

Scénario du jeu L'Île Interdite

Initialisation du jeu :

- Mise en place **aléatoire** des 24 tuiles du côté *“non-inondé”*.
- Initialisation de la pile de cartes *“Inondation”* + pile de défausse.
- Tirage de **6** cartes *“Inondation”* : pour chacune des cartes tirées, retourner la tuile correspondante du côté *“inondé”*.
- Initialisation + Attribution **aléatoire** des rôles des joueurs (L'Explorateur, Le Pilote, Le Plongeur, Le Messager, L'Ingénieur, Le Navigateur).
 - *Remarque* : Le rôle est unique : 2 joueurs ne peuvent pas avoir le même rôles.
- Mise en place des pions des joueurs sur les tuiles associées à leur rôles (*“tuile de départ”*).
 - *Remarque* : un joueur peut être placé sur une *“tuile de départ”* pouvant déjà être *“inondé”*.
- Initialisation de la pile de cartes *“Trésors”* + pile de défausse.
- Attribution de **2** cartes *“Trésors”* à tous les joueurs.
 - *Si une carte “Montée des eaux” à été pioché* : attribuer une autre carte *“Trésors”* autre qu'une carte *“Montée des eaux”*, remettre celle piochée dans la pile de cartes et la mélanger.
- Initialisation du niveau de difficulté (*“niveau d'eau”*).

Scénario d'initialisation :

- Mise en place des 24 tuiles : 6 tuiles sont déjà inondées (dont une *“tuile de départ”*).
- Initialisation de 3 joueurs :
 - L'Ingénieur
 - Le Pilote
 - Le Plongeur
- Mise en place des pions des joueurs sur leur tuile respective.
 - *Remarque* : un des pions se trouve sur une tuile déjà *“inondée”*. Cela n'a aucune incidence pour le moment.

- Mise en place de la pile de cartes “*Trésors*” et distribution des cartes.
 - Un des joueurs a tiré une carte “*Montée des eaux*”. Il prend alors une autre carte “*Trésors*”. La carte “*Montée des eaux*” est remise dans la pile, qui est mélangée de nouveau.
- Niveau de difficulté choisi : *Novice*. (Le “*niveau d'eau*” est réglé au plus bas, donc 2)

Scénario d'un tour :

- **Tour du 1er Joueur : L'Ingénieur**
 - Il décide de se déplacer vers une tuile adjacente (- 1 action)
 - Il décide d'assécher 2 tuiles inondées adjacentes (Pouvoir Spécial de l'Ingénieur) (- 1 action)
 - L'Ingénieur se trouve sur la même tuile que le Plongeur. Il décide de lui donner une carte “*Trésors*”. (- 1 action)
- Le joueur n'a plus d'actions, il tire alors 2 cartes “*Trésors*” :
 - Il pioche 2 cartes “Action Spécial” :
 - “Sac de Sable” qu'il utilise tout de suite.
 - “Hélicoptère” qu'il n'utilise pas pour l'instant.
- Le joueur incarne ensuite l'Île Interdite :
 - Le “*niveau d'eau*” vaut 2, le joueur tire 2 cartes “*Inondation*”.
 - Une tuile passe de l'état “*non-inondé*” à “*inondée*”.
 - Une tuile passe de l'état “*inondée*” à “*abysse*”. Elle est retirée du jeu.
 - Les 2 cartes “*Inondation*” sont ensuite défaussées.
- **Tour du 2ème Joueur : Le Pilote**
 - Il décide de se déplacer vers une tuile de son choix (Pouvoir Spécial du Pilote) (- 1 action)
 - Le Pilote se trouve sur la même tuile que le Plongeur. Il décide de lui donner une carte “*Trésors*”. (- 1 action)
- Le joueur a encore 1 action qu'il n'utilise pas, il tire alors 2 cartes “*Trésors*” :
 - Il pioche 1 carte “*Trésors*” (un des 4 trésors à récupérer) et une carte “*Montée des eaux*” :
 - La carte “*Montée des eaux*” est jouée automatiquement.

- Le “niveau d’eau” monte d’un cran, mais reste au niveau 2.
 - Les cartes “Inondation” défaussées sont remises dans la pile des cartes “Inondation”, qui est mélangé de nouveau.
 - La carte “Montée des eaux” est directement défaussée.
- Le joueur incarne ensuite l’Île Interdite :
 - Le “niveau d’eau” vaut 2, le joueur tire 2 cartes “Inondation”.
 - 2 tuiles passent de l’état “non-inondé” à “inondée”.
 - Les 2 cartes “Inondation” sont ensuite défaussées.
- **Tour du 3ème Joueur : Le Plongeur**
 - Il décide de se déplacer vers une tuile adjacente 2 fois (- 2 actions)
 - Il décide de “Gagner un trésor” sur l’une des tuiles correspondant aux 4 cartes trésors qu’il possède et récupère le trésor associé. (- 1 action)
- Le joueur n’a plus d’actions, il tire alors 2 cartes “Trésors” :
 - Il pioche 2 cartes “Montée des eaux” (jouées automatiquement) :
 - Le “niveau d’eau” monte de 2 crans, le pointeur dépasse le seuil du niveau 3.
 - Les cartes “Inondation” défaussées sont remises dans la pile des cartes “Inondation”, qui est mélangé de nouveau.
 - Les cartes “Montée des eaux” sont directement défaussées.
- Le joueur incarne ensuite l’Île Interdite :
 - Le “niveau d’eau” vaut 3, le joueur tire 3 cartes “Inondation”.
 - 2 tuiles passent de l’état “non-inondé” à “inondée”.
 - Une tuile passe de l’état “inondée” à “abysses”. Elle est retirée du jeu.
 - Un joueur se trouvait sur la tuile ayant sombrée : il “nage” alors tout de suite vers une tuile adjacente. (“inondée” ou non)
 - Les 3 cartes “Inondation” sont ensuite défaussées.

Fin d’un tour complet.