 2) :



Le manque de pluie a asséché les rivières, privant d'eau tous les territoires du Sud ou de l'Ouest pendant **2 mois** (détails sur les cartes).

Cette carte ne fonctionne qu'en période d'hiver austral ☉. Elle se positionne **2 mois** après "la Buse". Lorsque le pirate arrivera à l'emplacement de la carte "Évènements", celle-ci n'aura plus d'effet. Elle sera défaussée.

- Si la carte sort pendant la période cyclonique 🌀, **celle-ci ne fonctionne pas** et le joueur la défausse immédiatement. La carte est remise sous la pioche de cartes "Évènements".

- Cartes "Grand Froid" (X 2) :



Le gibier se fait rare suite à un front froid, privant les cirques (24, 25, 30) ou la Plaine des Palmistes (28) et le Tampon (27) de "Dodo" pendant **2 mois** (détails sur les cartes).

Cette carte ne fonctionne qu'en période d'hiver austral ☉. Elle se positionne **2 mois** après "la Buse". Lorsque le pirate arrivera à l'emplacement de la carte "Évènements", celle-ci n'aura plus d'effet. Elle sera défaussée.

- Si la carte sort pendant la période cyclonique 🌀, **celle-ci ne fonctionne pas** et le joueur la défausse immédiatement. La carte est remise sous la pioche de cartes "Évènements".

- Cartes "Fortes Pluies" (X 2) :



Les pluies incessantes provoquent des inondations, empêchant les pionniers de ramasser du "Rocher" dans le secteur Nord, Sud, Est ou Ouest pendant **2 mois** (détails sur les cartes).

Cette carte ne fonctionne qu'en période cyclonique 🌀. Elle se positionne **2 mois** après "la Buse". Lorsque le pirate arrivera à l'emplacement de la carte "Évènements", celle-ci n'aura plus d'effet. Elle sera défaussée.

- Si la carte sort pendant la période d'hiver austral ☉, **celle-ci ne fonctionne pas** et le joueur la défausse immédiatement. La carte est remise sous la pioche de cartes "Évènements".

- Cartes "La Dengue" (X 12) :



Des pionniers décèdent suite à une épidémie de dengue (détails sur les cartes).

Cette carte fonctionne en toutes saisons.

- S'il n'y a plus de pionniers à cause de cette carte sur un territoire, laissant une case créole ou une église, celles-ci restent en place et peuvent changer de couleur à l'arrivée d'un autre joueur.

- Cartes "Forte Houle" (X 4) :



La forte houle empêche pendant **3 mois** sur la côte Ouest, Sud, Est ou Nord (détails sur les cartes) :

- la livraison de pionniers,
- les sorties de port,
- la récolte de "Corail".

Il est impossible de rentrer dans le secteur touché par la voie portuaire.

Cette carte fonctionne en toutes saisons. Elle se positionne **3 mois** après "la Buse". Lorsque le pirate arrivera à l'emplacement de la carte "Évènements", celle-ci n'aura plus d'effet. Elle sera défaussée.

- Cartes "La Fournaise" (X 2) :



Les joueurs évacuent les territoires de St-Philippe (10) et de Ste-Rose (11) :

- ils perdent tout leur bois
- les colonies présentes sont perdues
- impossible d'y revenir pendant **4 mois**.

Les pionniers sont évacués et positionnés sur le territoire le plus proche des joueurs impactés.

Cette carte fonctionne en toutes saisons. Elle se positionne **4 mois** après "la Buse". Lorsque le pirate arrivera à l'emplacement de la carte "Évènements", celle-ci n'aura plus d'effet. Elle sera défaussée.

- Cartes "Éboulement" (X 2) :



L'éboulement empêche les entrées/sorties dans les cirques (20, 21, 26) pendant **3 mois**.

Les joueurs bloqués à l'intérieur ne peuvent être attaqués.

Les frontières rouges sont infranchissables **pour tous les joueurs**. Dans les cirques, les batailles entre les Marrons et les autres joueurs sont impossibles.

