

CHRISTOPHE BOELINGER

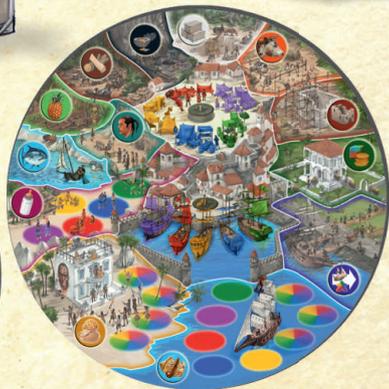


ARCHIPELAGO

RÈGLES DU JEU



MATÉRIEL DE JEU



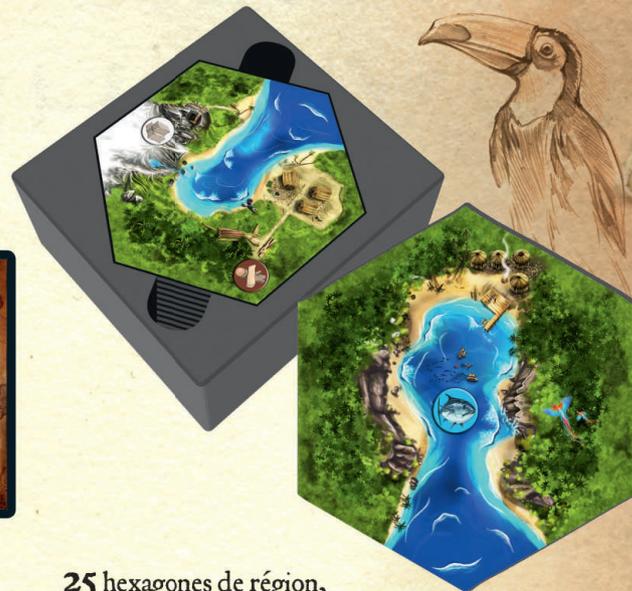
1 roue d'action
recto-verso

5 joueurs

2-4 joueurs



30 cartes objectif secret,
10 pour chaque durée de partie souhaitée :
courte, moyenne ou longue



25 hexagones de région,
chacun étant recto-verso et proposant 2 régions
différentes, stockés dans un thermoformage spécial

= 5 = 5f

= 1 = 1f

51 pièces de monnaie
en florins (f), dont :

21 pièces d'or valant 5f chacune,
30 pièces d'argent valant 1f chacune

Au dos :
Équilibre de
l'archipel



Carte personnage

Carte progrès

48 cartes évolution, comprenant
24 cartes personnage et 24 cartes progrès.



12 cartes tendance

Fruit exotique
15 × =

Bovin
15 × =

Poisson
15 × =

Bois
15 × =

Pierre
12 × =

Fer
10 × =

82 cubes ressource

5 ensembles de pions de joueurs



par joueur :



4 navires



10 citoyens (meeples)



5 Pastilles d'Action (PA)



1 marqueur d'ordre de jeu

Meeple : une pièce de jeu en forme stylisée de personne



13 jetons marché / port



13 jetons ville / temple



24 jetons explorateur



Une règle du jeu



Une piste d'évolution, pouvant recevoir 5 cartes évolution

Piste de score
au dos



Un plateau marché intérieur (I)



Un plateau marché extérieur (II)



Un plateau stabilité de la colonie (III) avec :
un pour représenter la population de la colonie,
et un pour représenter le niveau de rébellion



Un plateau travailleurs disponibles (IV) avec :
un pour représenter
le niveau de travailleurs disponibles



5 paravents / aide de jeu



OUR ZÉRO - DÉCOUVERTE DE L'ARCHIPEL

→  Tirez au sort l'ordre de jeu pour ce tour. Chaque joueur place son marqueur d'ordre sur la piste d'évolution dans l'icône correspondant à sa position.

→  Mélangez les 24 hexagones de régions et distribuez 3 hexagones à chaque joueur (soit 6 choix de régions).

Région : une face d'un hexagone

→ **Première exploration** : Dans l'ordre de jeu indiqué sur la piste d'évolution, chaque joueur à son tour sélectionne l'une des 6 régions parmi les 3 hexagones qu'il a en main. Puis il la pose adjacente par un côté à la région de pleine mer, en respectant la continuité du paysage : l'eau doit être en contact avec de l'eau, les prairies avec des prairies et les montagnes avec des montagnes. À partir du second joueur, les hexagones posés peuvent également toucher des hexagones précédemment posés à condition qu'ils soient également adjacents à l'hexagone de pleine mer, tout en respectant la continuité du paysage sur chaque côté, comme indiqué ci-dessous. Si un joueur justifie qu'il ne peut placer aucun des 3 hexagones dont il dispose, il les défausse et tire 3 nouveaux hexagones du sommet de la pioche.



Note : Lors des explorations futures (après le tour zéro), toute nouvelle région découverte devra être placée en contact avec au moins deux régions existantes (voir Exploration).

→  Une fois qu'un joueur a placé sa première région découverte, il déplace son navire de la pleine mer vers cette nouvelle région, prend le premier jeton explorateur disponible sur la première pile — la plus proche du bord de boîte. Enfin, son navire débarque deux citoyens à sa couleur, pris devant son paravent. Placez les 2 citoyens sur une zone terrestre sans

recouvrir aucune icône ressource. Ces deux nouveaux citoyens augmentent la population de 2 points : augmentez le marqueur population  de 2 points sur le plateau stabilité de la colonie (IV).

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, le marqueur population  doit indiquer 8 à la fin du tour zéro.

→  La plupart des régions contiennent des huttes. Chaque fois qu'un joueur réussit une exploration en plaçant une nouvelle région dans l'archipel, il augmente le niveau de travailleurs disponibles du nombre de huttes sur la tuile région, en augmentant le marqueur travailleurs disponibles  en conséquence.

Note : Sur toute région (sauf le volcan), le total des ressources et des huttes fait toujours 5.

→  La plupart des régions disposent également d'icônes ressource représentant les 6 ressources du jeu. Quand un joueur explore avec succès une nouvelle région, il choisit une des ressources produites par cette région. Il transfère un cube ressource correspondant de la banque vers la section appropriée du marché intérieur en complétant les cases vides à partir du coin supérieur gauche, et en continuant vers la droite puis en descendant rangée par rangée. Il choisit ensuite une autre icône ressource produite par la région, prend le cube correspondant à la banque, et le place derrière son paravent. Si la région ne fournit qu'une ressource, celle-ci va au marché intérieur.

Exemple : La nouvelle région produit 2 bois et 2 poissons. Le joueur peut décider de placer un bois sur le marché intérieur et de prendre un bois derrière son paravent, ou de faire de même avec les poissons, ou de prendre un poisson et de placer un bois sur le marché intérieur, ou l'inverse.

→ Une fois que tous les joueurs ont effectué leur première exploration, ils remettent les deux hexagones inutilisés au sommet de la pioche de régions, ainsi que tout hexagone précédemment défaussé. Remélangez la pioche de régions et placez-la dans son thermoformage dédié.

→  Retournez les 5 premières cartes de la pioche évolution et placez-les le long de la piste d'évolution dans le sens de lecture indiqué :



→  Mélangez les cartes tendance, tirez-en une au hasard, et placez-la face visible de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir en permanence. Remettez les autres cartes tendance dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées durant la partie.

→  Triez les cartes objectif en paquets de 10 cartes selon leur icône de durée au dos. Choisissez un paquet de cartes objectif selon la durée de partie souhaitée par l'ensemble des joueurs :



Ne mélangez pas deux paquets différents de cartes objectif. Remettez dans la boîte les paquets non utilisés. Mélangez le paquet choisi. Chaque joueur pioche une carte objectif au hasard, la consulte secrètement et la place face cachée dans son coin de table ou derrière son paravent. **Cette carte est son information la plus secrète de tout le jeu.** Il ne doit jamais la révéler, et en aucun cas communiquer les informations qu'elle contient. Les cartes objectif déterminent les conditions de fin de jeu et les conditions de victoire (voir Comment gagner). Remettez les cartes objectif inutilisées dans la boîte sans les regarder ; elles ne seront pas utilisées durant la partie.



