

Alexandre Droit
& Yannick Gobert

Olivier Danchin

Archipels

**Vous n'aimez pas
lire des règles ?**



www.tikieditions.com/Archipels

Scannez ce QR code ou
suivez ce lien et nous
expliquons le jeu en vidéo.



Principe du jeu : Construisez une île harmonieuse, riche d'une faune variée et de belles constructions.

Le jeu se déroule sur plusieurs journées, au cours desquelles vous donnerez vie à votre île et choisirez les éléments qui feront toute la différence au moment du décompte final. Votre pagaie vous servira à sélectionner les meilleures tuiles et à bloquer vos adversaires !

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE POUR 3 OU 4 JOUEURS

👉 Pour une partie à 2 joueurs, vous trouverez les modifications de règles en dernière page.

A Plateau de jeu :

Important : avant votre première partie, assemblez le plateau 3D comme indiqué dans la notice de montage. Vous n'aurez plus à le démonter car il se rangera tel quel dans la boîte (voir instructions de rangement au dos du plateau de jeu).

B 142 tuiles Île

Mélangez les tuiles Île et placez-les en piles, face cachée sur la table.

Piochez 20 tuiles et placez-les face visible, sur les cases de mer du plateau.

À 3 Joueurs :

Posez une pagaie sur une bordure du plateau. Elle restera à cette place toute la partie.

Ne placez aucune tuile sous cette pagaie. Seules 17 tuiles seront présentes sur le plateau.



C Plateau de Score

Placez le plateau de score à proximité du plateau.

D Pion Compte Jours

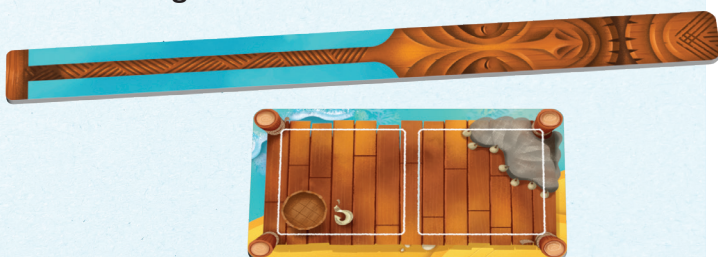


Placez ce pion sur la première case tour du plateau de score.



➡ 4 Pagaies et 4 Pontons

Donnez à chaque joueur une Pagaie et un Ponton.



➡ 1 jeton Pirogue (premier joueur)



Désignez un premier joueur et donnez-lui le jeton Pirogue.



Laissez le bloc de score dans la boîte. Il ne sera utilisé qu'en fin de partie.

E 7 tuiles Score de départ

Mélangez les tuiles Score de départ. Piochez 4 tuiles au hasard et disposez-les, sur les emplacements correspondant à l'animal du plateau de score.

Rangerez les 3 tuiles Score non utilisées dans la boîte.

DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

Le premier joueur commence son tour de jeu.
Puis chacun joue son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour d'un joueur

À votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

1 - CHOISISSEZ VOS TUILES :

A Sélectionnez 1 à 3 tuiles visibles, dans une même ligne ou même colonne du plateau de jeu. Ces tuiles doivent être libres, c'est-à-dire ne pas être recouvertes par une pagaie.

B Placez ensuite votre pagaie sur la ligne ou la colonne concernée. Les tuiles sous une pagaie deviennent inaccessibles pour cette journée.

2 - PLACEZ VOS TUILES :

Ajoutez ces tuiles à votre île et/ou en réserve sur votre Ponton (max. 2 tuiles). Vous pouvez aussi ajouter à votre île les tuiles en réserve sur votre Ponton.

Il est donc possible de jouer jusqu'à 5 tuiles dans le même tour.

👉 Si vous ne pouvez pas jouer une tuile piochée et que votre réserve est pleine, défaussez soit une tuile de votre ponton, soit une tuile piochée ce tour.

Règles de construction de votre île :

✅ Les tuiles sont orientées ! Elles doivent toutes être disposées de façon à ce que la flèche, en bas de la tuile, pointe vers le haut.



Les tuiles de Construction (Niveau 3) n'ont qu'un seul élément, donc l'orientation importe peu, mais n'est-ce pas plus joli à l'endroit ?

