

SMALL ISLANDS

RÈGLES DU JEU



8+



1-4



30'

Depuis la nuit des temps, les humains vivent en harmonie sur les côtes du Grand Continent. Une flore et une faune farouchement hostiles empêchent toute exploration de l'intérieur des terres. Progressivement, les clans se sont tournés vers la mer et ont acquis de nouvelles connaissances sur la nature, le Soleil et le vent.

Récemment, d'intrépides explorateurs ont découvert loin au large, dans l'immensité bleue, un magnifique archipel regorgeant de ressources vitales pour les humains.

Vous êtes ces explorateurs, envoyés par vos chefs de clan pour rapporter découvertes et prestige. Découvrez des ressources naturelles ainsi que les temples d'une ancienne civilisation, au cœur de ces nombreuses îles :

les **Small Islands**.

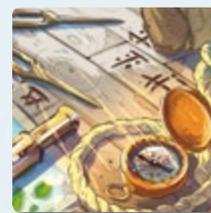
MATÉRIEL



56 Tuiles Paysage



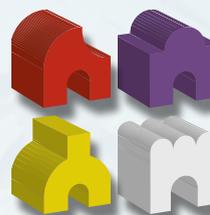
4 Tuiles Départ
recto verso
(avec des mouettes)



1 Tuile Navigation



4 Tuiles Bateau
(recto couleur, verso gris)



32 Maisons
de Clan
(8 par joueur)



16 Jetons Joker
(4 par joueur)



12 Jetons
Découverte



45 Jetons
Prestige



12 Cartes
Objectif
(Mode Normal)



12 Cartes Mission
et 12 Cartes
Récompense
(Mode Avancé)



3 Cartes Alexis
et 15 Cartes
Expédition
(Mode Solo)

VUE D'ENSEMBLE

Une partie de Small Islands se joue en 4 Manches maximum.

Au début de chaque **Manche**, chaque joueur choisit secrètement une **Carte Objectif**. Cette carte indique l'objectif à atteindre en fin de **Manche** et les **Points de Prestige (PP)** que le joueur pourra gagner.

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, le joueur doit faire **l'une des deux** actions suivantes :

Piocher et placer **1 Tuile Paysage**



Piocher et placer **1 Tuile Bateau**



Au fur et à mesure de la partie, les **Tuiles Paysage** vont former des îles avec des **Ressources**, des **Temples** et des **Ports**.



Quand une **Tuile Bateau** est posée, tous les joueurs placent des **Maisons** sur les îles et gagnent des **Points de Prestige** en fonction des **Cartes Objectif** qu'ils ont choisies en début de **Manche**. Puis les joueurs commencent une nouvelle **Manche**.

Lorsque la partie est terminée, les joueurs reçoivent des **Points de Prestige** supplémentaires pour leurs **Tuiles Bateau**.

Le joueur avec le plus de Points de Prestige est le vainqueur de la partie.



Il y a **2 modes de jeu** :

le **Mode Normal** et le **Mode Avancé**.

En **Mode Normal**, vous pouvez ignorer

les règles encadrées en bleu.

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit une couleur et prend **4 Maisons** et les **4 Jetons Joker** de sa couleur.
- 2 Les **4 Maisons** restantes sont placées dans une réserve.
- 3 Le joueur qui est allé sur une île le plus récemment sera le **Premier Joueur**. Il prend les **4 Tuiles Départ** (avec des mouettes) et les place comme il le souhaite au milieu de la table, en respectant les **Règles de Placement des Tuiles** (voir page 5).
- 4 Mélangez les **Tuiles Paysage** pour former la **Pioche Réserve** face cachée.
- 5 Près de cette dernière, placez les **Tuiles Bateau** des joueurs, face couleur visible. **À 2 ou 3 joueurs**, placez les **Tuiles Bateau** restantes à côté des autres, face **Bateau gris** visible. **Quel que soit le nombre de joueurs, il doit toujours y avoir 4 Tuiles Bateau disponibles.**
- 6 Placez la **Tuile Navigation**, puis piochez **3 Tuiles Paysage** dans la **Pioche Réserve** et placez-les **face visible** à disposition des joueurs.
- 7 Mélangez les **Jetons Découverte** et placez-les **face cachée** à proximité des joueurs avec les **Jetons Prestige**.
- 8 Chaque joueur pioche **2 Tuiles Paysage** dans la **Pioche Réserve** sans les montrer aux autres joueurs.
- 9 Mélangez les **12 Cartes Objectif** pour former une **pioche face cachée**.
- 10 Chaque joueur pioche **1 Carte Objectif** sans la montrer aux autres joueurs.

MODE AVANCÉ

- 9 À la place des **12 Cartes Objectif**, prenez les **12 Cartes Mission** et les **12 Cartes Récompense**. Mélangez-les séparément pour former **2 pioches face cachée**.
- 10 Chaque joueur pioche **1 Carte Mission** et **1 Carte Récompense**.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 2 JOUEURS



TUILE PAYSAGE

Les 3 Ressources Naturelles :



Fleur de Lotus



Fruit du Dragon



Feuille d'Arka

Autres symboles :



Temple



Port



Emplacement pour Maison



Mouette pour repérer les Tuiles Départ

BUT DU JEU

Gagnez le plus de **Points de Prestige** pour votre clan et devenez l'explorateur le plus renommé.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Small Islands se déroule en **4 Manches maximum**. Une **Manche** comporte **3 Phases** :

1. **Préparation** : mise en place d'une nouvelle **Manche**.
2. **Exploration** : les joueurs placent des **Tuiles (Paysage ou Bateau)** à tour de rôle.
3. **Récompense** : les joueurs placent des **Maisons** sur les îles et gagnent des **Points de Prestige**.

1. PRÉPARATION

Piochez **6 Tuiles Paysage** dans la **Pioche Réserve** sans les regarder et placez-les **face cachée** sur la **Tuile Navigation** pour former la **Pioche Navigation**.



Ensuite, chaque joueur pioche secrètement **2 Cartes Objectif** afin d'en avoir **3**, puis :

1. Choisit **1 Carte Objectif pour la Manche en cours**.
2. Met de côté **1 Carte Objectif pour la Manche suivante** (posez une Maison dessus pour vous en souvenir).
3. **Remet la Carte Objectif restante** face cachée **sur la pioche**.



MODE AVANCÉ

Chaque joueur pioche secrètement **2 Cartes Mission** et **2 Cartes Récompense** afin d'en avoir **3 de chaque**.

Un Objectif est composé d'1 Carte Mission et d'1 Carte Récompense.

Chaque joueur :

1. **Crée 1 Objectif** pour la **Manche en cours**.
2. **Met de côté 1 Carte Mission et 1 Carte Récompense** pour la **Manche suivante**.
3. **Remet les 2 Cartes restantes** sur leur pioche respective.



CARTE OBJECTIF

Une **Carte Objectif** est composée d'une **Mission** (partie de gauche) et d'une **Récompense** (partie de droite). Durant la **Phase Récompense** :

1. La **Mission** indique la **condition que doit respecter une île pour placer une Maison dessus**.
2. La **Récompense** indique **combien de Points de Prestige vous gagnez pour chaque île sur laquelle vous placez une Maison**.

(Voir Exemple de **Phase Récompense** page 6, **Explications des cartes** page 10).

Choisir un bon objectif est important mais les meilleurs marins savent que l'exploration l'est encore plus...

2. EXPLORATION

En commençant par le **Premier Joueur** et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur doit réaliser **une seule** des **2 actions suivantes** :

- **Explorer** : piocher et placer **1 Tuile Paysage**.
- **Accoster** : piocher et placer **1 Tuile Bateau**. Cette action met fin à la **Phase Exploration**.

ATTENTION

Tant qu'il y a des **Tuiles Paysage** sur la **Tuile Navigation**, les joueurs ne peuvent **pas** faire l'action **Accoster**.

En effet, de nombreuses tempêtes font rage au large des côtes, c'est pourquoi les marins doivent souvent attendre le bon moment pour rapporter leurs découvertes sur le Grand Continent.

EXPLORER

1. Prenez **1 Tuile Paysage** parmi les **3 Tuiles Paysage face visible** et ajoutez-la à votre main.
2. Placez **1 des 3 Tuiles Paysage de votre main** en respectant les **Règles de Placement des Tuiles**.
3. **Facultatif** : si vous le souhaitez, en plus, vous pouvez placer **1 de vos Jetons Joker** (voir **Règles de Placement des Jetons Joker** ci-après).
4. **Remplacez la Tuile Paysage** que vous venez de piocher par une **nouvelle Tuile** venant

de la **Pioche Navigation**.

Si la **Pioche Navigation** est épuisée, remplacez la **Tuile Paysage** par une **nouvelle Tuile** venant

de la **Pioche Réserve**.