Voir Règles à 2 joueurs en fin de livret.

→ Le premier tour de jeu peut commencer.



PHASE 3 : EFFETS DE POPULATION



Marqueur population : Comptabilise la population de la colonie, c'est-à-dire le nombre total de meeples présents sur l'archipel à tout moment.



Citoyen : un membre de la colonie, représenté par un meeples de couleur sur l'archipel.



Marqueur rébellion : Indique le niveau de mécontentement et de frustration dans les îles.



Marqueur travailleurs disponibles : Les travailleurs disponibles ne font pas encore partie de la colonie et ne sont pas représentés physiquement sur l'archipel. Ce marqueur indique le niveau de travailleurs disponibles attendant d'être recrutés dans la colonie, qu'ils soient natifs ou immigrants.

Appliquez les effets de population pour chacun des plateaux I à IV dans l'ordre, en déplaçant le marqueur travailleurs disponibles et le marqueur rébellion sur leurs plateaux respectifs, comme suit :



PLATEAU I : MARCHÉ INTÉRIEUR



Une abondance de certaines ressources réduit le besoin en travailleurs, provoquant une augmentation potentielle du nombre de travailleurs disponibles, voire du niveau de rébellion.

Dans chacune des 6 zones ressource, la rangée contenant le cube le plus en bas à droite indique par un nombre d'icônes révoltés ou travailleurs disponibles de combien déplacer le marqueur travailleurs disponibles ou le marqueur rébellion. Répétez pour chaque zone.



Exemple : 5 ressources poisson sur le marché intérieur augmentent le marqueur travailleurs disponibles de 1 sur le plateau travailleurs disponibles (IV). 6 ressources fer augmentent le marqueur rébellion de 1 sur le plateau stabilité de la colonie (III).



PLATEAU II : MARCHÉ EXTÉRIEUR



Le marché extérieur est un marché d'échange avec le continent. Les ressources sont à quai, prêtes à être expédiées. Lorsque le marché est saturé, le niveau de travailleurs disponibles augmente.

Ajustez le marqueur travailleurs disponibles en utilisant la même méthode que pour le plateau I.



PLATEAU III : STABILITÉ DE LA COLONIE



Chaque tour de jeu représente environ 15 années dans la vie des citoyens de la colonie. Le plateau stabilité de la colonie montre à quel point, avec le temps, la rébellion s'instaure au sein de la population. Une population grandissante augmente le niveau de travailleurs disponibles et le niveau de rébellion.

La rangée contenant le marqueur population indique par un nombre d'icônes révoltés et travailleurs disponibles de combien déplacer le marqueur travailleurs disponibles et le marqueur rébellion.



Exemple : Une population entre 11 et 20 augmente le marqueur travailleurs disponibles de 1. Une population entre 31 et 40 augmente le marqueur travailleurs disponibles de 1 et le marqueur rébellion de 1.



PLATEAU IV : TRAVAILLEURS DISPONIBLES



Le plateau travailleurs disponibles indique le niveau de travailleurs disponibles attendant d'être recrutés dans la colonie. Lorsque leur niveau augmente, les tensions montent.

La rangée contenant le marqueur travailleurs disponibles indique de combien augmenter ou réduire le marqueur rébellion.



Exemple : Avec un niveau de travailleurs disponibles entre 13 et 17, augmentez le marqueur rébellion de 2.



PHASE 4 : ÉQUILIBRE DE L'ARCHIPEL

Sautez cette phase au premier tour.

L'équilibre de l'archipel est menacé par les besoins en consommation de ses habitants et les exigences du continent à l'export. Le type de crise à résoudre est déterminé par le dos de carte visible au sommet de la pioche évolution.

Crise de consommation sur le marché intérieur



Crise de consommation sur le marché extérieur

Les deux crises doivent être résolues pour préserver l'équilibre de l'archipel.



Important : Les zones à fond rouge sont ignorées dans cette phase (voir Phase 6). Ne résolvez pas la crise correspondante.

CRISE DE CONSOMMATION SUR LE MARCHÉ INTÉRIEUR

La moitié supérieure de la carte indique le type de ressource consommée et le nombre de citoyens qu'un cube d'une telle ressource peut satisfaire.

Dans l'exemple montré, les besoins de 6 citoyens peuvent être satisfaits pour chaque cube de pierre consommé.



Pour résoudre la crise, couchez tous les citoyens, de tous les joueurs, sur tout l'archipel. Les navires ne sont pas touchés par la crise.

En commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre de jeu, chaque joueur tente de satisfaire la demande de l'archipel en fournissant les ressources nécessaires, soit en les prenant sur le marché intérieur (I) — prélevant les cubes situés le plus en bas à droite de la section appropriée, puis remontant progressivement vers le coin supérieur gauche — soit en les prenant derrière son paravent. Une fois que la responsabilité de satisfaire la demande de l'archipel passe au joueur suivant, les joueurs précédents ne peuvent plus participer à la résolution de la crise.

Forcément, les premiers joueurs préfèrent la plupart du temps consommer d'abord les ressources présentes sur le marché intérieur (I). Ils consommeront ensuite, et seulement s'ils le souhaitent, leurs propres ressources. Les ressources consommées retournent à la banque.



Pour chaque cube ressource consommé — d'où qu'il vienne — le joueur l'ayant consommé relève le nombre de citoyens correspondant de son choix, y compris, s'il le désire, les citoyens d'autres joueurs.

Dans l'exemple à gauche, le joueur peut relever 6 citoyens pour chaque cube de pierre consommé.



Une fois de plus, c'est le moment idéal pour entamer des négociations et monnayer un service rendu. Le joueur ayant consommé la ressource *doit* relever autant de citoyens que le nombre indiqué, sauf si les citoyens sont

déjà tous relevés — même en cas de négociations infructueuses.

La crise est résolue si tous les citoyens sont relevés. L'équilibre de l'archipel est maintenu. Passez directement à la résolution de la crise de consommation sur le marché extérieur.



Quand tous les joueurs, tour à tour, ont eu leur chance de participer, et que certains citoyens sont encore couchés, ils deviennent *révoltés* et le resteront jusqu'à la phase 1 du tour suivant. Augmentez le marqueur rébellion d'un cran par citoyen encore couché.

CRISE DE CONSOMMATION SUR LE MARCHÉ EXTÉRIEUR

La moitié inférieure de la carte indique un nombre et un type de ressource qu'il faut pouvoir fournir à l'export.

Toujours dans le même exemple, il faut consommer 3 cubes de bovin sur le marché extérieur.



En commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre de jeu, chaque joueur tente de satisfaire la demande du continent en fournissant les ressources nécessaires, les prélevant soit sur le marché extérieur (II), soit derrière son paravent. Les ressources consommées retournent à la banque.



Quand tous les joueurs ont eu leur chance de participer, si la totalité du nombre de ressources

nécessaires n'a pas été fournie, augmentez le marqueur rébellion d'un cran par ressource non fournie.

ÉVÈNEMENT

Certains dos de carte évolution présentent un événement au lieu d'une crise sur le marché intérieur ou sur le marché extérieur.



Évènement : Réduire le marqueur rébellion de 2 pour chaque temple dans l'archipel.



Important : Les événements à fond rouge sont ignorés dans cette phase (voir Phase 6).

Si l'évènement n'est pas rouge, résolvez le maintenant.

Note : Si la carte reste visible au sommet de la pioche évolution durant plusieurs tours, l'évènement s'appliquera durant la phase 4 de chacun de ces tours.



CITOYEN RÉVOLTÉ / ACTIF

Les citoyens révoltés refusent de travailler. Il ne peuvent participer à aucune action, ne peuvent utiliser ou contrôler aucune construction et ne participent pas à l'action taxes.

Les citoyens actifs sont des citoyens qui ne sont pas révoltés. Ils contribuent au développement de leur colonie et peuvent donc participer à toutes les actions, et peuvent utiliser et contrôler des constructions.



Citoyen révolté :
meeple couché



Citoyen actif :
meeple debout

INDÉPENDANCE



Si, à tout moment, le marqueur rébellion  dépasse le marqueur population , la révolte éclate et l'archipel réclame son indépendance. **Le jeu se termine immédiatement.** On considère alors que tous les joueurs ont perdu, sauf si un joueur détient l'objectif Indépendantiste, auquel cas il devient le seul gagnant (voir *Fin du jeu*).

