

Règles de Spirit Island

Comment jouer à Spirit Island

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Incarner des esprits de la nature pour repousser des colons envahisseurs avant qu'ils ne ravagent l'île.
- **Mécanique principale** : Jeu coopératif avec gestion de cartes Pouvoirs, placement de Présence et déclenchement de Peur chez l'ennemi.
- **Condition de victoire** : Faire grimper le niveau de Terreur jusqu'à effrayer totalement les Envahisseurs et nettoyer l'île selon le seuil atteint.

Installez-vous confortablement, on va décortiquer ensemble ce petit bijou coopératif où vous n'êtes pas des héros, mais carrément des **Esprits de la nature**. Votre île tranquille est envahie par des colons venus d'au-delà des mers, et croyez-moi, ils ne sont pas là pour faire du tourisme. À vous d'unir vos forces avec les autres joueurs (et les **Dahan**, les habitants natifs) pour les renvoyer chez eux avant qu'ils ne saccagent tout.

C'est un jeu pour 1 à 4 joueurs, à partir de 14 ans, qui dure entre 90 et 120 minutes une fois les règles digérées. Si vous aimez les jeux coopératifs costauds comme [Pandemic](#), vous allez adorer.

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, sortez tout le matériel de la boîte. Il y en a beaucoup, mais pas de panique, chaque chose a sa place.

Ce que contient la boîte

- 1 plateau Envahisseurs central

- 4 plateaux d'îles modulaires (recto équilibré, verso thématique)
- 8 panneaux d'Esprits différents avec leurs cartes Pouvoir uniques
- Des figurines de **Dahan** (36), **Explorateurs** (40), **Villes** (20) et **Villages** (32)
- 38 pions **Dévastation** (le mal qui ronge l'île)
- 52 pions **Présence** répartis en 4 couleurs
- Des jetons **Énergie**, des marqueurs **Peur**
- Les paquets de cartes : Peur, Envahisseurs, Pouvoirs Mineurs, Pouvoirs Majeurs, Pouvoirs Uniques
- Des panneaux Adversaires et Scénarios pour pimenter le tout

Installer le plateau

Posez le **plateau Envahisseurs** sur le côté. Ajoutez 4 marqueurs Peur par joueur dans la réserve, puis préparez la pioche Peur avec 9 cartes mélangées, séparées en 3 paquets de 3 par les diviseurs de Terreur.

Construisez ensuite la **pioche Envahisseurs** : 3 cartes Stade I sur le dessus, 4 Stade II au milieu, 5 Stade III en bas. Posez-la sur la case Explorer.

Pour l'île, prenez un plateau par joueur au hasard, assemblez-les, puis placez les figurines de départ selon les icônes imprimées dans chaque région. Chaque joueur choisit son **Esprit**, prend ses 4 cartes Pouvoir uniques et suit les instructions au dos de son panneau pour placer sa Présence de départ.

Petit conseil pour vos premières parties : choisissez un Esprit simple comme La Foudre Rapide ou La Force Vitale de la Terre, et utilisez la **carte Progression des Pouvoirs**. Vous éviterez la surcharge mentale.

Déroulement d'une manche

Bonne nouvelle : tout le monde joue en simultané ! Discutez, planifiez, négociez. Chaque manche se découpe en 5 phases bien distinctes.

1. La phase des Esprits

Chaque joueur fait trois choses dans l'ordre :

- **Croissance** : choisissez une option de croissance sur votre panneau (ajouter de la Présence, gagner de l'Énergie, piocher un Pouvoir, ou tout récupérer en main).
- **Gain d'Énergie** : récupérez autant d'Énergie que le plus grand chiffre découvert sur votre piste d'Énergie.
- **Jouer des cartes Pouvoir** : choisissez et payez les cartes que vous voulez utiliser ce tour. Attention, le nombre de cartes jouables est limité par votre piste de jeux de cartes.

2. La phase des Pouvoirs rapides

Vous résolvez maintenant tous les Pouvoirs **Rapides** (symbole rouge), avant que les Envahisseurs ne bougent. C'est le moment de frapper en prévention ! Petite astuce : coordonnez-vous avec vos voisins, un Esprit peut déplacer des Dahan que l'autre activera ensuite.

3. La phase des Envahisseurs

Là, ça se complique pour vous. Les Envahisseurs agissent dans cet ordre :

- **Île dévastée** : si la carte Dévastation est retournée, appliquez ses effets.
- **Peur** : résolvez les cartes Peur gagnées.
- **Ravager** : dans les régions du type indiqué, les Envahisseurs infligent des dégâts. 1 par Explorateur, 2 par Village, 3 par Ville. Si la région prend 2+ dégâts, on ajoute un pion Dévastation. Les Dahan survivants ripostent (2 dégâts chacun).
- **Bâtir** : dans les régions du type indiqué qui contiennent déjà des Envahisseurs, on ajoute une Ville (si plus de Villages que de Villes) ou un Village (sinon).
- **Explorer** : on révèle la carte du haut de la pioche. Les Envahisseurs s'installent dans toutes les régions du type indiqué qui sont côtières ou adjacentes à une Ville/Village.

Ensuite, les cartes Envahisseurs glissent d'un cran vers la gauche. Ce qui a été Exploré sera Bâti la manche suivante, puis Ravagé celle d'après. Cette prévisibilité, c'est votre meilleur atout pour planifier.

4. La phase des Pouvoirs lents

Vous résolvez maintenant vos Pouvoirs **Lents** (symbole bleu). Ils interviennent après le passage des Envahisseurs, ce qui est parfait pour nettoyer les dégâts ou détruire ce qui vient d'arriver.