ACCOSTER

Vous **pouvez** faire cette action **uniquement si la Pioche Navigation est épuisée**. Alors :

- Prenez dans la réserve la **Tuile Bateau de votre couleur** OU une **Tuile Bateau gris** (à 2 ou 3 joueurs).
- Placez la **Tuile Bateau** en respectant les **Règles de Placement des Tuiles**.

Si vous ne pouvez pas prendre ou placer une **Tuile Bateau**, alors vous ne pouvez pas **Accoster** et vous devez continuer à **Explorer**.

Quand un joueur place une **Tuile Bateau**, la **Phase Exploration est terminée**. Passez à la **Phase Récompense**.



Seul le marin expérimenté sait choisir le bon moment pour accoster : ni trop tôt ni trop tard...

RÈGLES DE PLACEMENT DES TUILES

- Vous pouvez choisir l'orientation de la **Tuile** que vous placez.
- Une **Tuile** doit être adjacente par le côté à au moins une autre **Tuile**, et alignée avec celle-ci.
- Une **Tuile** doit continuer l'illustration du paysage de manière cohérente par les côtés **ET** par les coins.
- Une **île** est constituée de plusieurs **Tuiles Paysage** adjacentes **par les côtés uniquement**.
- Une **Tuile Paysage** ne peut pas être placée à cheval sur le bord de la table de jeu. Comme tout le monde le sait, la Terre est plate, et le bord de la table représente la fin du monde.

- 1 Agrandissez une île.

- 2 Explorez une nouvelle île.



RÈGLES DE PLACEMENT DES JETONS JOKER

À votre tour, en plus de l'action **Explorer** (et uniquement celle-ci), vous pouvez placer **1 Jeton Joker** (1 seul par tour) sur **n'importe quelle Tuile Paysage** déjà en jeu. Les **Jetons Joker** ont des faces différentes :

FACE RESSOURCE

- Un **Jeton Ressource** doit être placé **par-dessus une des deux autres Ressources Naturelles** du jeu.
- Les **Jetons Ressource** peuvent être superposés.

FACE PORT

- Un **Jeton Port** doit être placé au bord d'une île.
- Il ne peut pas y avoir plus de **2 Ports** sur une même **Tuile Paysage**.

- 1 **Jeton Port**
- 2 **Jeton Fleur** qui recouvre une **Ressource Feuille**



3. RÉCOMPENSE

Tous les joueurs placent des **Maisons** sur les îles et gagnent des **Points de Prestige**.

En commençant par le joueur qui vient de poser une **Tuile Bateau** et en poursuivant dans le sens horaire, les joueurs effectuent chacun une fois la **Phase Récompense** :

1. Révélez votre **Carte Objectif** pour la **Manche** en cours.

Révélez vos **Cartes Mission et Récompense**.

2. **Mission** : Vous pouvez placer **1 ou plusieurs Maisons** sur les îles de votre choix qui remplissent votre **Mission**, en respectant les **Règles de Placement des Maisons**.
(Voir ci-après et **Explication des cartes** page 10).

Chaque joueur ne peut placer **qu'une seule Maison par île**. Placer une **Maison** sur une île n'est **pas obligatoire**.

3. **Récompense** : Pour chaque île sur laquelle vous placez une **Maison**, prenez les **Points de Prestige indiqués par votre Récompense** (utilisez les **Jetons Prestige**).
4. Reprenez des **Maisons** dans la réserve afin d'en avoir **4 maximum**.
5. Remettez la **Carte Objectif** que vous venez d'utiliser sur la **pioche de Cartes Objectif**.

Remettez les **Cartes Mission et Récompense** que vous venez d'utiliser sur leur pioche respective.

RÈGLES DE PLACEMENT DES MAISONS

IMPORTANT : Vous pouvez placer une **Maison uniquement** sur une île qui respecte la condition indiquée par votre **Mission**.

- Des **Maisons** de couleurs différentes peuvent être placées sur la même île, **mais pas des Maisons de la même couleur**.
- Une **Maison** doit être placée **uniquement** sur un **Emplacement pour Maison disponible**.
- Une **Maison** doit être placée **uniquement** sur une île constituée d'**au minimum 2 Tuiles Paysage**.
- Une **Maison** peut être placée sur une île, peu importe qu'elle soit complète ou non, ou qu'un **Bateau** soit à proximité ou non.



EXEMPLE

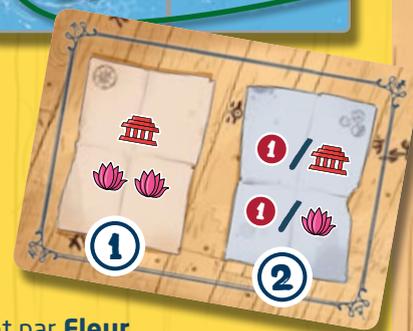
Benoit (couleur rouge) réalise sa **Phase Récompense**.

- 1 **Mission** : au moins **1 Temple** et **2 Fleurs**.
- 2 **Récompense** : **1 Point de Prestige** par **Temple** et par **Fleur**.

L'île **A** ne remplit pas la **Mission**, car il manque **1 Temple**. De plus, Benoit a déjà placé **1 Maison** sur cette île à la **Manche** précédente.

Les îles **B** et **C** remplissent la **Mission** et Benoit place **1 Maison** sur chacune des **2 îles**.

Il gagne **1 + 3 = 4 PP** pour l'île **B**, et **3 + 2 = 5 PP** pour l'île **C**.



RAPPEL

Vous ne pouvez pas placer une deuxième Maison de votre couleur sur une même île.

Donc une île ne vous fera gagner des points **qu'une seule fois** dans la partie.



FIN DE MANCHE

Une fois que chaque joueur a effectué la **Phase Récompense**, **si la partie n'est pas terminée** :

- Mélangez **toutes les Cartes Objectif** pour former de nouveau une pioche face cachée.

Mélangez séparément **toutes les Cartes Mission et Récompense** pour former de nouveau **2 pioches** face cachée.

- Le joueur suivant dans l'ordre du tour, après le joueur qui vient de placer une **Tuile Bateau**, devient le **Premier Joueur pour la Manche suivante**.
- Jouez une nouvelle **Manche** en commençant par la **Phase Préparation** (voir page 4).

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement après l'une des 3 situations suivantes :

- Durant la **Phase Préparation** : s'il n'y a pas les **6 Tuiles Paysage nécessaires** dans la **Pioche Réserve**, pour former la **Pioche Navigation**.
- Durant la **Phase Exploration** : à votre tour si vous ne pouvez pas jouer car il n'y a **plus de Tuiles Paysage face visible disponible ET que vous ne pouvez pas placer une Tuile Bateau**. Alors tous les joueurs font immédiatement une **dernière Phase Récompense**, en commençant par vous.
- À la fin de la **Phase Récompense** : si **toutes les Tuiles Bateaux** ont été placées.

POINTS DE PRESTIGE

Chaque joueur fait le total de ses **Points de Prestige** :

- Les **Points de Prestige** obtenus durant la partie.
- **+ les Points de Prestige** indiqués sur les **Jetons Découverte**, si vous en avez récupéré grâce à un **Objectif** (voir page 11).
- **+ 1 Point de Prestige par Port** situé sur les **8 Tuiles Paysage** entourant sa **Tuile Bateau**.

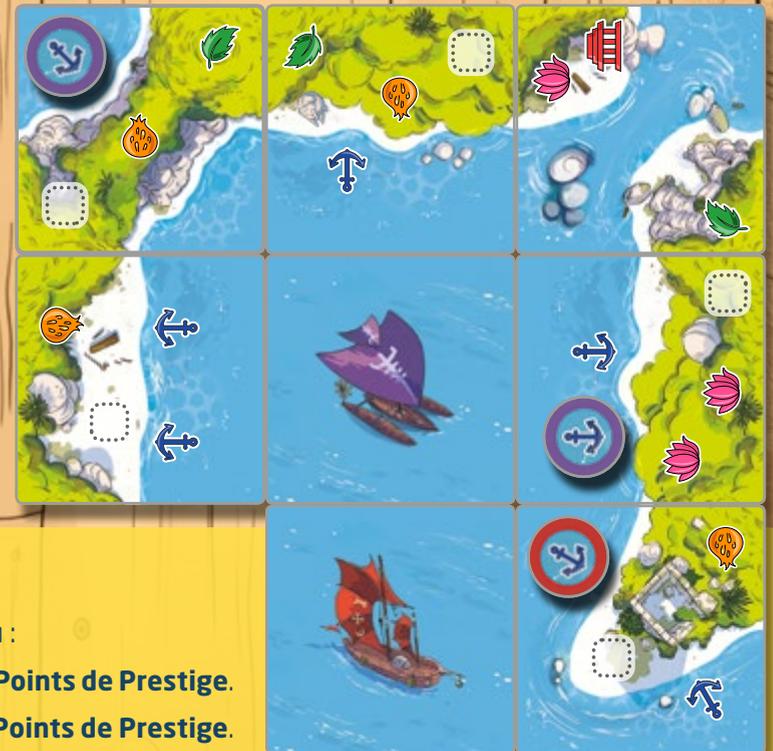
À 2 ou 3 joueurs, les **Tuiles Bateau gris** ne rapportent aucun **Point de Prestige**.