Note : L'indépendance n'est pas encore déclarée si le marqueur rébellion est au même niveau que le marqueur population.

CONVERSION DES JETONS EXPLORATEUR



Un jeton explorateur peut être échangé contre un cube ressource de n'importe quel type lors de la résolution d'une crise. Il est alors retiré du jeu (ne le remettez pas sur les piles de jetons explorateur).

La conversion ne peut avoir lieu qu'en cas de crise ou quand vous réalisez une action nécessitant une ou plusieurs ressources. Il peut alors remplacer n'importe quelle ressource qu'il vous manquerait ou que vous souhaiteriez vendre. Vous pouvez convertir plusieurs jetons explorateur pour la même action ou durant la même crise.

PHASE 5 : ACTIONS

La roue d'action permet d'effectuer 13 actions différentes identifiées par des zones distinctes, dont 6 actions pour la récolte des différentes ressources.



Rounds : En commençant par le premier joueur, et en continuant dans l'ordre de jeu, chaque joueur joue son «round» en plaçant l'une de ses pastilles d'action (PA)  sur la roue d'action pour effectuer l'action correspondante. Les joueurs continuent à jouer ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient épuisé leurs pastilles d'action ou ne puissent plus rien jouer ; puis ils passent à la phase 6.

 = +1  d'action. Dès que la première pile de jetons explorateur est épuisée (voir *Exploration*), chaque joueur récupère une 4^{ème} pastille d'action à sa couleur et peut l'utiliser dès le tour en cours et pour le reste de la partie. Quand la deuxième pile de jetons explorateur est épuisée, chacun récupère la 5^{ème} pastille d'action et peut l'utiliser dès le tour en cours et pour le reste de la partie.

Zones d'action illimitées : Les actions suivantes peuvent être effectuées plus d'une fois par le même joueur ou plusieurs joueurs : les 6 actions de récolte de ressources, le recrutement, la construction, la transaction et la migration. Empilez simplement les pastilles dans la même zone d'action (ne pas couvrir les icônes d'action). Il n'y a pas de limite au nombre de pastilles que l'on peut empiler sur ces actions.

 **Zones d'action limitées :** Les actions taxes, reproduction et exploration ne peuvent recevoir qu'un nombre limité de pastilles d'action, indiqué par les cercles de couleur sur la roue d'action. Un joueur souhaitant effectuer l'une de ces actions place en priorité sa pastille d'action sur le cercle à sa couleur si celui-ci n'est pas déjà occupé. S'il est occupé, placez la pastille d'action sur un cercle multicolore, si toutefois il en reste de disponible.

 **marché**
port *Le marché et le port ne sont pas considérés comme étant des zones d'action. Ils reçoivent des florins et non des pastilles d'action (voir *Port, Marché*).*



Ne placez pas la pastille d'action sur l'icône !

Joueur actif : le joueur dont c'est le round

Unité : un navire  ou un citoyen (actif  ou révolté )

Unité active : un citoyen actif  ou un navire 
(les navires sont toujours actifs car ils ne peuvent pas se révolter)



TAXES



 L'action taxes ne peut être effectuée qu'un nombre limité de fois par tour.

Augmenter le marqueur rébellion  de 1 chaque fois qu'un joueur utilise cette action. Le joueur actif perçoit de la banque un montant en florins selon le barème indiqué ci-dessus pour chaque citoyen actif, navire, ville et temple qu'il contrôle.

Rappel : Les révoltés ne rapportent rien.

RÉCOLTE



Choisissez une ressource à récolter. Vous pouvez positionner autant de vos unités actives non-engagées que désirées sur des icônes ressource de ce type, dans tout l'archipel. Chaque unité doit demeurer dans la région (hexagone) qu'elle occupait avant cette action.

Les ressources de poissons ne peuvent être récoltées que par des navires. Les autres ressources ne peuvent être récoltées que par des citoyens actifs.



Pour chaque unité déployée, prenez un cube ressource correspondant à la banque et placez le derrière votre paravent.

Il n'y a pas de limite au nombre de cubes ressource qui peuvent être récoltés lors d'une seule et même action de récolte. Chaque action de récolte ne vous permet toutefois de récupérer qu'un seul type de ressource.

Les unités ayant récolté doivent demeurer sur les icônes ressource qu'elles ont exploité jusqu'à la prochaine phase de dégagement. Elles sont considérées comme **engagées**.



Unités engagées : Certaines actions comme la récolte, la construction d'un bâtiment, l'utilisation d'un port ou d'un marché engagent les unités utilisées pour effectuer l'action. Elle ne pourront donc pas effectuer d'actions supplémentaires nécessitant de les déplacer. Cependant, elle peuvent toujours se reproduire et recruter dans leur région.



Vous ne pouvez pas récolter de ressources dans une région contrôlée par un adversaire sans son accord (voir Villes).

Note : Les cubes ressource sont limités. Si une ressource est proche de la rupture à la banque, il est possible que vous récoltiez moins de cubes que de lieux exploités.

TRANSACTION



 **Transaction :** achat ou vente d'un cube ressource sur le marché intérieur ou le marché extérieur.

Le joueur actif peut effectuer une transaction sur le marché intérieur ou le marché extérieur.

Pour un achat, prélevez le cube situé le plus en bas à droite de la zone choisie. Pour une vente, placer le cube sur le premier espace libre à partir du coin supérieur gauche.

La transaction s'effectue au prix indiqué dans la rangée où le cube est pris ou placé. L'argent correspondant va à la banque ou provient de la banque.

Note : Si une zone ressource est pleine sur un marché, il n'est plus possible de vendre cette ressource sur ce marché.



Exemple : Le premier cube de poisson sera acheté pour 4f, le deuxième pour 4f également, le troisième pour 6f. La vente du premier cube de poisson rapporterait 4f, le deuxième cube vendu rapporterait 3f.





L'action exploration ne peut être effectuée qu'un nombre limité de fois par tour.



Le joueur actif décide s'il prend le premier hexagone visible de la pioche région ou s'il préfère le défausser. Il doit se décider sans prendre connaissance de l'hexagone suivant et sans regarder le verso de l'hexagone visible. La pioche d'hexagone doit rester constamment dans son thermoformage dédié. Les hexagones défaussés vont dans une pile de défausse à part. Une fois qu'il a choisi un hexagone, le joueur peut consulter ses deux faces et décider quelle région il compte utiliser.

Note : Si la pioche d'hexagone est vide dans le thermoformage, mélangez tous les hexagones défaussés et replacez-les dans le thermoformage.

Contraintes à respecter

→ La nouvelle région doit toucher au moins deux autres régions par les côtés.

→ Respectez l'agencement des régions de manière à créer un paysage cohérent vis-à-vis des connexions mer, plaine, montagne.



→ L'une des régions adjacentes doit contenir une unité active non-engagée du joueur (voir Unités engagées).

→ L'unité est déplacée sur la nouvelle région découverte. Elle doit pouvoir s'y rendre par mer si c'est un navire ou par terre si c'est un citoyen (pas de convoi maritime, voir Migration). Une seule unité est déplacée sur la nouvelle région à chaque exploration.

Effets de l'exploration

→ Si le joueur actif ne peut pas placer le nouvel hexagone, il a raté son exploration et l'hexagone est défaussé.



Si l'exploration réussit, le joueur actif reçoit un jeton explorateur provenant de la première pile de jetons explorateur disponible et le place derrière son paravent.



Dès que la pile est vide, chaque joueur reçoit immédiatement une pastille d'action supplémentaire de sa couleur (5 maximum).

→ Le joueur actif place sur le marché intérieur une ressource de son choix parmi toutes les ressources que la nouvelle région peut produire. Cette ressource est prise dans la banque.

→ S'il y a d'autres icônes ressource sur la région, le joueur actif reçoit un cube ressource de son choix parmi les ressources restantes que la nouvelle région peut produire. Cette ressource est prise dans la banque. Si la région ne produit qu'une ressource, celle-ci va au marché intérieur et le joueur ne reçoit rien.

