

Contenu

- 31 cartes **Défi**
- 14 cartes **Ville**
- 5 pions
- 10 jetons **jaunes**
- 10 jetons **rouges**
- 10 jetons **bleus**
- 10 jetons **verts**
- 10 jetons **gris**
- 6 dés

Règles avancées (p.6)

- 1 carte **Météo**
- 1 jeton Météo
- 11 jetons bonus



Pour une partie rapide, chaque joueur commence la partie avec 1 jeton d'activité de la couleur de son pion.

Les couleurs des jetons représentent une activité que vous pouvez effectuer dans la région.

On parle respectivement de **bronzette**, **d'oenologie**, de découverte des **produits de la mer**, de **promenades** et de **visites d'art et culture**.



Mise en place

Séparez les cartes Défi selon les emplacements blancs indiqués à leur dos. Mélangez les trois tas séparément, et révélez les trois premières cartes de chacune des pioches ainsi formées. **A**

Mélangez les cartes Ville et disposez-les en cercle autour des cartes Défi. **B**

Placez les jetons d'activité sur la table pour former la réserve. **C**

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la carte "Sète". C'est la case départ. **D**

Sortez de la boîte autant de dés que le nombre de joueurs + 1. Par exemple, pour une partie à 3 joueurs, vous utiliserez 4 dés. **E**

Les cartes Ville

Dans **Balade en Archipel de Thau**, il n'y a pas de plateau. À la place, lorsque vous devrez déplacer votre pion, celui-ci ira de carte **Ville** en carte **Ville**, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour rappel, tout le monde commence sur Sète.

Il existe 2 types de carte **Ville**, les blanches et les colorées :



Si vous vous arrêtez **sur une carte blanche**, effectuez si possible le pouvoir indiqué.

Si vous vous arrêtez **sur une carte colorée**, choisissez l'une des couleurs de l'en-tête et prenez dans la réserve un jeton correspondant.

Déroulement de la partie

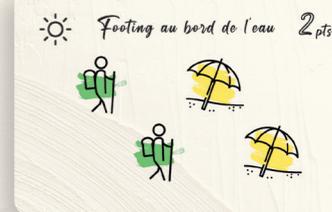
Le premier joueur est le dernier à s'être baigné dans la mer. Il est appelé le **guide**.

Il lance tous les dés, en choisit un puis déplace son pion du nombre de cartes indiqué par le dé. Lorsque vous terminez votre déplacement, effectuez l'action appropriée, en fonction du type de carte où se trouve votre pion (voir ci-dessus).

Le second joueur choisit l'un des dés restants, et joue son tour de la même façon. On tourne dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les participants aient joué. Le dernier dé n'est donc pas utilisé.

Le joueur à gauche du **guide** devient le nouveau **guide**, lance les dés et entame un nouveau tour !

Les cartes Défi



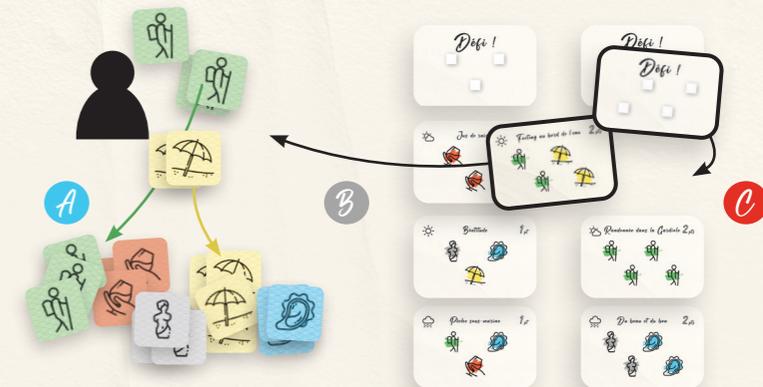
Ces symboles indiquent la quantité et la couleur des jetons qui vous permettront de valider la carte. Dans ce cas, 2 jetons **jaunes** et 2 **verts**.

En haut à droite est inscrit le nombre de points que la carte rapporte en fin de partie.

Valider un défi

À la fin de son tour, si un joueur a tous les jetons nécessaires pour réaliser l'un des défis révélés lors de la mise en place, il **peut** remettre dans la réserve les jetons concernés **A** et prendre la carte **Défi** correspondante. **B** Il gagnera le nombre de points indiqué sur celle-ci en fin de partie. **C**

Il révèle ensuite une nouvelle carte **Défi** en la prenant de la même pioche dont est issu le défi récupéré.



Fin de la partie

Lorsqu'un joueur obtient 4 cartes **Défi**, il s'empare immédiatement d'un jeton +1. Il fait gagner un point supplémentaire lors du décompte.

Cela met fin à la partie, mais on termine d'abord le tour de jeu.

Quand tout le monde a fini son tour, on passe au décompte des points. Celui qui en a le plus remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de jetons d'activité en sa possession qui gagne. Si l'égalité persiste, c'est un ex-aequo.