Si un joueur n'a pas placé la **Tuile Bateau** de sa couleur, il ne reçoit pas de **Point de Prestige** pour celui-ci.

Le joueur avec le plus de Points de Prestige remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est dans l'ordre :

- Le joueur qui a placé **le plus de Maisons**.
- Le joueur qui a **le plus de Ports** sur les **8 Tuiles autour de son Bateau**
- Le dernier joueur qui a placé une **Tuile (Paysage ou Bateau)**.



EXEMPLE

À la fin de la partie, pour leur **Bateau** :

- Aurélie (**Bateau violet**) gagne **8 Points de Prestige**.
- Benoit (**Bateau rouge**) gagne **6 Points de Prestige**.

MODE SOLO

En **Mode Solo**, vous jouez seul contre un adversaire virtuel. **Alexis** est l'auteur de **Small Islands** et il sera votre rival durant toute la partie. Il possède ses propres cartes : les **Cartes Alexis** et les **Cartes Expédition**. Votre but est de battre **Alexis** à son propre jeu. Vous pouvez jouer en **Mode Normal** ou en **Mode Avancé**. Les règles restent les mêmes. Seuls quelques changements doivent être réalisés, notamment dans la mise en place.

MISE EN PLACE

Faites une mise en place avec les changements suivants :

- Vous êtes le **premier joueur**.
- Choisissez **1 Carte Alexis**. Cela déterminera son niveau de performance et son comportement. Attention, Alexis n'est pas du matin. Prenez-le par surprise à ce moment-là et vous aurez une chance de le battre.
- Parmi les **Cartes Expédition**, prenez au hasard le nombre de **Cartes Explorateur** et **Accoster** indiqué sur la **Carte Alexis**. Mélangez ces cartes pour former la **Pioche Expédition** face cachée. Rangez dans la boîte les cartes restantes.
- Choisissez une couleur pour **Alexis**. Il prend ses **8 Maisons** dès le début de la partie (Alexis préfère le violet).
- À côté de la **Tuile Navigation**, placez **vosre Tuile Bateau** et **3 Tuiles Bateau gris**.
- **Alexis** ne prend pas d'**Objectif**, ni de **Tuiles Paysage**, ni de **Jetons Joker**.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

PRÉPARATION

Aucun changement, sauf pour **Alexis** qui ne prend pas d'**Objectif**.

EXPLORATION

VOTRE TOUR

Jouez normalement, que ce soit pour **Explorateur** ou **Accoster**. Vous pouvez placer **vosre Tuile Bateau** ainsi que les **Tuiles Bateau gris**.

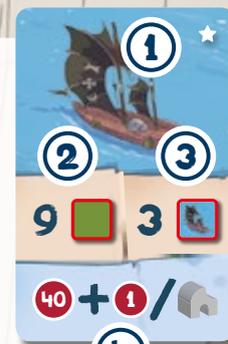
TOUR D'ALEXIS

Lorsque vient le **tour d'Alexis**, effectuez les actions suivantes :

- Piochez **1 Carte Expédition**. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes pour former de nouveau une pioche.
- Effectuez l'action indiquée sur la **Carte Expédition**. Ce sera une action **Explorateur** ou une action **Accoster**.
- Ensuite, défaussez la **Carte Expédition**.

CARTE ALEXIS

- ① Niveau de difficulté (1 étoile = facile).
- ② Nombre de **Cartes Explorateur** pour la **Pioche Expédition**.
- ③ Nombre de **Cartes Accoster** pour la **Pioche Expédition**.
- ④ **Points de Prestige** gagnés par **Alexis** en fin de partie.
Ci-contre : **40 PP + 1 PP par Maison** qu'il a placée.



CARTE EXPÉDITION

- ① Type de la carte : **Explorateur** (carré vert) ou **Accoster** (carré rouge).
- ② Liste des actions possibles d'**Alexis**. Ci-contre :
 - **Action A** : Accoster.
 - **Action B** : Explorateur.
- ③ Endroits possibles où **Alexis** va placer une **Tuile**.
- ④ **Mission d'Alexis**. Ci-contre : **Alexis doit** placer **1 Maison** sur chaque île avec au moins **2 Fleurs**.



RÈGLES DE PLACEMENT DE TUILES POUR ALEXIS

En plus des **Règles de Placement de Tuiles** habituelles, **Alexis** place sa **Tuile** à l'endroit indiqué sur la **Carte Expédition** :

- Le **plus près** possible de la **Tuile (Paysage ou Bateau)** que vous avez placée à **vosre tour précédent**.
- Sur la **même ligne** horizontale ou verticale que **vosre Tuile**.
- Prioritairement dans la **direction 1** indiquée sur la **Carte Expédition**, la **direction 2** en cas d'impossibilité, et la **direction 3** si ni la 1 ni la 2 n'est applicable.
- **Alexis** ne place jamais une **Tuile Paysage** de telle manière qu'elle agrandirait une île avec une **Maison de sa couleur**.

Si **plusieurs orientations sont possibles** vous pouvez **choisir** celle qui vous convient.



RÉCOMPENSE

Quand **Alexis** doit effectuer sa **Phase Récompense** :

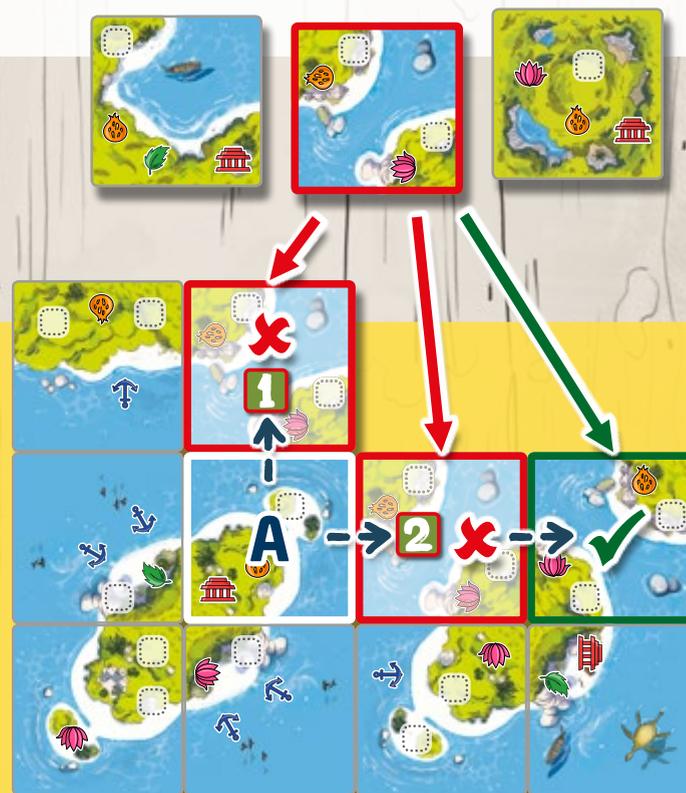
- Piochez une nouvelle **Carte Expédition**.
- Placez les **Maisons d'Alexis** sur chaque île qui remplit la **Mission** indiquée sur la carte, en respectant les **Règles de Placement des Maisons** (voir page 6).
- Si plusieurs îles ou emplacements sont possibles, vous choisissez pour **Alexis**.
- Mélangez **toutes** les **Cartes Expédition** pour former de nouveau la **Pioche Expédition**.

FIN DE PARTIE

Les conditions de fin de partie ne changent pas.

Faites le total des **Points de Prestige** pour **Alexis** :

- **Ses Points de Prestige** obtenus durant la partie.
- **+ 1 Point de Prestige par Port** situé sur les **8 Tuiles Paysage** entourant les **Tuiles Bateau gris**.
- **+ les Points de Prestige** indiqués sur la **Carte Alexis**.