Exemple 1 : la région a deux icônes ressource, une ressource bois et une ressource fruit exotique. Le joueur place un cube de fruit exotique sur le marché intérieur. Il ne peut plus prendre de fruit exotique pour lui. Le seul choix restant est le bois.

Exemple 2 : la région a deux icônes bovin. Un cube de bovin va sur le marché intérieur et un second cube de bovin va au joueur.



→ Augmentez le marqueur travailleurs disponibles du nombre de huttes dans la région.



L'action reproduction ne peut être utilisée qu'une seule fois par joueur dans chaque tour.

Sur chaque région où le joueur contrôle exactement 2 citoyens, il peut ajouter 1 citoyen à sa couleur. Augmentez le marqueur population d'autant de points que de nouveaux citoyens générés par la reproduction.

Rappel : Le marqueur population doit toujours indiquer le nombre exact de citoyens présents dans tout l'archipel.

Les révoltés ne se reproduisent pas. Les citoyens actifs engagés, en revanche, peuvent se reproduire.

Un joueur ne peut jamais contrôler plus de 10 citoyens à sa couleur. Un joueur ne peut pas faire de reproduction dans une région où il a déjà 3 citoyens, actifs ou révoltés.

Limite de 3 citoyens / : Une région ne peut jamais contenir plus de 3 citoyens contrôlés par le même joueur, qu'ils soient actifs ou révoltés. D'autres couleurs sont autorisées tant que la limite de 3 citoyens par joueur est respectée. Il n'y a pas de limite au nombre de navires.



Le joueur actif peut recruter autant de travailleurs qu'il souhaite en une seule action. Il doit juste pouvoir les payer et les placer.

Le coût de recrutement est indiqué sur le plateau travailleurs disponibles (IV), devant la rangée contenant le marqueur travailleurs disponibles . L'argent payé va à la banque.



Exemple : S'il y a 5 travailleurs disponibles avant recrutement, le joueur actif pourra recruter 1 travailleur pour 3f, et un 2ème travailleur pour encore 3f. Cependant, un 3ème travailleur recruté coûterait 4f.

Prélevez de la réserve autant de citoyens à votre couleur que de travailleurs recrutés, et placez-les à votre convenance dans les zones terrestres de régions où vous disposez d'au moins une unité active, engagée ou pas. Attention à ne pas dépasser la limite maximale de 3 citoyens.

Réduisez le marqueur travailleurs disponibles du nombre de travailleurs recrutés et augmentez le marqueur population de ce même nombre.

Rappel : Le marqueur population doit toujours indiquer le nombre exact de citoyens présents dans tout l'archipel.

Note : Vous ne pouvez pas effectuer de recrutement s'il y a zéro travailleur disponible !



MIGRATION

Convoiyage maritime



Un navire peut aider un ou plusieurs citoyens à traverser des étendues maritimes. Le convoiyage ne consomme pas l'action de migration du navire. En revanche, les citoyens convoyés consomment leur action de migration en choisissant d'effectuer leur migration par navire.

Pour effectuer un convoiyage maritime, placez le navire participant au convoi à la ligne de jonction entre la région de départ et la région d'arrivée, tout en restant sur sa région, ou dans le bras de mer séparant deux étendues terrestres d'une même région. Le navire peut effectuer sa propre migration avant ou après le convoiyage.

Convoiyage enchaîné : En utilisant plusieurs navires dans un convoiyage enchaîné, un citoyen peut être transporté à travers plusieurs régions lors d'une action de migration.

migration vers une construction de la même région

Le joueur actif peut déplacer toutes ses **unités actives non-engagées**. Chaque unité peut se déplacer vers une région adjacente ou sur une construction inoccupée dans la même région ou une région adjacente. Les navires doivent emprunter la voie maritime et ne peuvent pas pénétrer dans les terres. Les citoyens doivent emprunter la voie terrestre et ne peuvent pas traverser les étendues d'eau sauf s'ils sont convoyés par des navires du même joueur (voir *Convoiyage maritime*).

À la fin de votre migration, vous ne pouvez pas avoir plus de 3 citoyens par région (voir *Limite de 3 citoyens*).



CONSTRUCTION



Construction de villes, marchés, ports et temples

Le joueur actif peut construire un bâtiment pour le coût indiqué dans le tableau ci-dessus. La construction doit avoir lieu dans une région contenant au moins un de ses citoyens actifs non-engagés, ou éventuellement un navire s'il s'agit de construire un port.



Il ne peut y avoir qu'une seule construction du même type par région. Une région peut donc contenir au maximum une ville, un port, un marché et un temple. Les constructions sont limitées par le nombre de jetons de bâtiments disponibles dans le jeu.

Une fois le coût de la construction en ressources et florins payé à la banque, placez un jeton représentant la construction sur la région. Une ville, temple, ou marché se placent sur la terre ferme, sans couvrir d'icône ressource. Un port se place en mer mais en contact avec la côte.

L'unité ayant effectué la construction est placée sur le jeton construction. **Elle est désormais engagée.**

Construction de navires



À lieu d'un bâtiment, le joueur actif peut construire un navire de sa couleur dans une région disposant de mer. Le navire peut être construit par un citoyen actif non-engagé.

La construction d'un navire n'engage pas le citoyen qui l'a construit. Le navire nouvellement construit est placé en mer, et immédiatement disponible.

Note : Chaque joueur est limité à 4 navires à sa couleur.

Contrôler une construction

Un joueur contrôle une construction s'il dispose d'une unité active sur cette construction.

Si une unité quitte une construction, cette dernière n'est plus contrôlée et la première unité, même adverse, qui viendra se placer sur la construction lors d'une migration en prendra le contrôle.





Ports

Un navire ou citoyen actif non-engagé peut construire, occuper et utiliser un port.

Chaque port permet au joueur qui le contrôle d'effectuer deux transactions sur le marché extérieur (voir *Transaction*) sans consommer de pastille d'action. Pour contrôler un port, il faut soit l'occuper avec une unité active, soit le contrôler à partir d'une ville.

Le joueur peut utiliser un port ou un marché sous son contrôle durant chacun de ses rounds. Pour ce faire, il place 1f de derrière son paravent sur la roue d'action sur la zone du port à sa couleur. Chaque port contrôlé ne peut servir qu'une fois durant toute la phase d'actions. Un joueur contrôlant 2 ports pourrait donc utiliser chaque port une fois, pour un coût total de 2f placés sur la zone portuaire à sa couleur.

Une unité utilisant les avantages d'un port est engagée et ne pourra pas effectuer d'autre action nécessitant de l'engager ou de la déplacer.



Villes

Un citoyen actif non-engagé peut construire, occuper et utiliser une ville.

Une ville donne au joueur le contrôle de la région dans laquelle elle est placée du moment qu'il a un citoyen actif sur cette ville. Contrôler une région signifie que le joueur contrôle toutes les autres constructions dans la région — port, marché, temple — sans pour autant avoir d'unités actives engagées sur ces autres constructions. Le joueur peut donc bénéficier des avantages du port, marché ou temple situés dans cette région tant qu'il contrôle la ville. Ses adversaires ne peuvent pas prendre le contrôle de l'éventuel port, marché ou temple dans cette région.

Utiliser un port ou marché : Si un joueur utilise les avantages d'un port ou d'un marché depuis la ville, le citoyen contrôlant la ville est alors engagé et ne pourra pas effectuer d'autre action nécessitant de le déplacer. Il peut cependant utiliser



Marchés

Un citoyen actif non-engagé peut construire, occuper et utiliser un marché.

Chaque marché permet au joueur qui le contrôle d'effectuer deux transactions sur le marché intérieur (voir *Transaction*) sans consommer de pastille d'action. Pour contrôler un marché, il faut soit l'occuper avec un citoyen actif, soit le contrôler à partir d'une ville.

Les marchés fonctionnent exactement comme les ports. Le joueur actif place 1f sur la roue d'action sur la zone du marché à sa couleur.

Un citoyen utilisant les avantages d'un marché est engagé et ne pourra pas effectuer d'autre action nécessitant de l'engager ou de le déplacer.



un port durant un round, et un marché durant un autre round.