Règle avancée - La météo

La règle avancée est optionnelle et s'adresse aux joueurs qui ont pris le jeu en main.

Elle n'est pas très compliquée et rajoute un aspect un peu plus stratégique.

Lors de la mise en place, sortez la carte **Météo** de la boîte et placez le jeton météo sur l'icône ☀.

Lorsqu'un joueur valide une carte défi, si celle-ci comporte le même symbole que celui indiquée par la carte **Météo**, alors le joueur prend un jeton +1 qui rapportera 1 point supplémentaire lors du décompte final. Pour résumer, plus vous suivez la **Météo**, plus vous gagnerez de points !

Lorsque vous remplacez une carte **Défi** par une nouvelle carte, regardez le dos de cette dernière. Si un symbole y est représenté en bas à gauche, déplacez le jeton de la carte **Météo** sur le symbole représenté. Le vent tourne !

Exemple de fin de partie

Benjamin termine son tour sur *Montbazin* et choisit un jeton vert. Il en a aussi un bleu et un jaune qu'il dépense pour valider son quatrième objectif *Promenade aux Aresquiers*. Il prend donc le jeton +1 pour avoir terminé en premier.

On finit le tour de jeu, et les autres joueurs peuvent continuer de valider des défis. Enfin, on compte les points.



Benjamin marque 7 points car il a terminé en premier (1+1+3+1+1).

Manu marque 7 points parce qu'il a validé un Défi bonifié par la **Météo** (1+2+1+2+1).

Marianne marque 8 points grâce à la **Météo** (1+1+3+2+1).

Marianne remporte donc la partie.

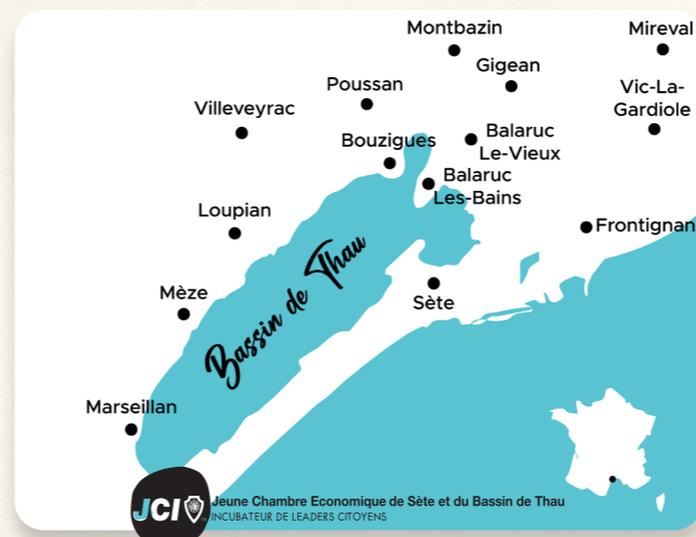
Conception : Débâcle Jeux et la JCE de Sète et du bassin de Thau. **Distribution** : Ludistri. **Auteurs** : Julie Soulié et Christophe Lauras. **Illustrateur** : Guillaume Tavernier. **Graphisme** : Marianne Michel. **Fabrication** : Victoria Game. **Remerciements** : Sarra Madani, Julie Boudier, Benjamin Planas. **Images** : Freepik.com. Ce jeu a été conçu en utilisant des ressources de Freepik.com.

C'est en partenariat avec la Jeune Chambre Economique de Sète et du Bassin de Thau que Débâcle jeux a imaginé Balade en Archipel de Thau.

La JCE est une association née en France en 1952 qui a pour but d'offrir aux jeunes citoyens de 18 à 40 ans des opportunités de développement en contribuant à améliorer la société. En mettant en place des actions à portée locale, les jeunes se forment à la prise de responsabilités en s'investissant et dynamisant leur territoire.

Economiques, Ecologiques, Humanitaires, Culturelles...

Les actions sont de tous types. Nationalement, on peut citer la mise en place du tri du verre afin de le recycler ou la création d'un numéro unique pour l'enfance maltraitée. Plus récemment et localement ont eu lieu une action sur l'apprentissage des gestes de secours aux collégiens et l'organisation de tables rondes en situation de handicap.



Ce jeu est né de l'idée de promouvoir le territoire et les richesses culturelles du pays de Thau autour d'un jeu inédit, amusant et familial.

Nous vous souhaitons une agréable Balade en Archipel de Thau !

Livret de règles

Dans Balade en Archipel de Thau, vous allez devoir explorer les villes les plus attractives de la côte Méditerranéenne ! Chaque jeton représente une activité (bronzette, œnologie, balades, visites d'art, et gastronomie). Vous devez les accumuler pour pouvoir accomplir des défis touristiques, gagner des points, et devenir un spécialiste de Thau !

LA PARTIE SE TERMINE LORSQU'UN JOUEUR A ACCOMPLI 4 CARTES DÉFI. CELUI QUI AURA ACCUMULÉ LE PLUS DE POINTS REMPORTE LA PARTIE.

VOUS PRÉFÉREZ LA RÈGLE EN VIDÉO ?