EXPLORER



- Prenez la **Tuile Paysage** indiquée par la **Carte Expédition** parmi les **3 Tuiles Paysage face visible**.
- Placez la **Tuile Paysage** à l'endroit indiqué par la **Carte Expédition**.
- S'il est **impossible de placer la Tuile Paysage indiquée**, alors **retirez-la du jeu**. **Alexis ne place pas de Tuile, mais il reçoit 1 Point de Prestige**.
- Si la **Tuile Paysage** indiquée n'est pas disponible parmi les **Tuiles Paysage face visible**, alors passez immédiatement à la dernière **Phase Récompense** en commençant par **Alexis**.

ACCOSTER



L'action **Accoster** est disponible uniquement sur les **cartes de type Accoster**.

Alexis peut effectuer l'action **Accoster** uniquement si la **Pioche Navigation est épuisée**, sinon il effectue l'action **B : Explorer**.

- Prenez **une Tuile Bateau gris**. Si **votre Tuile Bateau** est la **dernière disponible**, alors prenez **votre Tuile Bateau** mais retournez-la sur la face **Bateau gris** !
- Placez la **Tuile Bateau** à l'endroit indiqué par la **Carte Expédition**.
- S'il est **impossible de placer la Tuile Bateau**, alors **Alexis** effectue l'action **B : Explorer**.

EXEMPLE

À votre tour, vous avez placé la **Tuile Paysage A**.

À son tour, **Alexis** fait l'action **A : Explorer**.

Il prend la **2^e Tuile Paysage** face visible.

Il ne peut pas la placer dans la **direction 1**.

Dans la **direction 2**, il ne peut pas la placer juste à côté de **votre Tuile**, mais il peut la placer un peu plus loin. Vous pouvez choisir l'orientation qui vous convient.



MISSIONS



Vous pouvez placer **1 Maison** sur chaque île qui comporte **au minimum** les symboles indiqués sur la carte.

Exemple avec la première carte (1 Temple et 2 Fleurs) : sur une île avec **1 Temple, 3 Fleurs et 1 Fruit**, il y a bien **au minimum 1 Temple et au minimum 2 Fleurs**, donc vous pouvez placer **1 Maison** sur cette île.



Vous pouvez placer **1 Maison** sur chaque île qui comporte une **quantité égale entre 2 Ressources différentes** présentes sur l'île.

Exemple : sur une île avec **3 Fleurs, 2 Fruits et 2 Feuilles**, il y a un **nombre égal de Fruits et de Feuilles**, donc vous pouvez placer **1 Maison** sur cette île.



Vous pouvez placer **1 Maison** sur chaque île qui comporte **strictement plus** de la **première Ressource indiquée** que de la **seconde**.

Exemple avec la première carte (plus de Fleurs que de Fruits) : sur une île avec **4 Feuilles, 3 Fleurs et 0 Fruit**, il y a **plus de Fleurs que de Fruits**, donc vous pouvez placer **1 Maison** sur cette île.

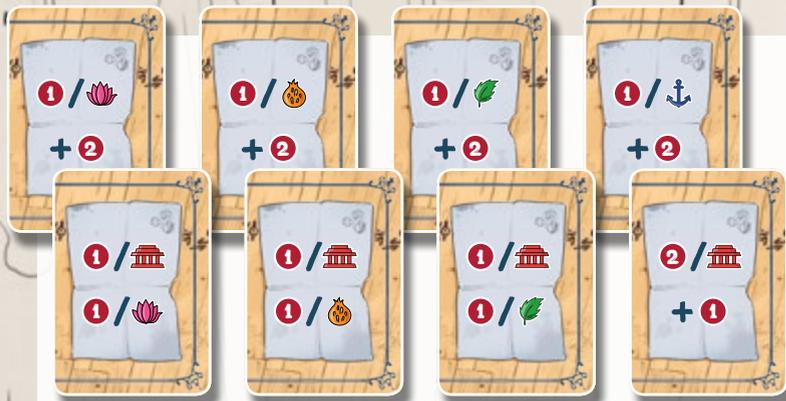
UNIQUEMENT DANS LE MODE AVANCÉ



Vous pouvez placer **1 Maison** sur chaque île qui comporte une **quantité égale entre la Ressource indiquée** et une des **2 autres Ressources** présentes sur l'île.

Exemple avec la première carte (égalité entre les Fleurs et les Fruits ET/OU égalité entre les Fleurs et les Feuilles) : sur une île avec **3 Fleurs, 3 Fruits et 2 Feuilles**, il y a un **nombre égal de Fleurs avec une autre Ressource (les Fruits)**, donc vous pouvez placer **1 Maison** sur cette île.

RÉCOMPENSES



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, vous gagnez des **Points de Prestige (PP)** pour les éléments présents sur l'île, comme indiqué sur la carte.

Exemple avec la première carte (1 PP/Flueur + 2 PP) : pour une île avec 3 Fleurs et une seconde île avec 2 Fleurs, vous gagnez $3 + 2 = 5$ PP et $2 + 2 = 4$ PP. Soit un total de 9 PP.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, comptez la **Ressource présente** sur l'île qui est en plus petit nombre. Vous gagnez **2 PP** par Ressource de ce type présente sur l'île, + 2 PP supplémentaires.

Exemple : pour une île avec uniquement 2 Fruits et une seconde île avec 3 Fleurs, 1 Fruit et 1 Feuille, vous gagnez $4 + 2 = 6$ PP et $2 + 2 = 4$ PP. Soit un total de 10 PP.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, vous gagnez **6 PP**.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, comptez le nombre de **Tuiles Paysage** qui constitue l'île. Vous gagnez des **Points de Prestige** selon la taille de l'île : 3 Tuiles = 4 PP, 6 Tuiles = 6 PP, 9 Tuiles = 8 PP, 12 Tuiles ou plus = 10 PP.

Exemple : pour une île constituée de 5 Tuiles et une seconde île constituée de 6 Tuiles, vous gagnez 4 PP et 6 PP. Soit un total de 10 PP.



Piochez, secrètement et au hasard, **1 Jeton Découverte** par Temple présent sur l'île. Choisissez-en **1**, puis recommencez l'opération pour chaque île où vous placez **1 Maison**. Ensuite remettez les Jetons restants dans la réserve et mélangez-la. Conservez vos **Jetons Découverte** faces cachée. Leur valeur en PP est tenue **secrète** jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : pour une île avec 2 Temples et une seconde île avec 3 Temples, vous piochez 2 Jetons et vous en gardez 1, puis vous piochez 3 Jetons supplémentaires et vous en gardez 1 parmi ces 3. Ensuite vous mélangez les Jetons restants dans la réserve. Vous avez gagné 2 Jetons Découverte avec une valeur en PP indiquée au verso, que vous ajouterez à votre total de PP en fin de partie.

UNIQUEMENT DANS LE MODE AVANCÉ



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, choisissez une **Ressource** (Flueur, Fruit ou Feuille). Vous gagnez **1 PP** pour chaque Ressource du type choisi présente sur l'île, + 2 PP supplémentaires.

Exemple : pour une île avec 3 Fleurs et 2 Fruits, et une seconde île avec 4 feuilles et 3 Fleurs, vous choisissez les Fleurs sur la première île et les Feuilles sur la seconde. Vous gagnez $3 + 2 = 5$ PP et $4 + 2 = 6$ PP. Soit un total de 11 PP.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, choisissez une **Ressource** (Flueur, Fruit ou Feuille). Vous gagnez **1 PP** pour chaque Ressource du type choisi présente sur l'île, + 1 PP pour chaque paire de Ports.

Exemple : pour une île avec 3 Fleurs, 2 Fruits et 5 Ports, vous choisissez les Fleurs. Vous gagnez 3 PP pour les Fleurs + 2 PP pour les Ports. Soit un total de 5 PP.



Pour chaque île où vous placez **1 Maison**, vous gagnez **1 PP** par Emplacement pour Maison disponible + 1 PP par Emplacement occupé par une Maison présent sur l'île. Prenez en compte la Maison que vous venez de placer ainsi que les Maisons de vos adversaires.



GRAND EXPLORATEUR



Caché au cœur de **Small Islands** (cherchez bien) il y a **2 Paquets de Cartes Grand Explorateur** qui vous permettront d'explorer **Small Islands** autrement. Pour gagner le privilège de les ouvrir et découvrir leur contenu, il vous faudra devenir un **Grand Explorateur** en réalisant un certain nombre de **Succès** !

Uniquement lorsque vous **gagnez une partie en Mode Normal**, vérifiez si vous remplissez **une ou plusieurs** des conditions suivantes :

-  Vous avez **60 PP** ou plus.
-  Vous avez **10 PP** de **Bateau** ou plus.
-  Il y a au moins **12 îles** de **2 Tuiles** ou plus.
-  Vous avez placé **toutes** vos **Maisons**.
-  Vous avez placé votre **Bateau** en **premier**.
-  Vous avez **4 Jetons Découverte**.
-  Vous avez joué au **niveau de difficulté 4** en **Mode Solo**.