Contrôle des récoltes : Une ville donne également le contrôle de toutes les ressources présentes dans la région. Si les autres joueurs veulent récolter ces ressources, ils doivent demander l'accord du contrôleur de la ville. Voici encore une bonne occasion de négocier et réclamer votre dû à vos adversaires pour l'exploitation de ces ressources.

Multiple joueurs dans une région : Si un joueur A construit une ville dans une région déjà pourvue d'un port, marché ou temple, occupé et donc contrôlé par un autre joueur B, le joueur B demeure le contrôleur de cette construction tant que l'une de ses unités est présente sur la construction et qu'elle ne devient pas révoltée :

→ Dès que le joueur B quitte le port/marché/temple, le joueur A prend automatiquement et immédiatement le contrôle de la construction abandonnée.

→ A la fin de la résolution d'une crise, si le citoyen du joueur B occupant le port/marché devient un révolté, alors le joueur A peut décider de l'expulser de la construction



Temples

Un citoyen actif non-engagé peut construire, occuper et utiliser un temple.

Un citoyen sur un temple n'est jamais couché lors de la résolution d'une crise. De plus, lors de la résolution d'une crise, quand vient le tour du joueur contrôlant ce temple, il peut décider de relever gratuitement autant de citoyens qu'il désire (à sa couleur et/ou aux couleurs adverses) présents dans la région où se trouve le temple.

Pour contrôler un temple, il faut soit l'occuper avec un citoyen actif, soit le contrôler depuis une ville.

Cas particulier : Si vous contrôlez un temple depuis une ville, mais que votre citoyen sur la ville est révolté, le temple n'est plus contrôlé. Il vous faudra donc parvenir à relever le citoyen sur votre ville pour ensuite bénéficier de l'avantage du temple et pouvoir relever tous les autres citoyens de cette région.

Remarque tactique : De nombreux événements au dos des cartes évolution réduisent le niveau de rébellion en proportion du nombre de temples présents sur l'archipel.

et d'en prendre le contrôle puisqu'il contrôle la ville dans cette région. Il retire le citoyen révolté du bâtiment et le place ailleurs dans la région, toujours révolté (donc couché).

Un joueur B peut également prendre le risque de construire un port/marché/temple dans une région contenant une ville contrôlée par le joueur A. Les règles ci-dessus s'appliquent, à savoir que le joueur B contrôlera le bâtiment tant qu'il restera dessus, mais s'il le quitte ou a un révolté dessus, le joueur A en prendra le contrôle.



Bras de mer

Deux citoyens situés sur des rives différentes d'un bras de mer ne peuvent pas se reproduire. Un citoyen ne peut pas récolter une ressource située sur la rive opposée. Un navire peut recruter des travailleurs sur les deux rives. Une ville contrôle toutes les ressources et bâtiments vides des deux rives. Un temple permet de relever des révoltés sur les deux rives.

Lors de la découverte du tour zéro, vous pouvez déployer vos citoyens sur les deux rives ou sur une même rive.



PHASE 6 : ACHAT DE CARTE ÉVOLUTION

Tous les joueurs récupèrent leurs pastilles d'action de la roue d'action. Les pièces de 1f présentes sur les zones port et marché de la roue d'action vont à la banque.

La piste d'évolution présente en permanence 5 cartes disponibles à l'achat. En commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre de jeu,

chaque joueur doit :

Acheter une carte évolution, puis faire pivoter une carte restante

OU

Faire pivoter deux cartes différentes.

Les triangles rouges sur la piste d'évolution pointent vers l'icône de valeur d'achat de la carte en florins. Quand vous achetez une carte, vous la payez le prix indiqué par le pointeur rouge, à la banque. Vous prenez la carte et vous la placez devant vous, *visible par tous les joueurs*.

Pour faire pivoter une carte, tournez-la de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le prix de la carte peut alors évoluer vers le haut ou vers le bas. Quand une carte est pivotée et que le crâne se retrouve devant le pointeur rouge, celle-ci est défaussée.

Une fois l'achat effectué et/ou les cartes pivotées, si des emplacements sont vides sur la piste d'évolution, comblez ces emplacements en y plaçant à chaque fois la première carte de la pioche évolution. Chaque nouvelle carte est orientée dans le sens de la lecture, comme le Marchand sur l'exemple montré.



Exemple : Le premier joueur décide de faire pivoter deux cartes au lieu d'effectuer un achat. Il fait pivoter le Pirate et le Commerce Local.



Deux autres joueurs font pivoter le Pirate. Le triangle rouge pointe désormais vers le crâne ; il faut donc défausser la carte.



L'emplacement laissé libre est comblé par la première carte de la pioche évolution. Il s'agit de l'Exportateur, qui est placé dans l'espace disponible dans le sens de la lecture. Le dos de la carte au sommet de la pioche évolution contient une zone rouge, indiquant une crise immédiate à gérer sur le marché intérieur.

Important : Lorsqu'un dos de carte est révélé sur la pioche évolution, si ce dos comporte une zone rouge, vous devez immédiatement résoudre la crise, ou appliquer les effets s'il s'agit d'un événement, comme expliqué en Phase 4. Les zones qui ne sont pas rouges sont sans effet durant cette phase et n'interviendront que lors de la Phase 4 du tour suivant.

Crise immédiate sur le marché intérieur



Crise immédiate sur le marché extérieur

Évènement immédiat :
Réduire le marqueur rébellion de 1 cran pour chaque temple dans l'archipel.



Évènement immédiat :
Augmenter le marqueur rébellion de 1 cran pour chaque ville dans l'archipel.

Note : Il se peut que deux cartes soient retirées de la piste d'évolution en même temps. Dans ce cas, il pourrait y avoir jusqu'à deux crises ou événements immédiats à gérer durant l'achat d'un même joueur.

Note tactique : Contrairement à une crise résolue normalement en phase 4, lors d'une crise immédiate, seul compte le nombre total de citoyens encore couchés à la fin de la crise, car ils augmentent le niveau de rébellion. Peu importe à qui ils appartiennent car ils seront tous relevés de toute façon à la phase 1 du tour suivant.



COMMENT UTILISER LES CARTES ÉVOLUTION

Les cartes évolution (personnage ou progrès) ne peuvent être utilisées que durant la phase d'actions. Vous ne pouvez donc pas utiliser l'effet d'une carte que vous venez d'acheter car vous n'êtes plus dans la phase d'actions.

Un joueur peut utiliser une carte évolution durant chacun de ses rounds. Payez le coût d'activation de la carte, et engagez-la en la faisant pivoter d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Une carte activée de la sorte ne peut pas être utilisée une deuxième fois dans le même tour. Il faut attendre qu'elle soit dégagée durant la phase de dégagement du tour suivant.

Carte progrès



Exemple : Le joueur A veut récolter du bois. Il utilise la Scierie du joueur B pour doubler sa récolte, en lui payant 2f pour le privilège (voir Glossaire des icônes), puis il engage la carte. S'il envoie 3 citoyens sur 3 icônes ressource bois différentes de l'archipel, il récoltera donc 6 cubes de bois au lieu de 3. Maintenant, le joueur B ne peut plus utiliser sa Scierie jusqu'à ce qu'elle soit dégagée à nouveau dans la prochaine phase de dégagement.

Carte personnage



Exemple : Le joueur B veut utiliser sa carte Pirate. Lui seul peut l'utiliser. Il l'engage, place 1 pastille d'action sur la carte, et applique ses effets.

GLOSSAIRE DES ICÔNES

 Seul le joueur possédant la carte peut l'activer pour utiliser ses effets. Il paye le coût en florins et ressources à la banque.

 N'importe quel joueur peut activer cette carte pour utiliser ses effets. Il paie le coût en florins, plus 1f, au propriétaire de la carte. S'il n'y a pas de coût en florins, il paie quand même 1f au propriétaire. Les coûts en ressources sont payés à la banque. Si le propriétaire de la carte l'utilise, il paie le coût normal en florins et ressources à la banque.

 Dépensez le nombre de pastilles d'action indiqué en les plaçant sur la carte.

 Payez le coût indiqué en florins.

