

Archipelago : aide de jeu.

I) Expliquer les objectifs .

Lire chaque condition de fin puis chaque condition de victoire.

Expliquer :

- Carte Tendance (4 PV): connue de tous.
- Cartes Objectifs (3 PV): condition fin (fin de partie dès que la condition survient quelque soit le joueur qui la provoque). Condition de victoire (tous les joueurs peuvent marquer des points (si un joueur a zéro, il ne se classe pas), mais une seule connue par joueur, les autres il faudra les deviner).
- Pacifiste : Gagne seul les 3 PV s'il remplit la condition.
- Indépendantiste : Gagne seul si révolte éclate. (si pas d'indépendantiste et révolte éclate, alors tous les joueurs ont perdus !)
- Quelques PV sur des cartes évolution (médaille).
-

II) Expliquer les phases 1 à 6 (sans détailler les actions de la phase 5, ni l'utilisation des cartes).

1. **Phase 1, Dégagement** : Redresser les cartes activées et les citoyens révoltés et les mettre à coté des icônes ressources.
2. **Phase 2, Ordre de jeu** : Enchère cachée. Le gagnant choisi l'ordre de tous les joueurs. **Négociation** (seulement aux phases 1, 4 et 5 pendant son round) : tout est négociable sauf pions (citoyens, navires et actions) et les cartes objectifs ne peuvent pas être montrées.
3. **Phase 3, Effet de population** : Ajuster révoltés et travailleurs disponibles en fonction du marché intérieur, marché extérieur, de la stabilité de la colonie et travailleurs disponibles.
4. **Phase 4, Equilibre archipel** : On résout les crises à fonds jaunes (marché intérieur et extérieur) et les événements à fonds blancs (les rouges ne sont pas résolus ici). Crise marché intérieur, tous les citoyens (pas les navires) sont couchés et dans l'ordre chaque joueur choisit ce qu'il fait et qui il relève (**négociation** possible, mais lorsque son tour est passé on ne peut pas changer d'avis parce que les autres ne font rien) en prenant au marché ou derrière son paravent (un jeton exploration peut remplacer une ressource). Chaque citoyen non relevé augmente les révoltés de 1 et il ne pourra pas être utilisé en phase 5 (actions). Crise marché extérieur +1 révolté par ressource non fournie.
5. **Phase 5, Actions** : 3 actions/ joueur au début puis une de plus chaque fois qu'une pile de jeton exploration est vide.
6. **Phase 6, Cartes évolution**: Récupérer disques action et retirer les florins de la roue d'action. 2 types de cartes, personnages et progrès. Faire un achat et tourner une carte ou tourner 2 cartes. Remplacer la carte achetée et/ou les cartes détruites (résoudre crise rouge chaque fois qu'un dos rouge apparaît, idem phase 4, sauf que les révoltés seront de toute façon relevés en phase 1). Les cartes seront utilisées lors d'un round (en phase 5, et non juste après l'achat).

III) Faire le tour zéro.

- Ordre des joueurs tiré au sort.
- Distribuer 3 hexagones à chaque joueur.
- Première exploration à coté de la tuile centrale : déplacer navire sur cette tuile, prendre 1 jeton exploration, débarquer 2 explorateurs.
- Augmenter population de 2.
- Augmenter travailleurs disponibles du nombre de huttes.
- Une ressource au marché intérieur et une ressource pour le joueur (seulement s'il y a plus d'une ressource sur la tuile).
- Retourner les 5 premières cartes évolution.
- Retourner carte tendance.
- Distribuer une carte objectif à chaque joueur et vérifier que chacun a compris sa condition de fin (dont il doit se souvenir) et sa condition de victoire (évidemment sans les révéler, chacun peut relire la description des cartes)

Le 1^{er} tour peut commencer (pas de phase 1 ni 4).

IV) Commencer à jouer et expliquer les actions au début de la phase 5.

Round : dans l'ordre de son choix, chaque joueur peut faire une action, utiliser une carte évolution, utiliser un marché ou un port.