Cette carte fonctionne en toutes saisons. Elle se positionne **3 mois** après "la Buse". Lorsque le pirate arrivera à l'emplacement de la carte "Évènements", celle-ci n'aura plus d'effet. Elle sera défaussée.

- Cartes "Radier Submergé" (X 4) :



La montée des eaux bloque les routes. Les radiers inondés rendent **les frontières infranchissables** sur tous les territoires du Nord, de l'Ouest, du Sud ou de l'Est pendant **3 mois** (détails sur les cartes).

Les frontières blanches noires et rouges sont infranchissables pour tous les joueurs. Les batailles sont **impossibles** dans la région.

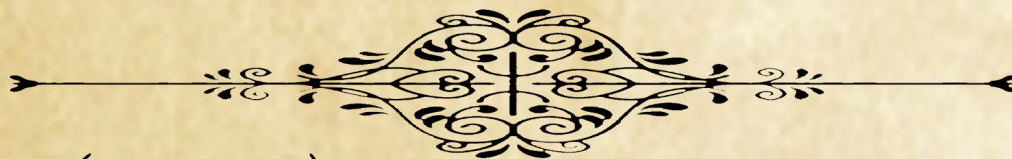
Cette carte fonctionne en toutes saisons. Elle se positionne **3 mois** après "la Buse". Lorsque le pirate arrivera à l'emplacement de la carte "Évènements", celle-ci n'aura plus d'effet. Elle sera défaussée.

- Cartes "Trouvaille" (X 8) :



Ces cartes sont **des bonus** qui permettent aux joueurs de **gagner des ressources** ("Bois", "Corail", "Eau" ou "Rocher"), en découvrant quelques lieux de "l'Isle Intense" (détails sur les cartes).

Ces cartes fonctionnent en tout temps. Néanmoins, si une autre carte "Évènements" en jeu empêche la réalisation de la "Trouvaille", alors le joueur la défausse immédiatement. La carte est remise sous la pioche de cartes "Évènements".



Mode de jeu (2 joueurs) :

Quatre modes de jeu s'offrent aux participant d'une partie à **2 joueurs** :

1° - Mode "Expansion" : **Les Français** contre **les Hollandais**

2° - Mode "Bataille" : **Les Hollandais** contre **les Anglais**

3° - Mode "Intermédiaire" : **Les Anglais** contre **les Français**

4° - Mode "Hasard" : Chaque joueur pioche une plaquette "Rôle" parmi les 3 proposées en face cachée (**Français**, **Hollandais** ou **Anglais**). Les plaquettes tirées au sort déterminent l'un des 3 modes proposés ci-dessus.

Exemple de partie à 4 :

Voici un exemple de partie (4 joueurs) vous permettant une meilleure vision du jeu. Vous pouvez également retrouver cet exemple via le QRcode ou sur le lien suivant :

<https://cap-game.com/videos-tutoriels/>



SCANNEZ-MOI

Exemple : Après avoir effectué la mise en place du jeu (Page 4), les 4 joueurs ont lancé les dés ("d'Attaque" et de "Défence") qui ont défini l'ordre suivant : - 1° **Les Hollandais** ; - 2° **Les Français** ; - 3° **Les Marrons** ; - 4° **Les Anglais**

1^{er} Tour

1° - **Les Hollandais** déplacent "La Buse" et volent une carte "Ressources" aux **Anglais**, qu'ils posent face cachée sur la rose des vents.

2° - Ils font un "3 bleu" :



- **Les Hollandais** prennent 1 "Dodo"
- **Les Français** prennent 1 "Corail"
- **Les Marrons** prennent 1 "Dodo"
- **Les Anglais** prennent 1 "Dodo"