 Payez le coût indiqué dans le texte de la carte. Toute référence à un « coût minimal » correspond au coût le plus bas en florins indiqué par les 3 coûts aux coins de la carte.

 Payez le coût indiqué en ressources à la banque.

 Un cube ressource de n'importe quel type. Voir texte sur la carte.

 Déplacez le marqueur rébellion  du nombre d'icônes indiqué.

 Déplacez le marqueur travailleurs disponibles  du nombre d'icônes indiqué.

 Durant une récolte de ce type de ressource, doublez le nombre de cubes ressource obtenus.

 Le joueur marque 1PV / médaille à la fin de la partie. Si la carte est une merveille, elle doit d'abord être construite.

 Voir le Glossaire des cartes pour plus d'informations.

CONSTRUIRE DES MERVEILLES



Les cartes progrès comportant l'icône construction sont des **merveilles**. Les cartes merveille n'ont pas de flèche d'engagement.

Elles ne sont pas activées, elles sont **construites**.

Durant son round, au lieu d'utiliser une carte évolution normale, le joueur actif peut construire l'une de ses merveilles acquises lors d'un tour précédent.

Il paie le coût de construction de la carte et applique son effet à utilisation unique ; une fois construite, une merveille ne peut pas être construite à nouveau.

Une fois la construction effectuée, il retire de l'archipel un de ses citoyens actifs non engagés et le place sur la carte merveille. Réduisez le marqueur population  de 1.

Une merveille construite rapporte des PV à son joueur en fin de partie, comme indiqué par le nombre de médailles.

Note : Les merveilles non-construites ne rapportent pas de PV. Elles comptent néanmoins comme des cartes progrès lors d'un classement selon ce critère.



Exemple : Vous devez contrôler au moins un port afin de pouvoir construire le Grand Phare. Dépensez 1 ressource fer plus 2 ressources pierre et 1 pastille d'action. Déplacez l'un de vos citoyens actifs non engagés sur le Grand Phare. Chaque joueur ajoute un navire dans chaque région où il contrôle un port. Le Grand Phare vous rapporte 1PV en fin de partie.

FIN DE JEU

Le jeu peut se terminer de deux façons :



Guerre d'indépendance :

Le marqueur rébellion dépasse le marqueur population sur le plateau stabilité de la colonie (III). **Le jeu se termine immédiatement.**



Condition de fin de partie atteinte :

Un joueur révèle sa carte objectif au moment même où la condition de fin de partie indiquée sur sa carte est réalisée. La partie s'arrête à la fin du round du joueur actif.



Pour toutes les conditions de fin de partie possibles :

Voir Liste des cartes objectif en fin de livret.

QUI GAGNE ?

→ Si l'indépendance est déclarée et qu'aucun joueur ne détient l'objectif Indépendantiste, tous les joueurs ont perdu.

→ Si l'indépendance est déclarée et qu'un joueur a l'objectif Indépendantiste, il devient le seul gagnant. Tous les autres joueurs ont perdu.

→ Si la partie s'est terminée grâce à une condition de fin de partie atteinte, alors tous les joueurs ont gagné. Ils vont maintenant effectuer un décompte de points de victoire pour déterminer le **grand vainqueur**.

Note : L'Indépendantiste et le Pacifiste participent aussi à ce décompte de PV et peuvent gagner indépendamment de leur objectif.

SCORES DES CARTES OBJECTIFS



Étalez côte à côte toutes les cartes objectif de tous les joueurs. Mettez de côté les cartes

Indépendantiste et Pacifiste si celles-ci sont présentes. Les cartes restantes indiquent les objectifs communs à tous les joueurs. Carte par carte, effectuez un classement des joueurs selon chaque critère spécifié dans la zone condition de victoire de chaque carte. Le joueur le mieux classé dans le critère spécifié gagne 3PV, le 2ème mieux classé gagne 2PV et le 3ème 1PV.

Condition de fin de jeu



Durée de jeu

Condition de victoire

Points de Victoire (PV)

Critère de classement du joueur

Un joueur n'ayant aucun élément correspondant au critère spécifié ne se classe pas. Si deux joueurs sont ex-æquo sur un critère, ils marquent tous les deux les points de la position correspondant à leur classement. **Les autres joueurs ne sont pas décalés dans le classement pour autant, et viendront se placer sur la position suivante.** Seules les 3 premières places rapportent des PV.

Exemple : Jaune et Rouge sont premiers ex-æquo, ils marquent tous les deux 3 PV. Bleu se place alors en deuxième position et remporte 2 PV, et Vert obtient 1PV pour la troisième place.



Objectif Pacifiste : Si, en fin de jeu, l'écart entre le marqueur population et le marqueur rébellion indiqué sur la carte Pacifiste est atteint, le Pacifiste gagne seul 3PV.



Pour toutes les conditions de victoire possibles :

Voir Liste des cartes objectif en fin de livret.

SCORE DE LA CARTE TENDANCE

Chaque joueur est également classé selon le critère de la carte tendance, et peut ainsi gagner entre 2 et 4PV :



Points de Victoire (PV)

Critère de classement

Bienfaiteur

La carte Bienfaiteur est un peu particulière. Elle est divisée en 5 zones, chacune à la couleur d'un joueur. Quand un joueur consomme un cube ressource ou un jeton explorateur qu'il prend derrière son paravent pour aider à la résolution d'une crise, il prend 1f de la banque et le place sur la carte Bienfaiteur, dans la zone à sa couleur. Chaque fois qu'un joueur construit un temple, il fait de même.

En fin de partie, le joueur ayant le plus de florins dans sa zone de couleur sur la carte Bienfaiteur remporte 4PV, le 2ème gagne 3PV et le 3ème 2PV. Vous pouvez remplacer 5 pièces de 1f par une seule pièce de 5f si nécessaire durant la partie.

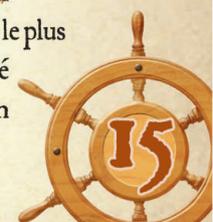


SCORE DES CARTES ÉVOLUTION

Certains personnages (Roi, Pape) comportent des médailles qui rapportent des PV en fin de partie. Les merveilles construites rapportent également des PV.

ET LE GRAND VAINQUEUR EST...

Chaque joueur additionne ses PV. Le joueur ayant le plus de PV est déclaré grand vainqueur. En cas d'égalité en PV, le joueur ayant le plus d'argent derrière son paravent est le grand vainqueur.





Tendance temple



Objectif fer



Objectif progrès



Objectif temple



Objectif Indépendantiste

EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL



Une partie à 4 joueurs se termine avec deux ressources épuisées. L'un des joueurs a l'objectif Indépendantiste mais n'a pas réussi à faire éclater la révolte. Sa carte n'apporte donc aucun moyen de marquer des PV. Elle a été réduite dans l'exemple. Les 3 cartes objectif des autres joueurs sont mises côte à côte avec la carte tendance.



Tendance temple : Vert contrôle 4 temples, Bleu 3 temples, Rouge 2 temples et Jaune 1 temple. Vert se place donc en premier et marque 4PV, Bleu se classe 2ème et marque 3PV, Rouge se classe 3ème et marque 2PV. Jaune qui est 4ème ne marque aucun PV.

Objectif fer : Jaune révèle 6 cubes de fer de derrière son paravent et se classe premier avec 3PV. Rouge se classe 2ème avec 4 cubes de fer. Bleu et Vert n'ont pas de fer et ne se classent donc pas.

Objectif progrès : Bleu possède 3 cartes progrès, Jaune a également 3 cartes progrès et Rouge 1 carte progrès. Bleu et Jaune sont ex-æquo sur ce critère et marquent 3PV chacun. Rouge arrive en 2ème place et marque 2PV.

Objectif temple : Comme pour la carte tendance, Vert est premier et gagne 3PV (moins que sur la carte tendance), Bleu est 2ème et gagne 2PV, Rouge est 3ème avec 1PV.

Merveilles : Bleu a construit le Grand Phare et gagne 1PV supplémentaire.

Cartes personnage : Vert contrôle le Roi, ce qui lui procure 1PV supplémentaire.

Grand vainqueur : En ajoutant les scores on obtient : 1er Bleu avec 9PV, 2ème Vert avec 8PV, 3ème Rouge avec 7PV et 4ème Jaune avec 6PV.