Ce n'est qu'après avoir coché **au moins 5** de ces succès, que vous pourrez ouvrir le **Paquet Grand Explorateur** pour le **Mode Normal**.

Uniquement lorsque vous **gagnez une partie en Mode Avancé**, vérifiez si vous remplissez **une ou plusieurs** des conditions suivantes :

-  Vous avez **12 PP** de **Bateau** ou plus.
-  Il y a une **île** constituée de **13 Tuiles** ou plus.
-  Vous avez placé au **maximum 6 Maisons**.
-  Vous n'avez **pas** placé votre **Bateau**.
-  Vous n'avez utilisé **aucun Jetons Joker**.
-  Vous avez joué au **niveau de difficulté 6** en **Mode Solo**.
-  Vous avez **2 de vos Maisons** sur la **même île** (parce qu'elles ont été réunies après coup).

Ce n'est qu'après avoir coché **au moins 5** de ces succès, que vous pourrez ouvrir le **Paquet Grand Explorateur** pour le **Mode Avancé**.

PRÉCISIONS

- Après avoir pioché une **Tuile Paysage**, si vous ne pouvez placer aucune de vos **3 Tuiles** (extrêmement rare), rangez l'une d'elles dans la boîte et piochez une nouvelle **Tuile Paysage** dans la **Pioche Réserve**. Si elle est épuisée, piochez dans la **Pioche Navigation**, et si elle est épuisée aussi, piochez parmi les **Tuiles face visible** restantes.
- Vous pouvez placer un **Bateau** à côté d'un autre **Bateau**.
- Un **Bateau** ne doit pas être nécessairement près d'un **Port**.

RÉSUMÉ

1. PRÉPARATION

6 Tuiles pour la **Pioche Navigation** ou Pas assez de **Tuiles**

Choisir un **Objectif**

2. EXPLORATION (placer des Tuiles)

Placer **1 Tuile Paysage** puis joueur suivant ou Placer **1 Tuile Bateau** ou Impossible de jouer

3. RÉCOMPENSE (placer des Maisons)

Il reste des **Bateaux** ou Tous les **Bateaux** placés

FIN DE PARTIE (total des points + points de Bateaux)

REMERCIEMENTS

L'auteur remercie : Céline sans qui rien ne serait possible ; Nicholas qui m'a permis de faire le jeu que je voulais mais en mieux ; Aurélie pour les dessins qui font rêver ; Nicolas et La Ruelle pour avoir tout harmonisé ; Benoit, Joan, Romaric, Sandra et le groupe d'auteurs du MALT pour leur soutien ; Ludo de la Ludo de Pechbonnieu et Roger pour leurs bons conseils ; les bénévoles et organisateurs de festivals pour leur accueil, le FLIP, le ProtoLab, LudiNord, Alchimie et tous les autres ; et bien sûr les joueurs pour leur enthousiasme et leur bienveillance.

L'éditeur remercie : toutes les personnes qui de près ou de loin ont cru à ce projet un peu fou. Leur soutien moral, financier et avant tout chaleureux. Ils ont permis de faire émerger de l'immensité bleue tout un archipel d'îles, brillamment illustrées sous la coupe d'un DA talentueux. Merci également à tous les distributeurs et les festivals (pour votre aide depuis toujours). Un remerciement tout particulier à Alain (un tout bleu), Alain, Arnaud, Aurélien, Benoit, Didier, Emmanuelle, Étienne, Éric, Fred, Ludo, le MALT, Matthieu, KiwiWorld, Roger, Sandra, Yun et... J'en oublie malheureusement. Le dernier sera pour Alexis, sans qui tout ceci n'aurait été possible et qui, outre sa confiance, m'a donné son amitié et de nombreuses heures de son temps.

CRÉDITS

Auteur : Alexis Allard
facebook.com/FreeterGames

Illustrations : Aurélie Guarino
facebook.com/aurelie.guarino.7

Développement : Nicholas Bodart

Direction Artistique : Nicolas Fedon
La-Ruelle.fr

Relecture : Sandra Grès
la-passion-des-mots.org

facebook.com/MushroomGames


**mush
room**
GAMES

SMALL ISLANDS

RULES



8+



1-4



30'

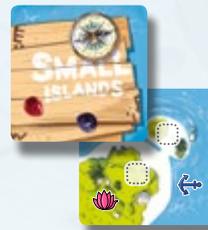
Since the beginning of time, humans have lived in harmony on the coast of the Great Continent. Hostile fauna & flora prevented any exploration of the inland. Gradually, clans have turned to the sea and acquired new knowledge regarding nature, Sun & wind.

Recently, courageous explorers have discovered, far in the blue immensity, a magnificent archipelago, filled with vital resources for humans.

You are these explorers, sent by the clan leaders to bring back prestige and wealth. Find the natural resources, as well as the temples of an ancient civilisation, in the heart of these many islands:

the **Small Islands**.

CONTENT



56 Landscape Tiles



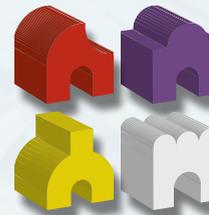
4 two-sided Starting Tiles (with seagulls)



1 Navigation Tile



4 Ship Tiles (colored on one side, grey on the other)



32 Clan Houses (8 per player)



16 Bonus Tokens (4 per player)



12 Discovery Tokens



45 Prestige Tokens



12 Objective Cards (Normal Mode)



12 Mission Cards and 12 Reward Cards (Advanced Mode)



3 Alexis Cards and 15 Expedition Cards (Solo Mode)

OVERVIEW

A game of **Small Island** is played in maximum 4 Rounds.

At the beginning of each **Round**, each player secretly picks an **Objective Card**. This card indicates the objective to achieve at the end of the **Round** and the **Prestige Points (PP)** that can be earned.

In turn, players must perform **one of the 2** following actions:

Draw and place **1 Landscape Tile**



Draw and place **1 Ship Tile**



During the game, the **Landscape Tiles** will form islands with **Resources, Temples** and **Ports**.



When a **Ship Tile** is placed, all players place **Houses** on the islands and earn **Prestige Points** according to their **Objective Cards**, chosen at the beginning of the **Round**. Then, players start a new **Round**.

When the game ends, players receive additional **Prestige Points** for their **Ship Tiles**.

The player with the most Prestige Points is the winner of the game.



There are **2 game modes**:
Normal & Advanced.

In **Normal Mode**, ignore
the rules framed in blue.

SET UP

- 1 Each player picks a color and takes **4 Houses** and the **4 Bonus Tokens** of his color.
- 2 The **4 remaining Houses** are placed in the reserve.
- 3 The last player to have been on an island is the **First Player**. He takes the **4 Starting Tiles** (with seagulls) and places them as he wishes, in the center of the table, according to the **Tile Placement Rules** (see page 5).
- 4 Shuffle the **Landscape Tiles** and create the **Reserve Stack**, face down.
- 5 Next to this stack, place the **Ship Tiles** of the players, colored Ship up. **With 2 or 3 players**, place the remaining **Ship Tiles**, next to the others, **Grey Ship** up. **Whatever the number of players, there must always be 4 available Ship Tiles**.
- 6 Place the **Navigation Tile**, then draw **3 Landscape Tiles** in the reserve Stack and place them **face up**, making them available to all the players.
- 7 Shuffle the **Discovery Tokens**, and place them **face down**, next to the players, along with the **Prestige Tokens**.
- 8 Each player grabs **2 Landscape Tiles** in the **Reserve Stack** without revealing them to the other players.
- 9 Shuffle the **12 Objective Cards** and form a **new stack, face down**.
- 10 Each player grabs **1 Objective Card**, without revealing it to the other players.

ADVANCED MODE

- 9 Instead of playing with the **12 Objective Cards**, use the **12 Mission Cards** and the **12 Reward Cards**. Shuffle them separately and form **2 stacks, face down**.
- 10 Each player draws **1 Mission Card** and **1 Reward Card**.

SET UP EXAMPLE FOR A 2-PLAYER GAME



LANDSCAPE TILES

The 3 Natural Resources:

-  Lotus **Flower**
-  Dragon **Fruit**
-  Arka **Leaf**

Other symbols:

-  **Temple**
-  **Port**
-  **Location for House**
-  **Seagulls to mark the Starting Tile**

PURPOSE OF THE GAME

Earn the most **Prestige Points** for your clan and thus become the most renowned explorer.

GAME PLAY

A game of Small Islands is played in **maximum 4 Rounds**. A **Round** is divided into **3 phases**:

1. **Preparation**: set up for the new **Round**.
2. **Exploration**: players place **Tiles (Landscape or Ship)** in turn.
3. **Reward**: players place **Houses** on the islands and earn **Prestige Points**.