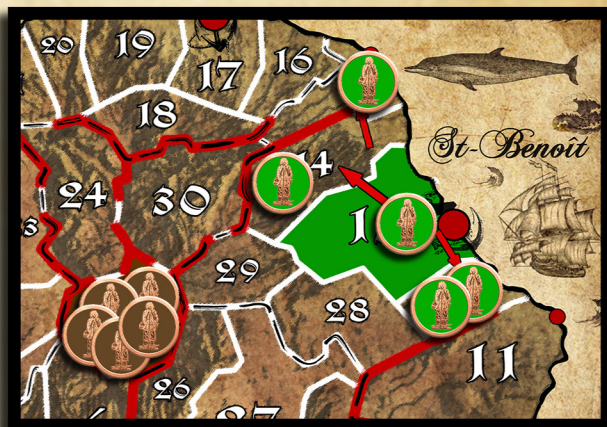
3° - Ne possédant que 2 cartes "Eau" et 2 cartes "Dodo", **les Hollandais** ne peuvent pas commercer. Les autres joueurs ne veulent pas échanger avec eux.

Main Hollandaise :



4° - **Les Hollandais** choisissent de se déplacer et prennent les territoires de Sainte-Anne (12), de Bras Panon (14) et de Saint-André (15).

Le joueur a fini son tour de jeu, il laisse la main au joueur suivant.



1° - **Les Français** déplacent "La Buse" et volent une carte "Ressources" aux **Marrons** qu'ils posent face cachée sur la rose des vents (2 cartes sur le trésor de "La Buse").

2° - Ils font un "1 bleu" :



- **Les Français** prennent 1 "Dodo"
- **Les Marrons** prennent 1 "Eau"
- **Les Anglais** prennent 1 "Bois"
- **Les Hollandais** prennent 2 "Eau" et 1 "Bois"

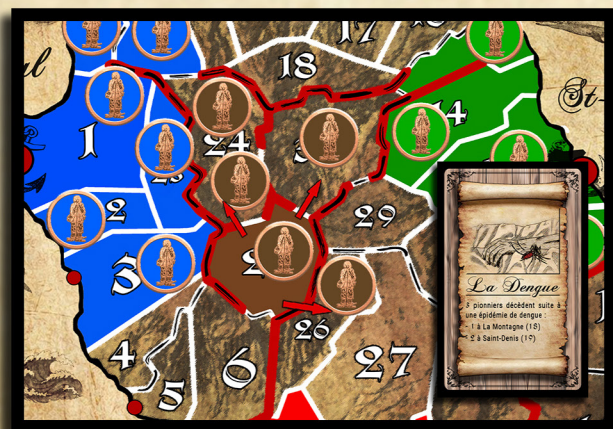
3° - Ne possédant pas les ressources pour commercer, **les Français** tentent de faire des échanges. **Les Hollandais** veulent bien échanger avec **les Français** et leur donnent 1 "Eau" contre 1 "Corail". **Les Français** peuvent maintenant commercer.

En donnant 1 "Dodo", 1 "Eau" et 1 "Bois", ils achètent 1 pionnier qu'ils placent sur le territoire de Saint-Paul (1). Ils ont 6 pionniers.

4° - **Les Français** décident de se déplacer et prennent les territoires du Port (22), de La Possession (21), de Trois Bassins (2) de Saint-Leu (3) et du Maïdo (23).

Le joueur a fini son tour de jeu, il laisse la main au joueur suivant.

Main Française :



1° - **Les Marrons** déplacent "La Buse" et volent une carte aux **Hollandais**, qu'ils posent face cachée sur la rose des vents (3 cartes sur le trésor de "La Buse").

2° - Ils font un "2 rouge" :

- **Les Marrons** tirent une carte "Évènements". La carte "La Dengue" tue des pionniers sur les territoires de la Montagne (18) et à Saint-Denis (19).

Celle-ci n'impacte personne, car personne n'est présent sur ces territoires, elle est immédiatement remise sous la pioche.



- Les Marrons prennent 2 "Rocher"
- Les Anglais prennent 1 "Rocher"
- Les Hollandais prennent 1 "Eau" et 1 "Rocher"
- Les Français prennent 1 "Dodo" et 1 "Bois"

3° - Ne possédant que 2 "Eau", 3 "Rocher" et 1 "Dodo", les Marrons ne peuvent pas commercer. Les autres joueurs ne veulent pas échanger avec eux.



4° - Les Marrons choisissent de se déplacer et prennent les territoires de Mafate (24), de Salazie (30) et de l'Entre-Deux (26).

