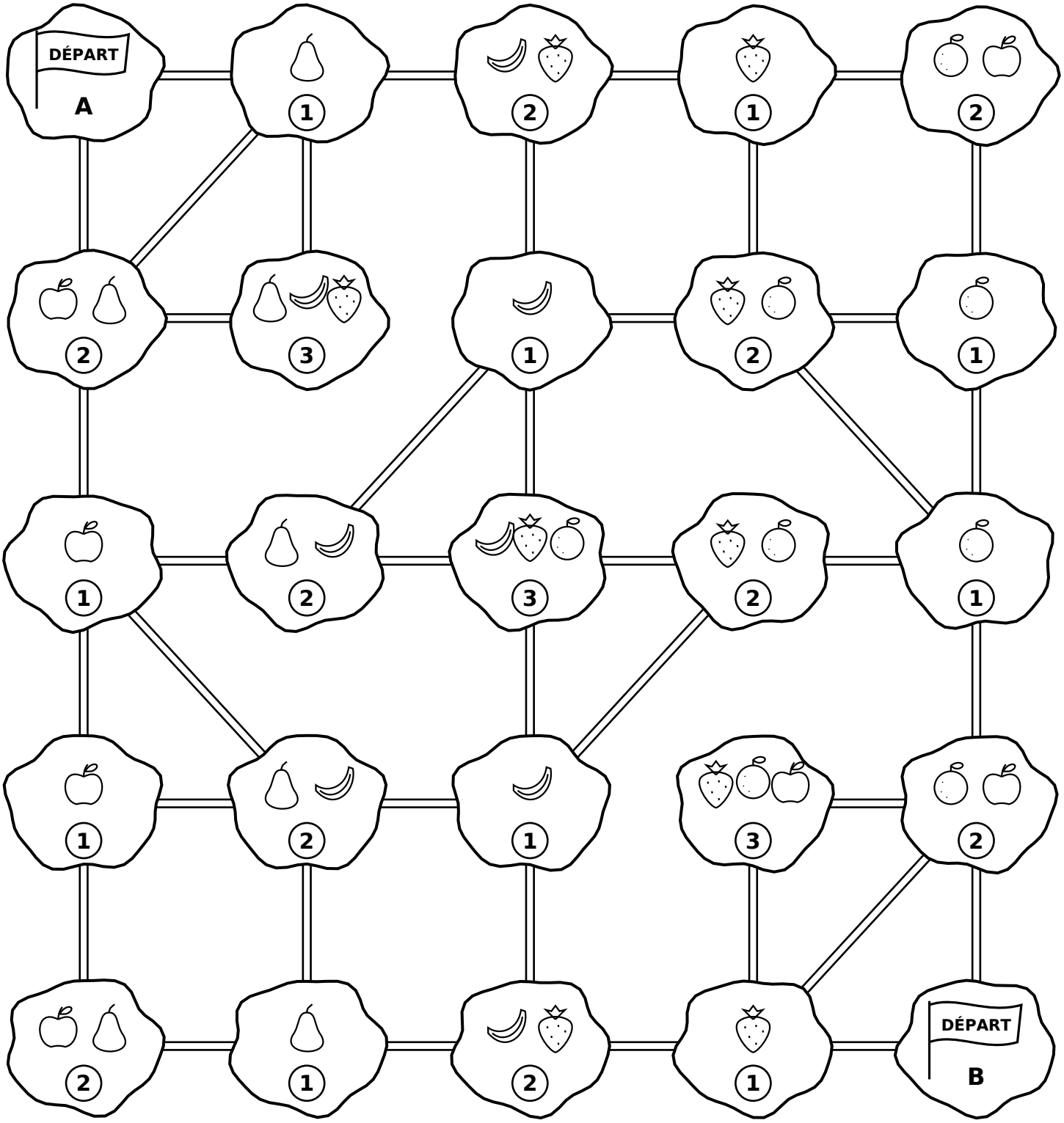
LES ÎLES GOURMANDES

2 joueurs • 25 îles • Deux crayons de couleurs différentes



COMPTAGE DES POINTS

Joueur A : _____ Total :_____ Joueur B : _____ Total :_____

La partie s’arrête quand les deux joueurs ne peuvent plus prendre d’île.
Additionnez vos points : le plus grand total gagne.

LES ÎLES GOURMANDES

LES RÈGLES DU JEU

À la conquête des îles !

Le but : récolter plus de points que l'autre joueur. Chaque fruit vaut **1 point** ; le chiffre entouré indique le total de l'île.

Matériel : une carte et deux crayons de couleurs différentes.

1. Choisissez chacun un départ, A ou B. Il vous appartient et vaut 0 point. **Tirez au sort qui commence.**
2. Chacun prend **une île libre** reliée à son territoire par un pont non barré. Colorie le pont et marque l'île avec ta couleur, sans cacher son chiffre.
3. Tu peux repartir de **n'importe laquelle de tes îles**. Tu ne peux ni prendre ni traverser une île adverse.

Une croix pour bloquer !

À partir du troisième tour, après les deux prises d'îles, chacun peut barrer **un chemin** avec une croix de sa couleur.

Choisis un pont encore inutilisé reliant **une île adverse à une île libre**. Il est alors fermé aux deux joueurs pour toute la partie. Un pont déjà colorié ou barré ne peut pas être choisi.

Celui qui a pris son île en deuxième place sa croix en premier. Puis l'autre place la sienne.

Île A → Île B → Croix B → Croix A

Au tour suivant, inversez l'ordre : B prend son île en premier et A place sa croix en premier. Un tour comprend les actions des deux joueurs.

Qui remporte la récolte ?

Tu es bloqué ? Tu ne prends plus d'île, mais tu peux toujours placer ta croix à chaque tour. L'autre joueur continue à prendre une île par tour.

La partie s'arrête quand les deux joueurs ne peuvent plus prendre d'île. Additionnez alors les chiffres de vos îles et notez les totaux dans la zone de score.

Le plus grand total gagne ! En cas d'égalité, la victoire est partagée. Les îles libres et les départs ne rapportent rien.