

## Aide de jeu Archipelago

Ne pas oublier :

- A chaque exploration, ajuster le meeple gris selon le nombre de huttes sur l'hexagone posé.
- Vérifier le nombre de citoyens sur le plateau et ajuster le meeple blanc lors de chaque ajout de citoyen.
- Toujours bien prendre les ressources les plus en bas à droite possible sur les marchés. Mais toujours les ajouter le plus en haut à gauche possible.
- Un citoyen debout est actif. Il peut être engagé pour effectuer une action.
- Un citoyen couché est révolté et inactif jusqu'à la prochaine phase de dégageant.
- Les ressources, citoyens et bâtiments sont limités.
- 3 citoyens de sa couleur / région maxi.
- Ne pas oublier de résoudre les crises à chaque fois qu'une nouvelle carte est dévoilée (crises jaune en phase 4 et rouge en phase 6).
- Lors de la phase d'action, ne pas oublier de vérifier les conditions d'action (meeple noir, blanc ou gris à déplacer par ex).
- Les jetons explorateurs peuvent servir de joker et devenir une ressource au choix mais uniquement lorsque nécessaire.
- Récupérer les PA lorsque les piles de jetons exploration sont épuisées.
- Les cartes évolution peuvent être utilisées lors de la phase d'action uniquement et à raison d'une carte par round d'action (donc par utilisation d'un PA ou paiement d'1 florin).
- Vérifier si une condition de fin de jeu n'est pas atteinte



Aide de jeu « Archipelago » par Amy Debliquy,  
« A Nous De Jouer », Association de joueurs sur Marseille 11ème et Gémenos



### Phases

- 1 : Dégagement. Les citoyens se relèvent, les cartes sont redressées, les citoyens et les navires engagés sont enlevés des icônes.
- 2 : Ordre de jeu selon argent misé (qui part à la banque). Remiser si 1 égalité. Si 2ème égalité, ordre inchangé.
- 3 : Effets de population. Vérifier les marchés intérieur et extérieur, les meeple blancs, noirs et gris.
- 4 : Equilibre de l'archipel. Résoudre les crises jaunes ou les événements de la carte sur le dessus de la pile de pioche. Si cette carte reste sur plusieurs tours, elle sera résolue plusieurs fois.
- 5 : Actions. Chacun pose une pastille PA à son tour, jusqu'à ce que les joueurs aient tous placé tous leurs PA. Chacun possède 3, 4 ou 5 PA selon nombre de piles de jetons exploration !
- 6 : Achat de carte évolution. Acheter 1 carte ou faire pivoter 2 cartes d'un cran! Remplir les vides causés par l'achat d'une carte ou l'enlèvement de celles pivotées sur le crâne et ne pas oublier de résoudre la crise rouge éventuellement provoquée à chaque pioche de carte.

## Aide de jeu Archipelago

Ne pas oublier :

- A chaque exploration, ajuster le meeple gris selon le nombre de huttes sur l'hexagone posé.
- Vérifier le nombre de citoyens sur le plateau et ajuster le meeple blanc lors de chaque ajout de citoyen.
- Toujours bien prendre les ressources les plus en bas à droite possible sur les marchés. Mais toujours les ajouter le plus en haut à gauche possible.
- Un citoyen debout est actif. Il peut être engagé pour effectuer une action.
- Un citoyen couché est révolté et inactif jusqu'à la prochaine phase de dégageant.
- Les ressources, citoyens et bâtiments sont limités.
- 3 citoyens de sa couleur / région maxi.
- Ne pas oublier de résoudre les crises à chaque fois qu'une nouvelle carte est dévoilée (crises jaune en phase 4 et rouge en phase 6).
- Lors de la phase d'action, ne pas oublier de vérifier les conditions d'action (meeple noir, blanc ou gris à déplacer par ex).
- Les jetons explorateurs peuvent servir de joker et devenir une ressource au choix mais uniquement lorsque nécessaire.
- Récupérer les PA lorsque les piles de jetons exploration sont épuisées.
- Les cartes évolution peuvent être utilisées lors de la phase d'action uniquement et à raison d'une carte par round d'action (donc par utilisation d'un PA ou paiement d'1 florin).
- Vérifier si une condition de fin de jeu n'est pas atteinte



Aide de jeu « Archipelago » par Amy Debliquy,  
« A Nous De Jouer », Association de joueurs sur Marseille 11ème et Gémenos



### Phases

- 1 : Dégagement. Les citoyens se relèvent, les cartes sont redressées, les citoyens et les navires engagés sont enlevés des icônes.
- 2 : Ordre de jeu selon argent misé (qui part à la banque). Remiser si 1 égalité. Si 2ème égalité, ordre inchangé.
- 3 : Effets de population. Vérifier les marchés intérieur et extérieur, les meeple blancs, noirs et gris.
- 4 : Equilibre de l'archipel. Résoudre les crises jaunes ou les événements de la carte sur le dessus de la pile de pioche. Si cette carte reste sur plusieurs tours, elle sera résolue plusieurs fois.
- 5 : Actions. Chacun pose une pastille PA à son tour, jusqu'à ce que les joueurs aient tous placé tous leurs PA. Chacun possède 3, 4 ou 5 PA selon nombre de piles de jetons exploration !
- 6 : Achat de carte évolution. Acheter 1 carte ou faire pivoter 2 cartes d'un cran! Remplir les vides causés par l'achat d'une carte ou l'enlèvement de celles pivotées sur le crâne et ne pas oublier de résoudre la crise rouge éventuellement provoquée à chaque pioche de carte.