Le joueur a fini son tour de jeu, il laisse la main au joueur suivant.



1° - Les Anglais déplacent "La Buse" et volent une carte "Ressources" aux Français, qu'ils posent face cachée sur la rose des vents (4 cartes sur le trésor de "La Buse").

2° - Ils font un "3 rouge" :

- Les Anglais tirent une carte "Évènements".

La carte "Forte Houle" impacte le secteur sud, donc les Anglais, pendant 3 mois.



- Les Anglais prennent 2 "Dodo"
- Les Hollandais prennent 1 "Dodo" et 1 "Eau"
- Les Français prennent 1 "Corail", 1 "Eau" et 1 "Rocher"
- Les Marrons prennent 2 "Bois", et 1 "Dodo"

3° - Ne pouvant ni commercer, ni faire venir de pionnier, les Anglais décident de passer directement à la phase 2.

4° - Les Anglais choisissent les déplacements et prennent les territoires de Saint-Louis (6), de l'Étang Salé (5), de Petite Île (8) et de Saint-Joseph (9).

Le joueur a fini son tour de jeu, il laisse la main au joueur suivant.

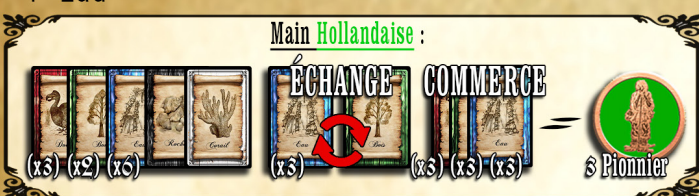


2^{ème} Tour

1° - Les Hollandais déplacent "La Buse" et volent une carte aux Anglais, qu'ils posent face cachée sur la rose des vents (5 cartes sur le trésor de "La Buse").

2° - Ils font un "1 bleu" :

- Les Hollandais prennent 2 "Eau" et 1 "Bois"
- Les Français prennent 1 "Corail", 1 "Bois", 1 "Dodo" et 1 "Rocher"
- Les Marrons prennent 1 "Dodo", 1 "Eau" et 1 "Bois"
- Les Anglais prennent 2 "Bois" et 1 "Eau"



3° - Les Hollandais échangent 3 "Eau" contre 1 "Bois" à la banque de carte, puis achètent 3 pionniers qu'ils positionnent sur le territoire de Saint-Benoît (12). Au total, ils ont 10 pionniers.

4° - Ils choisissent les déplacements et prennent le territoire de la Plaine des Palmistes (28) et renforcent leurs positions.

Le joueur a fini son tour de jeu, il laisse la main au joueur suivant.



Entrée en période cyclonique

3° - **Les Français** échangent 1 "Bois" et 1 "Corail" contre 1 "Rocher" avec **les Marrons**.

Les ressources qu'ils détiennent leur permettent d'acheter 2 pionniers qu'ils positionnent sur le territoire de Saint-Paul (1), ainsi qu'une case créole, qu'il positionnent au même endroit.

1° - **Les Français** déplacent "La Buse" et volent une carte aux **Marrons**, qu'ils posent face cachée sur la rose des vents (6 cartes sur le trésor de "La Buse").

2° - Ils font un "2 rouge" :

- **Les Français** tirent une carte "Évènements". La carte "Trouvaille" offre 3 "Bois" aux **Anglais** qui se trouvent sur le territoire de l'Étang Salé (5).

La carte est remise sous la pioche.



- **Les Français** prennent 2 "bois" et 2 "Dodo"

- **Les Marrons** prennent 1 "Rocher" et 1 "Eau"

- **Les Anglais** prennent 1 "Rocher" et 1 "Bois"

- **Les Hollandais** prennent 1 "Eau" et 1 "Rocher"



4° - **Les Français** choisissent de déplacer 1 pionnier et remportent le territoire des Avirons (4).

Le joueur a fini son tour de jeu, il laisse la main au joueur suivant. Pour le moment, **les Français** mènent avec 3 Points de Victoire.

