

Règles d'Île en vue Moussaillons

Comment jouer à Île en vue Moussaillons

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Mémoriser les détails d'une carte au trésor puis retrouver la bonne île en regardant dans la longue-vue.
- **Mécanique principale** : Observation, mémoire et coopération entre tous les joueurs.
- **Condition de victoire** : Poser correctement 5 jetons d'observation sur le plateau sans perdre toutes les voiles du bateau.

Ahoy moussaillons ! Vous allez adorer ce petit jeu coopératif où toute l'équipe embarque sur le même navire pour trouver un trésor caché dans les Caraïbes. L'idée est simple : on vous montre une carte pendant quelques secondes, et ensuite vous devez retrouver les bons éléments de l'île en regardant dans une vraie **longue-vue**. Ça a l'air facile ? Attendez de voir quand votre mémoire vous joue des tours et que des pirates ennemis débarquent ! Si vous aimez les jeux de mémoire en équipe, vous apprécierez aussi [Roulapik](#) ou [Zoo Run](#), deux autres pépites accessibles dès le plus jeune âge.

Le matériel de la boîte

Avant de lever l'ancre, faisons le tour de ce que vous trouverez dans la boîte :

- **1 plateau de jeu** double face (une face avec 3 cases, une face avec 5 cases)
- **1 longue-vue** à assembler (avec des autocollants à coller lors de la première partie)
- **20 jetons d'observation** à insérer dans la longue-vue
- **30 cartes au trésor** recto-verso, triées par niveau de difficulté (1, 2 ou 3 têtes de mort)
- **1 plateau Île au trésor** pour recouvrir la pile de cartes
- **1 canon** avec un dé intégré

- **15 cartes Histoire** recto-verso pour mettre l'ambiance
- **1 bateau** avec 3 voiles amovibles

Préparation de la partie en mode normal

Installer le plateau et le bateau

Placez le **plateau de jeu** sur la table du côté qui affiche **5 cases**. Installez les **3 voiles** sur le **bateau** et posez-le sur la case numéro 1 du plateau. Assemblez le **canon** et mettez-le à portée de main.

Préparer la longue-vue

Si c'est votre toute première partie, collez les autocollants fournis sur la **longue-vue** (vous avez deux autocollants de rechange, pas de panique). Posez-la en position verticale, le côté où l'on regarde orienté vers le bas. Prenez ensuite les **20 jetons d'observation** et retirez-en 1 qui montre un **drapeau pirate avec 2 crânes** (remettez-le dans la boîte). Mélangez les 19 jetons restants face cachée, puis insérez-les dans les fentes de la longue-vue, **image vers le bas**, sans les regarder.

Préparer les cartes au trésor

Prenez uniquement les **cartes au trésor** qui affichent **2 têtes de mort** en bas à droite (c'est le niveau normal). Mélangez-les et empilez-les côté coloré visible. Posez le **plateau Île au trésor** par-dessus pour les cacher, à côté du plateau de jeu.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une partie

Phase 1 : lire l'histoire et mémoriser la carte

Chaque aventure commence par une petite mise en scène ! Piochez une **carte Histoire** et lisez-la à voix haute pour mettre tout le monde dans l'ambiance. Ensuite, retirez le **plateau Île**

au trésor pour révéler la première **carte au trésor** de la pile. Regardez-la tous ensemble pendant **5 secondes**, puis recouvrez-la immédiatement. C'est parti, le bateau prend la mer !

Petit conseil : concentrez-vous chacun sur des éléments différents de la carte. L'un regarde les animaux, l'autre les objets, un autre les bâtiments. Comme ça, en combinant vos souvenirs, vous aurez une image plus complète !

Phase 2 : regarder dans la longue-vue

En commençant par le ou la plus jeune pirate, chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est votre tour, prenez la **longue-vue** et regardez à travers. Vous verrez un seul **jeton d'observation**. Selon ce que vous voyez, vous devez annoncer l'une de ces deux phrases :

- « **Île en vue !** » si vous voyez un élément d'île (un palmier, un coffre, un animal, etc.)
- « **Nous sommes attaqués !** » si vous voyez un drapeau pirate

Quand vous criez « Île en vue ! »

Décrivez précisément ce que vous voyez aux autres, **sans leur montrer**. Toute l'équipe décide ensuite ensemble :

- Si vous pensez que cet élément **était bien sur la carte** au trésor, avancez le **bateau** d'une case. Retirez le **jeton d'observation** de la longue-vue et posez-le **face cachée** sur la case que le bateau vient de quitter.
- Si vous pensez que cet élément **n'était pas sur la carte**, retirez simplement le jeton et remettez-le dans la boîte, face cachée. Le bateau ne bouge pas.

