

Scenario L'île interdite

Début de partie

- Distribuer aléatoirement des rôles aux joueurs et les afficher
- Fabriquer l'île:
 - Mettre les tuiles aléatoirement sur la map à l'état asséché et les afficher
 - Ajouter les Trésors dans les 4 coins de l'île et les afficher
- Faire apparaître les pions sur les cases correspondantes
- Tirer aléatoirement 6 cartes inondation et inonder les cases correspondantes
- Donner aléatoirement 2 cartes du paquet à chaque joueurs
- Laisser le choix du niveau de jeu au premier joueur

Tour de jeu

Pour chaque joueur:

- Limiter le joueur à 3 actions (en laissant une possibilité de refuser) :
 - Se déplacer sur une tuile adjacente
 - Assécher une tuile adjacente ou celle où il on se trouve
 - Donner une carte trésor → vérifier si les deux joueurs sont sur la même case
 - Gagner un trésor → vérifier si le joueur a 4 cartes trésor et qu'il est sur une case correspondante
- Donner aléatoirement 2 cartes trésor au joueur → vérifier s'il s'agit de cartes *Montée des eaux* et effectuer les actions correspondantes si c'est le cas
- Distribuer un nombre de cartes inondation correspondant au niveau d'eau
- Vérifier les conditions de défaites suivantes
 - Si le niveau de l'eau du Marqueur d'inondation est arrivé à la tête de mort rouge, si c'est le cas
 - Si la case Hélicoptère est noyée
 - Si un joueur est sur une case où la tuile a disparu:
 - Si un joueur a encore une case à côté, on lui laisse le choix de quelle case rejoindre
 - Si il n'y a pas de case adjacente la partie est perdue
 - Si une tuile trésor est noyée et que le trésor correspondant n'a pas été récupéré
- Vérifier que les joueurs aient récupérés les 4 éléments
 - Si c'est le cas, vérifier si ils se trouvent sur la case Hélicoptère