1° - **Les Marrons** déplacent "La Buse" et volent une carte aux **Français**, qu'ils posent face cachée sur la rose des vents (7 cartes sur le trésor de "La Buse").

2° - Ils font un "3 bleu" :



- **Les Marrons** prennent 1 "Dodo" et 2 "Bois"

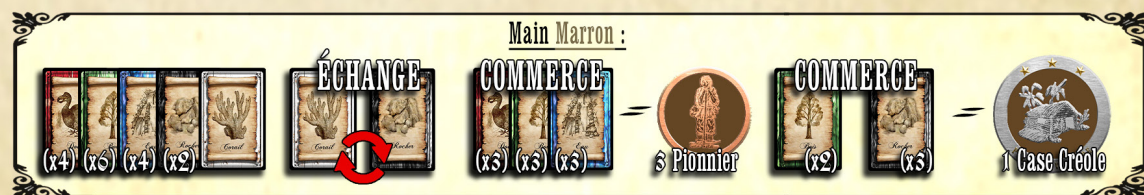
- **Les Anglais** prennent 1 "Dodo", **Pas de "Corail"** et 1 "Eau" (Privé de "Corail" par la "Forte Houle")

- **Les Hollandais** prennent 1 "Dodo" et 1 "Eau"

- **Les Français** prennent 2 "Eau", 1 "Bois", 1 "Corail" et 1 "Rocher"



3° - **Les Marrons** échangent 1 "Corail" contre 1 "Rocher" avec les Anglais. Les ressources qu'ils détiennent leur permettent d'acheter 3 pionniers qu'ils positionnent sur le territoire de Cilaos (25), ainsi qu'une case créole qu'ils placent sur Salazie (30).



4° - **Les Marrons** choisissent les batailles et attaquent **les Français** sur le territoire de la Possession (21). Ils gagnent la bataille contre le pionnier **Français**, donc remportent le territoire (21) et gagnent un pionnier qu'ils positionnent sur place.

Les Marrons transfèrent 1 pionnier de Mafate (24), territoire attaquant, sur le territoire conquis.

Le joueur a fini son tour de jeu, il laisse la main au joueur suivant. **Les Marrons** et **les Français** ont 3 Points de Victoire. La carte "Forte Houle" prend fin.

ETC.



Légende du plateau :



: Enjolivure (Nom du plateau)

 : Frontières franchissables.

 : Frontières infranchissables
(Sauf par les Marrons)

 : Marquage de secteur
(Nord, Sud, Est, Ouest et Centre)

 : Identification des territoires (1 à 30)

 : Ports principaux

 : Ports secondaire



: Rose des vents

 : Frise Temporelle

 : Départ de "La Buse"

 : Pendaïson

 : Hiver Austral (1 mois)

 : Période Cyclonique
(1 mois)

Pour toute information complémentaire, les joueurs peuvent se référer à notre site internet via le lien ci-dessous :



<https://cap-game.com/>



L'équipe de Cap sur l'Isle Intense vous souhaite un excellent divertissement en famille ou entre amis, en espérant que vous renouvellez cette expérience ucronique de façon régulière. Bon jeu, et que le meilleur gagne !

Crédits

L'équipe de "CAP sur l'île Intense" remercie tous les participants à la création de ce jeu :

Axel Henry
Myriam Vitali
Aurélie Garcia
Oscar Garcia
Livio Garcia
Arnaud Antraggues
Romuald Manceau
Émilie Rigo
Gilles Tourneur
Sylvie Corvoisier
Bertrand Lebeau
Fanchon Tourneur
Alain Fournier



À gauche : Freddy Peyrard

À droite : Théo Garcia

De plus, nous devons faire des remerciements postumes à de grands auteurs qui ont inspiré notre équipe à créer ce jeu, grâce à leur travaux sur l'Histoire :

Jean-Paul Peyrard

Gabriel Nanotaux
Alfred Martineau
Henri Froidevaux
Marius & Ary Leblond

M. Delélee-Desloges
Pierre Crepin
Marguerite Verdat
Henri Dehérain