Quand vous criez « Nous sommes attaqués ! »

Un navire pirate ennemi vous aborde ! Posez la longue-vue en position verticale, prenez le **canon**, chargez-le avec le **dé** et poussez-le avec votre doigt pour tirer.

- Si le dé montre une **explosion** : bravo, vous repoussez les pirates ! Retirez le jeton et remettez-le dans la boîte.
- Si le dé montre un **X** : raté ! Le bateau ennemi vous touche et vous perdez **une voile**.

Retirez ensuite le jeton et remettez-le dans la boîte.

Attention au drapeau pirate avec 2 crânes : c'est un navire ultra-dangereux ! Vous devez lancer le dé **3 fois** et obtenir au moins **2 explosions** pour le faire fuir. Sinon, vous perdez une voile.

Si votre bateau n'a plus aucune voile, vous perdez immédiatement la partie !

Après chaque tour, passez la longue-vue au pirate suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme dans [Celestia](#), la coopération et un brin de chance sont vos meilleurs alliés.

Phase 3 : accoster sur l'île

Dès que votre bateau a franchi la dernière case du plateau (vous avez donc posé **5 jetons** sur les cases), vous accostez ! C'est le moment de vérité. Révélez la **carte au trésor** que vous aviez mémorisée au début. Retournez un par un les **jetons d'observation** posés sur le plateau et vérifiez si chaque élément figure bien sur la carte.

- **Tous les éléments correspondent ?** Victoire ! Vous avez trouvé le trésor, bravo moussaillons !
- **Un ou plusieurs éléments ne correspondent pas ?** Vous avez débarqué sur la mauvaise île. Dommage, il faudra retenter l'aventure !

[IMAGE_FIN]

Les différents modes de difficulté

Mode facile (pour les plus jeunes pirates)

Ce mode est parfait pour les enfants de 4-5 ans ou pour une première découverte du jeu :

- Retournez le **plateau de jeu** sur la face **3 cases**.
- Utilisez les **cartes au trésor** marquées d'1 **tête de mort**.
- Insérez dans la longue-vue uniquement les **10 jetons** qui portent un **point blanc**. Les autres restent dans la boîte.

Mode expert (pour les pirates chevronnés)

Vous trouvez le mode normal trop simple ? Passez à la vitesse supérieure :

- Gardez le plateau sur la face **5 cases**.
- Utilisez les **cartes au trésor** marquées de **3 têtes de mort**. Ces cartes ajoutent des éléments perturbateurs sur l'île pour brouiller vos souvenirs.
- Insérez la **totalité des 20 jetons** dans la longue-vue.

Variante loup de mer

Pour les vrais intrépides : jouez avec le **côté non coloré** des cartes au trésor. La carte est en noir et blanc, ce qui rend la mémorisation encore plus corsée ! Ce défi rappelle un peu la tension que l'on ressent dans [le Mastermind](#), où chaque indice compte.

Récapitulatif rapide pour bien démarrer

- Lisez une **carte Histoire** pour lancer l'aventure.
- Observez la **carte au trésor** pendant 5 secondes, puis cachez-la.
- À chaque tour, un pirate regarde dans la **longue-vue** et annonce ce qu'il voit.
- L'équipe décide ensemble si l'élément était sur la carte (on avance) ou non (on jette le jeton).
- Si un drapeau pirate apparaît, utilisez le **canon** pour vous défendre.
- Après 5 jetons posés sur le plateau, vérifiez si vous avez trouvé la bonne île.
- Plus de voiles = défaite. Tous les éléments corrects = victoire !

Astuce de vieux loup de mer : si vous jouez avec de jeunes enfants, n'hésitez pas à allonger le temps d'observation de la carte à 8 ou 10 secondes. Le but, c'est de s'amuser ensemble avant tout !