Les actions :

Les actions récolte, exploration, migration et construction ne peuvent pas être faite avec des unités engagées, mais reproduction possible. Les autres ne nécessitent pas d'unités pour être effectuées.

- Récolte** (6 ressources différentes) : positionner unités actives non engagées sur ce type de ressource dans tout l'archipel (autant que désiré), mais les unités doivent rester dans l'hexagone qu'elles occupent.
- Taxes** : limitée. Révoltés augmente de 1.
- Transaction** : achat ou vente sur marché intérieur ou extérieur.
- Exploration** : limitée. Prendre hexagone visible ou défausser et prendre suivant (sans regarder les 3 faces cachées). Peut ensuite choisir la face et le poser adjacent à 2 tuiles, une tuile adjacente doit contenir une unité active non-engagée, déplacer cette unité (pas de convoi maritime). Possibilité de rater l'exploration si peut pas la poser. Prendre jeton exploration si réussi. Mettre une ressource sur marché intérieur et prendre une ressource s'il y en a plus qu'une. Augmenter travailleurs disponibles selon nombre de huttes. !!! Limite de 3 citoyens par tuile / joueur !
- Reproduction** : 1x /joueur / tour. Ajouter 1 citoyen sur 1 tuile avec 2 citoyens actifs (mais ils peuvent être engagés) (limite 3 !). Augmenter population de 1. Max 10 citoyens / joueur.
- Recrutement** : Engager des travailleurs aux prix indiqué sur la ligne. Réduire le nombre de travailleurs disponibles. Augmenter population.

- g. **Migration** : Déplacer toutes les unités actives non-engagées sur région adjacente ou construction inoccupée dans la même région. Convoi maritime possible par un ou une chaîne de navires. Le navire peut bouger avant ou après avoir convoyé. !! max 3 citoyens / région.

h. **Construction** :

- Navire : avoir un citoyen actif non-engagé. Payer le coût. Mettre le navire dans la mer de la région où se trouve ce citoyen. Le citoyen reste non-engagé.
- Bâtiment : construit, en payant le coût, par un citoyen non-engagé, ce dernier devient engagé et contrôle le bâtiment (1 unité active dessus). Max 1 bâtiment de chaque type / région.
 - Port : Peut être construit par un navire. Permet au joueur qui le contrôle de faire 2 transactions sur marché extérieur (sans consommer d'action). Payer 1f lorsqu'il est utilisé.
 - Marché : Permet au joueur qui le contrôle de faire 2 transactions sur marché intérieur (sans consommer d'action). Payer 1f lorsqu'il est utilisé.
 - Temple : Citoyen jamais révolté (couché). Permet de relever tout les citoyens (y compris adverse) de la région où se trouve le temple.
 - Ville : Contrôle de la région, ressources et bâtiments (si citoyen actif dessus). Sauf s'il y avait déjà un autre joueur dessus (il peut rester tant qu'il n'est pas révolté). On joueur qui construit un bâtiment le contrôle tant qu'il a un citoyen actif dessus, sinon celui qui contrôle la ville en prend le contrôle. Si un joueur veut faire une récolte dans cette région, il doit demander l'autorisation à la ville (**négociation**).
 - Un port ou un marché peut-être utilisé par une unité engagée (suite à construction ou citoyen sur la ville qui a déjà utilisé un bâtiment contrôlé)
 - Suite à une construction ou une utilisation du bâtiment, l'unité est engagée. Elle ne peut donc plus faire les actions (récolte, migration, construction et exploration).

i. **Utilisation des cartes évolutions** :

Une flèche noir signifie utilisable seulement par le propriétaire de la carte en payant le coût d'activation.

Une flèche multicolore signifie utilisable par n'importe quel joueur (doit payer 1f au propriétaire de la carte en plus des coûts d'activation, payés à la banque). La carte ne sera plus utilisable pendant le tour, la tourner de 90 degré pour le signifier (elle le sera à nouveau après la phase 1).

Une carte merveille doit être construite (payer coût construction, mettre citoyen actif, non engagé dessus, réduire population de 1) puis appliquer son effet unique.