Note : Comme les temples sont sortis deux fois (tendance et objectif), les joueurs ont gagné des PV à deux reprises sur ce critère.



Aide : Pour accélérer et simplifier le processus de décompte, utilisez des unités dans la couleur de chaque joueur — soit de la réserve dans la boîte, soit, si la réserve est vide, des unités sur l'archipel qui ne sont concernées par aucun objectif — et placez-les sur chaque carte sur les rangées correspondant aux classements respectifs des joueurs, comme indiqué dans l'exemple. Il est alors facile d'additionner le score de chaque joueur. Une autre possibilité est d'utiliser des navires comme marqueurs de score avec la piste de score au dos de la piste d'évolution.

RÈGLES À 2 JOUEURS

La partie est jouée avec les modifications suivantes :

- Retirez les cartes Pacifiste et Indépendantiste des cartes objectif.
- Chaque joueur pioche et joue avec 2 cartes objectif.
- Un joueur contrôle les couleurs chaudes (rouge et jaune), l'autre les couleurs froides (vert et bleu). Si un joueur n'a plus de navire ou de citoyen de sa première couleur, il peut utiliser ceux de sa deuxième couleur. Toutefois, chaque joueur ne dispose toujours que de 5 pastilles d'actions et non de 10.
- En cas d'égalité de mise durant la détermination de l'ordre de jeu, il n'y a pas de 2ème mise, l'ordre de jeu ne change pas.

VARIANTES

Les variantes ci-dessous vous procureront des expériences de jeu différentes. La plupart sont combinables entre elles pour encore plus de choix et de modularité.

DÉPART EN PLEIN DÉSERT



Utilisez la région de village dans le désert comme région de départ. Les joueurs n'ont pas de navire en début de partie. Chaque joueur démarre avec 2 citoyens qu'il place sur la région de désert. Comme la région de désert comporte 5 huttes, le marqueur travailleurs disponibles démarre à 5. Jouez le tour zéro comme pour un départ en pleine mer. Après avoir placé son premier hexagone, chaque joueur déplace l'un de ses citoyens vers la nouvelle région découverte. Le reste du jeu se déroule de manière identique.

PAS DE SECRETS ENTRE AMIS

Les joueurs ne piochent pas de carte objectif en début de partie. Retirez les cartes Indépendantiste et Pacifiste des cartes objectif. Révélez autant de cartes objectif que de joueurs. Laissez-les visibles pour tous les joueurs tout au long de la partie. Ces cartes indiquent les conditions de fin de jeu et de victoire communes à tous les joueurs. Elles font office de cartes tendance. N'utilisez pas les cartes tendance dans cette variante.



PLUS DE CONTRÔLE

Révélez deux cartes tendance en début de partie.



PLUS DE PIQUANT

Chaque joueur pioche deux cartes objectif en début de partie, en choisit une et défausse la deuxième.

TENDANCE CHOISIE

Au début du tour zéro, avant même que chaque joueur ait reçu ses 3 hexagones de régions, les joueurs s'entendent et choisissent ensemble la carte tendance qu'ils veulent utiliser.



BIENFAITEUR

Utilisez la carte Bienfaiteur, puis tirez une deuxième carte tendance parmi celles restantes. Retirez l'Indépendantiste et le Pacifiste des cartes objectifs. Choisissez cette variante si vous souhaitez réduire les chances d'une guerre d'indépendance. Les joueurs tirent des cartes objectifs normalement. Cette variante est conseillée en mode deux joueurs.



GLOSSAIRE DES CARTES



Amphithéâtre

Gagnez 2f de la banque et réduisez le marqueur rébellion ♣ de 1.



Archevêque

Réduisez le marqueur rébellion ♣ en fonction du nombre total de temples dans l'archipel :

- 0-2 temples : réduire le marqueur de 1
- 3-4 temples : réduire le marqueur de 2
- 5 temples ou plus : réduire le marqueur de 3



Barbare

La pièce reste positionnée sur la ressource jusqu'à la fin de la partie, indiquant que celle-ci ne pourra plus être récoltée. *Note: Les villes ne protègent pas contre le Barbare.*



Cathédrale

Vous devez contrôler au moins un temple afin de pouvoir construire la Cathédrale. Dépensez 3 ressources pierre et 2 pastilles d'action. Réduisez le marqueur rébellion ♣ du nombre de temples présents dans l'archipel. La Cathédrale vous rapporte 2PV en fin de partie.



Chasseur de tête / Chercheur

Ne résolvez pas les zones rouges au dos des 5 cartes ainsi révélées. Néanmoins, si une zone rouge apparaît au dos de la 6ème carte désormais



Colosse

Dépensez 3 ressources fer et 1 pastille d'action. Réduisez le marqueur travailleurs ♠ disponibles de 2. Le Colosse vous rapporte 1PV en fin de partie.



Dons du clergé

Option 1 : Donnez une ressource fruit exotique à la banque et réduisez le marqueur rébellion ♣ de 1, OU :

Option 2 : Donnez une ressource fruit exotique et une ressource bovin à la banque et réduisez le marqueur rébellion ♣ de 2.



Émigration

Réduisez le marqueur travailleurs ♠ du nombre total de ports dans l'archipel.



Exportateur / Marchand

Le prix de chaque cube est déterminé par la rangée dans laquelle il est pris ou placé, comme lors d'une action transaction normale.



Grand Phare

Vous devez contrôler au moins un port afin de pouvoir construire le Grand Phare. Dépensez 1 ressource fer plus 2 ressources pierre et 1 pastille d'action. Chaque joueur



Pape

Réduisez le marqueur rébellion ♣ du nombre de temples présents dans l'archipel. Le Pape rapporte 1PV à son contrôleur en fin de partie.



Pirate

Le navire détruit retourne dans la réserve du joueur et peut être reconstruit ultérieurement.



Pyramide

Dépensez 5 ressources pierre et 2 pastilles d'action. Augmentez le marqueur rébellion ♣ de 2. La Pyramide vous rapporte 2PV en fin de partie.



Recruteur

Le coût de recrutement du travailleur est déterminé par le plateau travailleurs disponibles (IV), comme lors d'une action recrutement normale.



Voleuse

Si le joueur ciblé n'a qu'une ressource, il la place dans une main, l'autre restant vide. S'il n'a aucune ressource, il doit le justifier en soulevant son paravent.



CRÉDITS



MERCI !

Merci à tous les playtesteurs qui ont suivi et contribué à l'évolution d'Archipelago depuis son origine. Vous êtes si nombreux qu'il serait impossible d'être exhaustif.

Merci aux artistes Vincent Boulanger, Ismaël et Chris Quilliams qui ont su donner vie au projet avec tout leur talent et leur passion.

Merci à notre super traductrice allemande et championne de Dungeon Twister : Saskia 'Puk' Ruth.

Merci aux relecteurs assidus des règles : Cecilia Mourey, Alexandre Figuière, Fabrice Wiels (Sherinford), Xavier Saissy, Eric Franklin, Olivier Grassini, Henri Bendelac, Vesna Six, Christian Senksis.

Merci à Mops, Phal et Guido de Tric Trac et tous les tric-traciens pour leur soutien et leur enthousiasme.

Merci à Stefan Blessing de Ludofact pour son efficacité et sa sympathie.

Merci à Léonidas Vesperini de Ravage pour son soutien.

Merci à Stéphane Burgunder et ses semaines ski / jeu à Valmeinier, où Archipelago fut le plus largement créé, retravaillé et testé en compagnie de joueurs glisseurs.

Merci à vous qui êtes en train de lire ces remerciements... Mais vous feriez mieux d'aller jouer ! Vous avez un archipel à explorer...