5. Le temps passe

Défaussez toutes vos cartes jouées dans votre défausse personnelle, retirez tous les dégâts temporaires et les **Éléments** gagnés. La manche est terminée, on recommence !

Comprendre la Peur et la victoire

Vous ne gagnez pas en tuant tout le monde de force. Vous gagnez en faisant **peur** aux Envahisseurs. Plus ils ont peur, plus la condition de victoire devient facile.

Comment générer de la Peur

Chaque pion Peur généré (par un Pouvoir ou en détruisant une Ville/Village) fait avancer un marqueur. Quand tous les marqueurs sont avancés, vous gagnez une **carte Peur**. Détruire un Village donne 1 Peur, détruire une Ville donne 2 Peur.

Les niveaux de Terreur et la victoire

Niveau de Terreur	Condition de victoire
Niveau 1 (départ)	Éliminer tous les Envahisseurs de l'île
Niveau 2	Éliminer toutes les Villes et Villages
Niveau 3	Éliminer toutes les Villes
Victoire de Terreur	Victoire immédiate dès que ce niveau est atteint

Les trois façons de perdre

- **Trop de Dévastation** : la carte Dévastation se vide complètement.

- **Un Esprit détruit** : si un joueur n'a plus aucune Présence sur l'île, la partie est perdue pour tous.
- **Le temps file** : la pioche Envahisseurs est vide quand il faut explorer.

[IMAGE_MATERIEL]

Les concepts clés à maîtriser

La Présence et les Sites Sacrés

Votre **Présence**, ce sont vos petits jetons posés sur l'île. C'est là que vous existez. Quand vous avez 2 jetons ou plus dans la même région, ça devient un **Site Sacré**, et certains Pouvoirs puissants nécessitent cette concentration. Attention : si une Dévastation tombe sur une région où vous avez de la Présence, elle est détruite et retirée du jeu (pas remise sur votre panneau). C'est définitif et ça fait mal.

Les Pouvoirs et les Éléments

Chaque carte Pouvoir affiche des **Éléments** (Soleil, Lune, Feu, Air, Eau, Terre, Plante, Animal). Vous les gagnez dès que vous payez la carte. Certains **Pouvoirs Innés** (ceux imprimés sur votre panneau) se déclenchent gratuitement si vous réunissez les bons Éléments grâce aux cartes jouées. C'est une mécanique de combos très satisfaisante, un peu comme dans [Ark Nova](#) où chaque carte enrichit votre stratégie globale.

La Dévastation qui cascade

Quand vous ajoutez une Dévastation dans une région qui en contient déjà, elle **cascade** sur une région adjacente. Et si celle-ci en avait déjà, ça cascade encore. Croyez-moi, une mauvaise cascade peut ruiner votre partie. Nettoyez les régions Dévastées avant qu'une seconde ne s'y ajoute !

Les Dahan, vos alliés discrets

Les **Dahan** sont les habitants natifs. Ils ne combattent que lorsqu'ils sont attaqués (riposte de 2

dégâts par Dahan survivant après un Ravage) ou si un de vos Pouvoirs les incite à frapper. Stratégie maline : amenez-les dans des régions avec peu d'Envahisseurs pour qu'ils ripostent efficacement, ou évacuez-les des régions sur le point d'être ravagées.

Astuces pour bien démarrer

Pour vos premières parties

- Choisissez un Esprit de faible complexité.
- N'utilisez ni Adversaire ni Scénario : laissez la difficulté de base s'installer.
- Utilisez la carte Progression des Pouvoirs pour éviter le casse-tête des choix de cartes.
- Posez de l'Énergie sur les cartes jouées pour vous rappeler de les payer.

Erreurs classiques à éviter

Ne placez pas votre Présence dans des régions sur le point d'être ravagées : vous la perdrez. Ne sous-estimez jamais la cascade de Dévastation. Et surtout, parlez avec vos co-équipiers ! C'est un coopératif, le silence est votre pire ennemi. Si vous cherchez d'autres expériences coopératives intenses, jetez un œil aux règles de [Magic Maze](#) ou de [Takenoko](#) pour varier les plaisirs.

Bien gérer son Énergie

Si vous manquez constamment d'Énergie, placez plus de Présence depuis votre piste d'Énergie au lieu de celle des cartes jouées. Vous pouvez aussi prendre une option de croissance qui donne de l'Énergie pendant un ou deux tours, le temps de respirer. Les **Pouvoirs Majeurs** coûtent cher et demandent d'**Oublier** une carte existante : gardez-les pour plus tard dans la partie.

[IMAGE_FIN]

Options pour corser la partie

Les Adversaires

Une fois que vous maîtrisez le jeu de base, ajoutez un **Adversaire**. Le Royaume de Brandebourg-Prusse est idéal pour débiter : il modifie surtout la mise en place et accélère le rythme des Envahisseurs. L'Angleterre et la Suède introduisent des changements plus profonds sur le fonctionnement des Envahisseurs. Chaque Adversaire propose 6 niveaux de difficulté cumulatifs.

Les Scénarios et la carte thématique

Les **Scénarios** changent la situation de départ ou les conditions de victoire. Vous pouvez les combiner avec un Adversaire pour un défi sur-mesure. Quant au verso des plateaux d'île, il représente la carte thématique avec une géographie plus réaliste et plus difficile (terrains regroupés, plus de régions par plateau). Considérez cela comme votre **mode expert** à débloquer après quelques victoires.

Le mode solo

Le jeu fonctionne très bien en solo avec un seul plateau d'île. Vous pouvez vous cibler vous-même avec les Pouvoirs qui visent « un autre Esprit », mais sans bénéfice bonus. Le hasard pèse plus lourd, alors préparez-vous à quelques défaites instructives avant de trouver votre rythme.