1. PREPARATION

Draw **6 Landscape Tiles** from the **Reserve Stack** without looking at them and place them **face down** on the **Navigation Tile** to form the **Navigation Stack**.



Then, each player secretly draws **2 Objective Cards** in order to have **3** of them, then:

- ① Chooses **1 Objective Card for the Current Round**.
- ② Puts aside **1 Objective Card for the Next Round** (place a House on it as a reminder).
- ③ **Returns the remaining Objective Card face down onto the stack.**



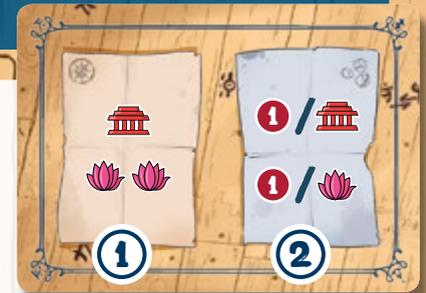
ADVANCED MODE

Each player secretly draws **2 Mission Cards** and **2 Reward Cards** in order to have **3** of each.

An Objective is composed of 1 Mission Card and 1 Reward Card.

Each player:

1. **Creates 1 Objective** for the **Current Round**.
2. **Puts aside 1 Mission Card and 1 Reward Card** for the **Next Round**.
3. **Returns the remaining 2 Cards**, face down onto their respective stack.



OBJECTIVE CARDS

An **Objective Card** is composed of a **Mission** (left part) and a **Reward** (right part). During the **Reward phase**:

- ① The **Mission** determines **the condition that an island must fulfill in order to place a House on it**.
- ② The **Reward** determines **how many Prestige Points will be earned for each island that receives a House**.

(See the example of a **Reward Phase** on page 6, **Cards Explanation** on page 10).

Choosing a good objective is important but the best sailors know that exploration is even more important...

2. EXPLORATION

Starting with the **first player**, and in clockwise order, each player must perform **only one** of the following **2 actions**:

- **Explore**: draw and place a **Landscape Tile**.
- **Land**: draw and place a **Ship Tile**. This action ends the **Exploration Phase**.

NOTE

As long as there are **Landscape Tiles** on the **Navigation Tile**, players cannot **Land**.

Indeed, many storms are hitting the coast, which is why the sailors often have to wait for the right time to bring their discoveries back to the Great Continent.

EXPLORE

1. Take **1 Landscape Tile** from the **3 available face up Landscape Tiles** and add it to your hand.
2. Place down **1 of the 3 Landscape Tiles in your hand** while respecting the **Tile Placement Rules**.
3. **Optional:** If you wish, you can place **one of your Bonus Tokens** as well (See **Bonus Token Placement Rules**).
4. **Replace the Landscape Tile taken with a new Tile** from the **Navigation Stack**.

If the **Navigation Stack** is depleted, replace the **Landscape Tile** with a **new Tile** from

the **Reserve Stack**.



LAND

This action is **only available if the Navigation Stack is depleted**. Then:

- Take the **Ship Tile of your color** in the Reserve OR a **Grey Ship Tile** (with 2 or 3 players).
- Place the **Ship Tile** using the **Tile Placement Rules**.

If a **Ship Tile** cannot be taken or placed, then it is not possible to **Land Exploring** is the only alternative.

When a player places a **Ship Tile**, the **Exploration Phase** is over. Move on to the **Reward Phase**.



Only the experienced sailor knows how to choose the right time to land: neither too early nor too late...

TILE PLACEMENT RULES

- You can choose the orientation of the **Tile** you place.
- A **Tile** must be placed adjacent to at least one other **Tile** by its side, and aligned with it.
- A **Tile** must continue the landscape illustration in a coherent manner on all sides **AND** corners.
- An **island** is constituted by several **Landscape Tiles**, adjacent **by their sides only**.
- A **Landscape Tile** cannot go over the edge of the table. As everyone knows, the Earth is flat and the edge of the table represents the end of the world.

- 1 Extend an island.



- 2 Explore a new island.



BONUS TOKEN PLACEMENT RULES

During your turn, while performing the action **Explore** (and only this one), you can place **1 Bonus Token** (one **Token** per turn) **on any Landscape Tile** already in play. The **Bonus Tokens** are double-sided:

RESOURCE SIDE

- A **Resource Token** must be placed **on top of one of the other two Natural Resources** of the game.
- A **Resource Token** can hide another one.

PORT SIDE

- A **Port Token** must be placed on the coast of an island.
- There cannot be more than **2 Ports** on the same **Landscape Tile**.

- 1 Port Token
- 2 Flower Token hiding a Leaf Resource



3. REWARD

All players place **House** on islands and win **Prestige Point**. Starting with the player who placed the **Ship Tile** and moving in clockwise order, the players perform once, in turn, the **Reward Phase**.

1. Reveal your **Objective Card** for the current **Round**.

Reveal your **Mission and Reward Cards**.

2. **Mission:** You can place **one or more Houses** on the islands of your choice that fulfill your **Mission**, while using the **House Placement Rules**.
(See below and page 10 for **Cards Explanation**).

Each player can only place **one House per island**. Placing a **House** is **not compulsory**.

3. **Reward:** For each island on which you place a **House**, take the **Prestige Points** indicated by your **Reward** (use the **Prestige Tokens**).
4. Take the **Houses** from the Reserve in order to have at **most 4 Houses**.
5. Return the **Objective Card** you used to the **stack of Objective Cards**.

Return the **Mission and Reward cards** you used to their respective stack.

HOUSE PLACEMENT RULES

IMPORTANT: You can **only** place a **House** on an island that fulfills the condition set by your **Mission**.

- **Houses** of different colours can be placed on a same island, but not **Houses of the same colour**.
- A **House** can **only** be placed on an **available Location for House Symbol**.
- A **House** can **only** be placed on an **island made of at least 2 Landscape Tiles**.
- A **House** can be placed on an island, whether it is complete or not, and whether a ship is nearby or not.



EXAMPLE

Benoit (red color) performs his **Reward Phase**.

- ① **Mission:** at least **1 Temple** and **2 Flowers**.
- ② **Reward:** **1 Prestige Point** for each **Temple** and each **Flower**.

Island A does not fulfill the **Mission**, because **1 Temple** is missing. Moreover, Benoit has already placed a **House** on this island during the preceding **Round**.

Islands B and C fulfill the **Mission** and Benoit places **1 House** on each of the **2** islands.

He wins $1 + 3 = 4$ PP for island **B** and $3 + 2 = 5$ PP for island **C**.



REMINDER

You cannot place a second **House** of your colour on the same island.

Therefore, an island will only grant you points **once in the game**.



END OF THE ROUND

When each player has performed the **Reward phase**, if the **game is not over**:

- Shuffle **all the Objective Cards** to form a new stack face down.

Shuffle separately **all the Mission and Reward Cards** to create **2 new stacks** face down.

- The next player in turn, after the player who just placed a **Ship Tile**, becomes the **First Player for the next Round**.
- Play a new **Round**, starting with the **Preparation Phase** (see page 4).

END OF THE GAME

The game ends immediately after one of these 3 conditions occurs:

- During the **Preparation Phase**: if there are less than the **6 Landscape Tiles needed** in the **Reserve Stack** to form the **Navigation Stack**.
- During the **Exploration Phase**: at the beginning of your turn, if there are no more **Landscape Tiles available face up AND if you cannot place a Ship Tile**. Then the players move immediately to a last **Reward Phase**, starting with you.
- At the end of the **Reward Phase**: if **all Ship Tiles** have been placed.

PRESTIGE POINTS

Each player adds up all his **Prestige Points**:

- **Prestige Points** gained during the game.
- **+ the Prestige Points** indicated on the **Discovery Tokens**, if you have collected any through an **Objective** (see page 11).
- **+ 1 Prestige Point for each Port** located on the **8 Landscape Tiles** around his **Ship Tile**.

