

DOODLE ISLANDS
Soft Seas

○ ○ ○ → +3
○ ○ → +5

○

○ ○ ○ → +3
○ ○ → +5
○ ○ → +7

○

2 2 3 ○

○

Doodle Islands : Soft Seas est le prototype d'un jeu d'Alexis Allard assisté d'Antoine Davrou et conseillé par Benoit Turpin et Romaric Galonnier. Il reprend le principe de Doodle Islands, un jeu de Eilif Svensson et Kristian A. Ostby édité par Superludé. Doodle Islands : Soft seas n'est pas libre de droits et tout usage commercial en est interdit.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Prenez 1 dé à 6 faces et donnez une feuille de jeu à chaque joueur.

Tout le monde joue en même temps. Au début de chaque tour, un joueur lance 1 dé. Puis, dans la colonne indiquée par le dé, chaque joueur trace une Route dans une case disponible de son choix. Une Route est une ligne droite ou un virage allant d'un côté à un autre côté de la case. Vous ne pouvez tracer qu'une Route par case. Plusieurs Routes reliées entre elles et formant une ligne continue constituent une Grand-route.

Quand le résultat du dé est 6, vous pouvez jouer dans n'importe quelle colonne. Si vous ne pouvez pas jouer parce que vous avez déjà utilisé toutes les cases de la colonne indiquée par le dé, vous devez barrer un Tonneau de rhum (?), puis vous jouez dans n'importe quelle colonne. Dès que vous tracez une Route dans une case Bateau ou Ile au trésor avec un symbole Pièce d'or (●) vous gagnez immédiatement et une seule fois les Points de victoire octroyés par cette case.

Case Bateau : Multipliez la valeur du Bateau (?) par le nombre de Monstres (●) situés sur la même Grand-route que ce Bateau.

Case Ile au trésor : Additionnez les valeurs des Fortins (?) situés sur la même Grand-route que cette Ile au trésor.

A chaque fois que vous gagnez des Points de victoire, inscrivez les dans la zone de score correspondante en commençant par la première case (○) de la première ligne. Quand vous complétez entièrement une ligne de score entourez le Bonus de fin de ligne. Tous les autres joueurs doivent alors barrer ce Bonus et ne pourront pas l'obtenir. Si plusieurs joueurs complètent la même ligne dans le même tour, ils peuvent tous entourer le Bonus.

Attention ! Si vous tracez une Route dans une case Bateau ou Ile au trésor et qu'elle ne vous rapporte aucun Point de victoire, alors vous n'inscrivez pas de score.

Fin de partie : Dès qu'un joueur a barré son dernier Tonneau de rhum la partie est terminée. Faites le total de vos Points de victoire pour vos Bateaux et vos Iles au trésor. De plus ajoutez les Points de chaque Tonneau de rhum qu'il vous reste. Le joueur avec le plus de Points de victoire est le vainqueur.