Pour les dernières infos sur Archipelago et nos autres jeux :

www.ludically.com

mail : contact@ludically.com

Ludically

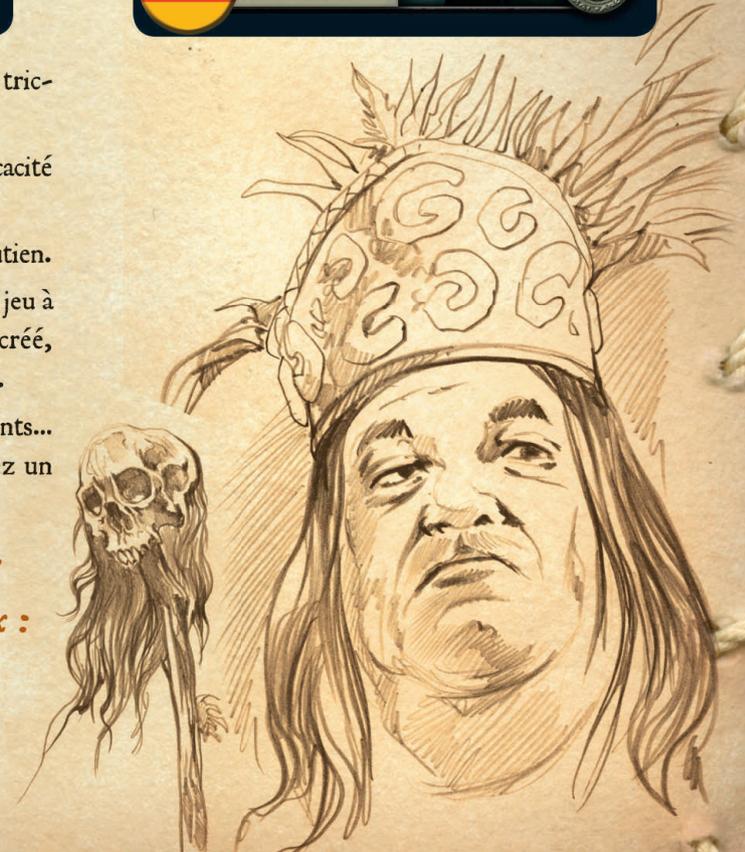


TABLE DES MATIÈRES

Matériel de jeu	2
Mise en place	3
Tour 0 - Découverte de l'archipel	4
Comment gagner	5
<i>Indépendance de l'archipel</i>	5
<i>Négociations</i>	5
Tour de jeu	5
Phase 1 : Dégagement	5
Phase 2 : Ordre de jeu	5
Phase 3 : Effets de population	6
Phase 4 : Équilibre de l'archipel	7
<i>Crise sur le marché intérieur</i>	7
<i>Crise sur le marché extérieur</i>	7
<i>Évènement</i>	7
<i>Indépendance</i>	8
<i>Conversion des jetons explorateur</i>	8

Phase 5 : Actions	8
<i>Taxes</i>	9
<i>Récolte</i>	9
<i>Transaction</i>	9
<i>Exploration</i>	10
<i>Reproduction</i>	10
<i>Recrutement</i>	10
<i>Migration</i>	11
<i>Construction, Navires</i>	11
<i>Ports, Marchés, Temples, Villes</i>	12
Phase 6 : Achat de carte évolution	13
<i>Comment utiliser les cartes évolution</i>	14
<i>Glossaire des icônes</i>	14
<i>Construire des merveilles</i>	14
Fin de jeu	15
<i>Qui gagne ?, Scores, Grand vainqueur</i>	15
<i>Bienfaiteur</i>	15
<i>Exemple de décompte final</i>	16

Règles à 2 joueurs	16
Variantes	16
Glossaire des cartes	17
Crédits	18
Liste des cartes objectifs	19

DÉFINITIONS

<i>Meeple</i>	2
<i>Région</i>	4
<i>Marqueurs</i> ♣ ♠ ♦ ♥	6
<i>Citoyen</i> 🧑	6
<i>Citoyen révolté / actif</i> 🧑	8
<i>Foueur actif, Unité, Unité active</i>	9
<i>Unités engagés</i>	9
<i>Transaction</i>	9
<i>Limite de 3 citoyens</i>	10

version : 2.0

OBJECTIFS LONGS

Condition de fin de jeu



nombre total de villes en jeu : 5 à deux joueurs, 6 à trois joueurs, etc.

Condition de victoire



nombre de jetons explorateur derrière le paravent de chaque joueur



nombre total de ports en jeu : 5 à deux joueurs, 6 à trois joueurs, etc.



somme d'argent derrière le paravent de chaque joueur



nombre total de marchés en jeu : 5 à deux joueurs, 6 à trois joueurs, etc.



3 ressources quelconques épuisées à la banque



nombre total de cartes personnage et progrès en jeu : 12 à deux joueurs, 16 à trois joueurs, etc.



nombre de temples contrôlés par chaque joueur



nombre de ports contrôlés par chaque joueur



Chaque joueur compte le nombre total de ressources poisson présentes dans les régions qu'il contrôle avec des villes.



nombre total de temples en jeu : 5 à deux joueurs, 6 à trois joueurs, etc.



Chaque joueur compte le nombre total de ressources fruit exotique présentes dans les régions qu'il contrôle avec des villes.



3 piles de jetons explorateur épuisées



nombre total de navires en jeu : 6 navires à deux joueurs, 8 navires à trois joueurs, etc.



nombre de personnages contrôlés par chaque joueur



nombre de progrès contrôlés par chaque joueur



niveau de travailleurs disponibles ♠ supérieur à 21



Pacifiste : si l'écart entre le marqueur population 🧑 et le marqueur rébellion 🧑 est supérieur à 10, le Pacifiste gagne seul 3PV.



l'argent est épuisé à la banque



Indépendantiste : il gagne seul si le marqueur rébellion 🧑 dépasse le marqueur population 🧑.





OBJECTIFS COURTS



2 piles de jetons explorateurs épuisés



nombre total de temples en jeu : 2 à deux joueurs, 3 à trois joueurs, etc.



nombre total de villes en jeu : 3 à deux joueurs, 4 à trois joueurs, etc.



nombre total de ports en jeu : 3 à deux joueurs, 4 à trois joueurs, etc.



OBJECTIFS MOYENS



nombre total de marchés en jeu : 4 à deux joueurs, 5 à trois joueurs, etc.



nombre total de temples en jeu : 4 à deux joueurs, 5 à trois joueurs, etc.



nombre total de ports en jeu : 4 à deux joueurs, 5 à trois joueurs, etc.



nombre total de progrès en jeu : 5 à deux joueurs, 8 à trois joueurs, etc.

Condition de fin de jeu



2 ressources quelconques épuisées à la banque

Condition de victoire



nombre de temples contrôlés par chaque joueur



nombre total de progrès en jeu : 4 à deux joueurs, 5 à trois joueurs, etc.



nombre de marchés contrôlés par chaque joueur



nombre total de personnages : 4 à deux joueurs, 5 à trois joueurs, etc.



nombre de jetons explorateur derrière le paravent de chaque joueur



nombre total de marchés en jeu : 3 à deux joueurs, 4 à trois joueurs, etc.



nombre de ressources fer derrière le paravent de chaque joueur



Marqueur population atteint ou dépasse : 22 à trois joueurs, etc. (non-utilisé à 2 joueurs)

Pacifiste : Si l'écart entre le marqueur population et le marqueur rébellion est supérieur à 15, le Pacifiste gagne seul 3PV.



3 piles de jetons explorateur épuisées

Indépendantiste : il gagne seul si le marqueur rébellion dépasse le marqueur population.

Condition de fin de jeu



nombre total de personnages en jeu : 5 à deux joueurs, 8 à trois joueurs, etc.

Condition de victoire



nombre de ressources poisson derrière le paravent de chaque joueur



3 piles de jetons explorateur épuisées



Chaque joueur compte le nombre total de ressources fer présentes dans les régions qu'il contrôle avec des villes.



nombre total de villes en jeu : 4 à deux joueurs, 5 à trois joueurs, etc.



nombre de jetons explorateur derrière le paravent de chaque joueur



marqueur population atteint ou dépasse : 20 à deux joueurs, 27 à trois joueurs, etc.



cumul du nombre de ports et de marchés contrôlés par chaque joueur



3 ressources quelconques épuisées à la banque



Pacifiste : si l'écart entre le marqueur population et le marqueur rébellion est supérieur à 12, le Pacifiste gagne seul 3PV.



l'argent est épuisée à la banque



Indépendantiste : il gagne seul si le marqueur rébellion dépasse le marqueur population.