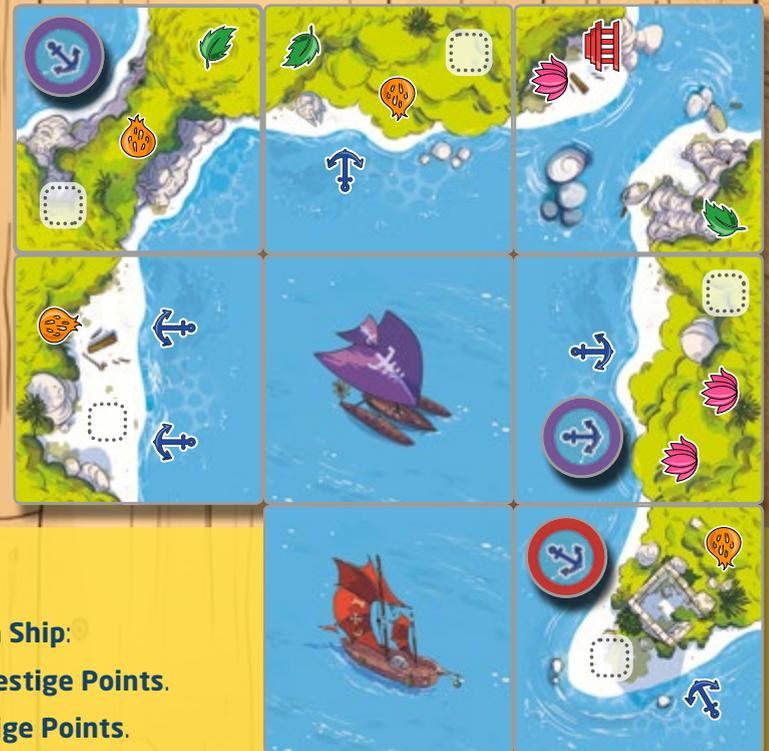
With 2 or 3 players, **Grey Ship Tiles** do not grant any **Prestige Points**.

If a player has not placed a **Ship Tile** of his colour, he obviously does not received any **Prestige Points** for it.

The Player with the most Prestige Points wins the game.

If there is a tie, the winner is, in order:

- The player who has placed **the most Houses**.
- The player who has **the most Ports** on the **8 Tiles** around **his Ship**.
- The last player who placed a **Tile (Landscape or Ship)**.



EXAMPLE

At the end of the game, for their own **Ship**:

- Aurélie (**Purple Ship**) earns **8 Prestige Points**.
- Benoit (**Red Ship**) earns **6 Prestige Points**.

SOLO MODE

In **Solo Mode**, you play against a virtual player. **Alexis** is the game designer of **Small Islands** and he will be your opponent in this game. He has his own cards: **Alexis Cards** and **Expedition Cards**. Your goal is to beat **Alexis** at his own game. You can play in **Normal Mode** or **Advanced Mode**. Rules are identical but for a few changes, notably in the Set Up phase.

SET UP

Do a regular set up, with the following changes:

- You are the **First Player**.
- Choose **1 Alexis Card**. It will determine the difficulty level and the AI behavior. Watch out: Alexis is not a morning person. Take him by surprise during that time of day and you might have a chance of beating him.
- Among the **Expedition Cards**, pick at random the number of **Explore Cards** and **Land Cards** indicated on the **Alexis Card**. Shuffle these to create the **Expedition Stack**, face down. Put the remaining cards back in the box.
- Pick a color for **Alexis** and grab the **8 matching Houses** at the start of the game (Purple is Alexis' favorite).
- Next to the **Navigation Tile**, place **your Ship Tile** and **3 Grey Ship Tiles**.
- **Alexis** does not have any **Objective**, **Landscape Tiles**, or **Bonus Tokens**.

GAME SEQUENCES

PREPARATION

No Change, except for **Alexis** who does not take any **Objective Card**.

EXPLORATION

YOUR TURN

Play as you would normally in a multi-player game, whether for the **Explore** or **Land** actions. You can place either your **Ship Tile** or the **Grey Ship Tiles**.

ALEXIS' TURN

When it is **Alexis' turn**, perform the following actions:

- Draw **1 Expedition Card**. If the stack is depleted, shuffle the cards again to form a new stack.
- Perform the action indicated on the **Expedition Card**. This will either be an **Explore** action or a **Land** action.
- Then, discard the **Expedition Card**.

ALEXIS CARD

- ① **Difficulty level** (1 star = easy).
- ② Number of **Explore Cards** for the **Expedition Stack**.
- ③ Number of **Land Cards** for the **Expedition Stack**.
- ④ **Prestige Points** earned by **Alexis** at the end of the game.
Here: **40 PP + 1 PP for each House** he placed.



EXPEDITION CARD

- ① Type of card: **Explore** or **Land**.
- ② List of available action for **Alexis**. Here:
 - **Action A: Land.**
 - **Action B: Explore.**
- ③ Possible locations where **Alexis** will place his **Tile**.
- ④ **Alexis' Mission**. Here: **Alexis** must place **1 House** on each island with at least **2 Flowers**.



TILE PLACEMENT RULES FOR ALEXIS

In addition to the usual **Tile Placement Rules**, **Alexis** places his **Tile** in the spot indicated by the **Expedition Card**:

- **As close as possible** to the **Tile (Landscape or Ship)** that **you** have placed in the **previous turn**.
- On the **same horizontal or vertical line as your Tile**.
- As a priority, in **direction 1** as indicated by the **Expedition Card**, if not possible, then in **direction 2**, and then in **direction 3** if neither 1 nor 2 are feasible.
- **Alexis** never places a **Landscape Tile** if it would grow an island that already contains a **House of his color**.

If several orientations are possible, you can **choose the orientation** that suits you.



REWARD

When **Alexis** has to perform his **Reward phase**:

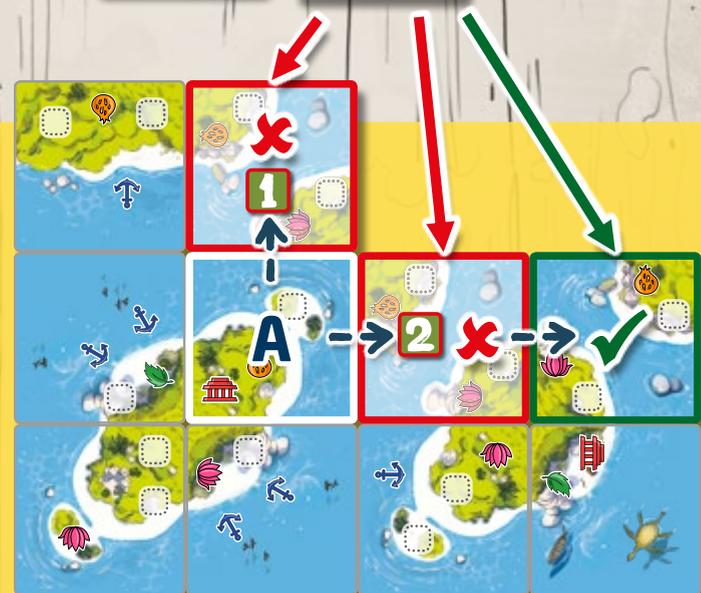
- Draw a new **Expedition Card**.
- Place **Alexis' House** on all the islands that fulfill the **Mission** indicated by the card, using the **House Placement Rules** (see page 6).
- If multiple islands or locations are possible, you choose for **Alexis**.
- Shuffle **all** the **Expedition Cards** to create a new **Expedition Stack**.

END OF GAME

Ending conditions remain the same.

Add all **Prestige Points** for **Alexis**:

- **His Prestige Points** earned during the game.
- **+ 1 Prestige Point for each Port** located on the **8 Landscape Tiles** around the **Grey Ship Tiles**.
- **+ the Prestige Points indicated on the Alexis Card**.



EXPLORE



- Grab the **Landscape Tile** indicated by the **Expedition Card** among the **3 face up Landscape Tiles**.
- Place the **Landscape Tile** in the spot indicated by the **Expedition Card**.
- If it is **impossible to place the indicated Landscape Tile** then **remove it from the game**. **Alexis does not place a Tile, but receives 1 Prestige Point**.
- If the indicated **Landscape Tile** is not available among the **face up Landscape Tiles**, then move immediately to the last **Reward Phase**, starting with **Alexis**.

LAND



The **Land action** is only available on the **Land Card type**.

Alexis can **only Land** if the **Navigation Stack** is depleted. If not, he performs **action B: Explore**.

- Grab a **Grey Ship Tile**. If your **Ship Tile** is the **last one available**, then take it but flip it on the **Grey Ship side**!
- Place the **Ship Tile** in the spot indicated by the **Expedition Card**.
- If it is **impossible to place the Ship Tile**, then **Alexis** performs **action B: Explore**.

EXAMPLE

During your turn, you have placed the **Landscape Tile A**.

During his turn, **Alexis** performs **action A: Explore**.

He takes the **2nd Landscape Tile** available face up.

He cannot place it in **direction 1**.

In **direction 2**, he cannot place it next to **your Tile** but he can place it a little further. You can choose the orientation of the Tile.



MISSIONS



You can place **1 House** on each island that has **at least** all the symbols of the card.

Example for the first card (1 Temple and 2 Flowers): On an island with **1 Temple, 3 Flowers and 1 Fruit**, there is indeed **at least 1 Temple and at least 2 Flowers**, so you can place **1 House** on this island.



You can place **1 House** on each island that has an **equal amount of 2 different Resources present on the island.**

Example: On an island with **3 Flowers, 2 Fruits and 2 Leaves**, there is an **equal amount of Fruits and Leaves**, so you can place **1 House** on this island.



You can place **1 House** on each island that has **strictly more of the first Resource than the second.**

Example for the first card (more Flowers than Fruits): On an island with **4 Leaves, 3 Flowers and 0 Fruit**, there are **more Flowers than Fruits** so you can place **1 House** on this island.

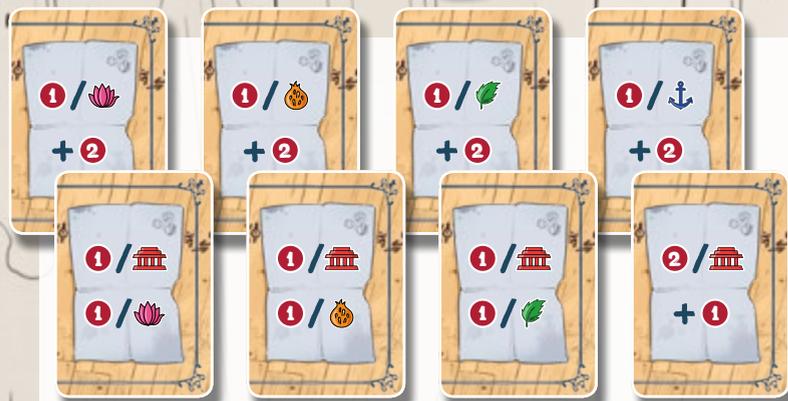
ONLY IN ADVANCED MODE



You can place **1 House** on each island that has an **equal amount of the indicated Resource with one of the two other Resources present on the island.**

Example for the first card (equal amount of Flowers and Fruits AND/OR Flowers and Leaves): On an island with **3 Flowers, 3 Fruits and 2 Leaves**, there is an **equal amount of Flower with one other Resource (Fruits)**, so you can place **1 House** on this island.

REWARDS



For each island where you place **1 House**, you earn **Prestige Points (PP)** for the symbols that are on the island, as indicated by the card.

Example for the first card (1 PP / Flower + 2 PP): For an island with **3 Flowers** and a **second island with 2 Flowers**, you earn $3 + 2 = 5$ PP and $2 + 2 = 4$ PP, therefore a total of **9 PP**.



For each island where you place **1 House**, pick the **Resource present on the island with the lowest count**. You earn **2 PP for each Resource of that type** on the island, + **2 additional PP**.

Example: For an island with **only 2 Fruits** and a **second island with 3 Flowers, 1 Fruit and 1 Leaf**, you earn $4 + 2 = 6$ PP and $2 + 2 = 4$ PP, therefore a total of **10 PP**.



For each island where you place **1 House**, you earn **6 PP**.



For each island where you place **1 House**, count the number of **Landscape Tiles** that constitutes the island. You earn **Prestige Points according to the size of the island: 3 Tiles = 4 PP, 6 Tiles = 6 PP, 9 Tiles = 8 PP, 12 Tiles or more = 10 PP**.

Example: For an island made of **5 Tiles**, and a **second island made of 6 Tiles**, you earn **4 PP** and **6 PP**, therefore a total of **10 PP**.



Secretly draw at random **1 Discovery Token** for each **Temple** located on the island. Choose **1** and **start over** for each island where you place a **House**. Put the rest of the **Tokens** back in the reserve and shuffle it. Keep your **Discovery Tokens** hidden. Their value in **PP** is kept **secret** until the end of the game.

Example: For an island with **2 Temples** and a **second island with 3 Temples**, you draw **2 Tokens** and you keep **1**. Then you draw **3 more Tokens** and you keep **1 among these 3**. Put back all remaining **Tokens** in the reserve. You have earned **2 Discovery Tokens** with a certain **PP** value on the hidden side, that you will add to your total **PP** at the end of the game.

ONLY IN ADVANCED MODE



For each island where you place **1 House**, pick a **Resource** (Flower, Fruit or Leaf). You earn **1 PP for each Resource of the chosen type** on the island, + **2 additional PP**.

Example: for an island with **3 Flowers and 2 Fruits**, and a **second Island with 4 Leaves and 3 Flowers**, you pick the **Flowers on the first island and the Leaves on the second**. You earn $3 + 2 = 5$ PP and $4 + 2 = 6$ PP. Therefore a total of **11 PP**.



For each island where you place **1 House**, pick a **Resource** (Flower, Fruit or Leaf). You earn **1 PP for each Resource of the chosen type** on the island, + **1 PP for each pair of Ports**.

Example: For an island with **3 Flowers, 2 Fruits and 5 Ports**, you pick the **Flowers** and earn **3 PP for the Flowers + 2 PP for the Ports**. Therefore a total of **5 PP**.



For each island where you place **1 House**, you earn **1 PP for each Location for House without any House + 1 PP for each Location occupied by a House** on the island. Take into account the **House** you just placed and the **Houses** of your opponents as well.



GREAT EXPLORER



Hidden inside the heart of **Small Islands** (look well) there are **2 Stacks of Great Explorer Cards** that will allow you to explore the **Small Islands** in a different way. To earn the privilege of opening them and discovering their content, you must become a **Great Explorer** by earning a certain number of **Achievements**.

Only when you **win the game in Normal Mode**, check if you fulfill **one or several** of the following conditions:

-  You have **60 PP** or more.
-  You have **10 PP** of **Ship** or more.
-  There are at least **12 islands** of **2 Tiles** or more.
-  You have placed **all** your **Houses**.
-  You have placed your **Ship first**.
-  You have **4 Discovery Tokens**.
-  You have played at **difficulty level 4** in **Solo Mode**.

Only after you have completed **at least 5** of these achievements, you will be allowed to open the **Great Explorer Deck** for the **Normal Mode**.

Only when you **win the game in Advanced Mode**, check if you fulfill **one or several** of the following conditions:

-  You have **12 PP** of **Ship** or more.
-  There is an **Island** of **13 Tiles** or more.
-  You have placed a **maximum** of **6 Houses**.
-  You have **not** placed your **Ship**.
-  You have **not** used any **Bonus Token**.
-  You have played at difficulty **level 6** in **Solo Mode**.
-  You have **2 of your Houses** on the **same island** (joined afterwards).

Only after you have completed **at least 5** of these achievements, you will be allowed to open the **Great Explorer Deck** for the **Advanced Mode**.

FAQ

- After drawing a **Landscape Tile**, if you can't place any of your **3 Tiles** (extremely rare occurrence), put one of them back in the box and draw another **Landscape Tile** from the **Reserve Stack** or from the **Navigation Stack** if the **Reserve Stack** is depleted. If the latter is also depleted, draw from the remaining **face up Tiles**.
- You can place a **Ship** next to another **Ship**.
- A **Ship** does not have to be next to a **port**.

SUMMARY

1. PREPARATION

6 Tiles for the Navigation Stack OR Not enough Tiles

Choose an Objective

2. EXPLORATION (placing Tiles)

Place 1 Landscape Tile then next player OR Place 1 Ship Tile OR Impossible to play

3. REWARD (placing Houses)

There are Ships remaining OR All Ships placed

END OF THE GAME (total points + Ships Points)

THANKS

The designer would like to thank : Céline for making everything possible; Nicholas for letting me make the game I wanted but better; Aurélie for the dreamy drawings; Nicolas et La Ruelle for making everything fit; Benoit, Joan, Romaric, Sandra and the designers of the MALT for their support; Ludo de la Ludo from Pechbonnieu and Roger for their good advice; Festival volunteers and organisers for their welcome, the FLIP, the ProtoLab, LudiNord, Alchimie and all the others; and of course the players for their enthusiasm and their kindness.

The publisher would like to thank : everyone who believed in this crazy project. Their moral, financial and above all warm support. They allowed a whole archipelago of islands to emerge from the blue immensity, brilliantly illustrated under a talented AD. Also all the distributors and the festivals (for their help since the beginning). A special thank you to Alain (the all-blue), Alain, Arnaud, Aurélien, Benoit, Didier, Emmanuelle, Etienne, Eric, Fred, Ludo, the MALT, Matthieu, KiwiWorld, Roger, Sandra, Yun and... I sadly forget some. The last thank you will be for Alexis, for making all this possible and, who gave me his trust, but also his friendship and so many hours of his time.

CREDITS

Game Designer: Alexis Allard
facebook.com/FreeterGames

Illustrator: Aurélie Guarino
facebook.com/aurelie.guarino.7

Development: Nicholas Bodart

Artistic Direction: Nicolas Fedon
La-Ruelle.fr

English Translation: Benoit Turpin

facebook.com/MushroomGames