👉 Une tuile de Mer (Niveau 1) ou Sable (Niveau 2) contient 4 cases.

✅ Votre île commence toujours par une tuile de Mer (Niveau 1).

✅ Après la pose de la première tuile Mer, toute tuile Mer (Niveau 1) doit être placée adjacente à une autre tuile Mer (même recouverte) par au moins une case. Les tuiles Mer ne peuvent pas se toucher uniquement par un coin.

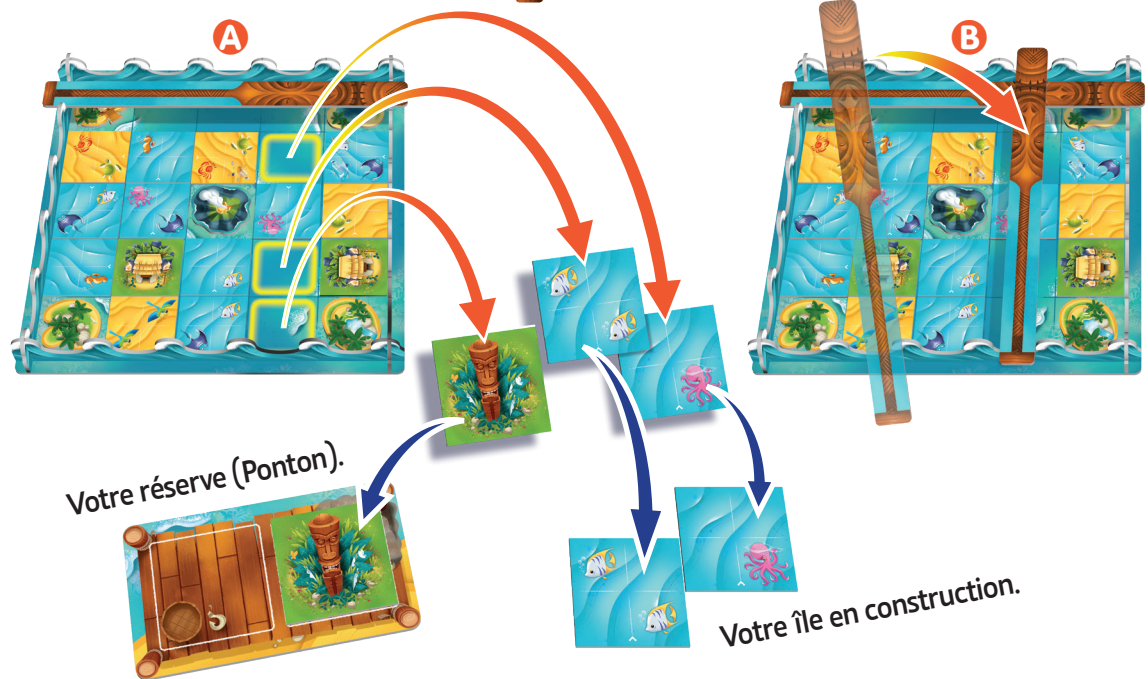
✅ Une tuile Sable (Niveau 2) doit être posée à cheval sur au moins deux tuiles Mer. Mais cela peut être sur 3 voire 4 tuiles Mer. Une tuile Sable ne peut jamais être placée sur du vide : toute sa surface doit être posée sur des tuiles Mer.

✅ Une tuile Construction (Niveau 3) doit être posée à cheval sur au moins deux tuiles Sable. Cela peut être sur 3 voire 4 tuiles Sable. Une tuile Construction ne peut jamais être placée sur du vide : toute sa surface doit être posée sur des tuiles Sable.

✅ Une tuile Construction ne peut jamais être posée directement sur la Mer.

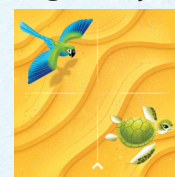
✅ Une tuile déjà posée dans votre île ne peut plus être déplacée.

✅ Avant de passer à la phase AUGMENTEZ LA VALEUR DES ÉLÉMENTS, vérifiez que chaque joueur ait bien terminé sa construction.



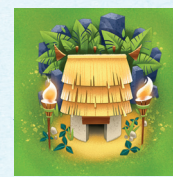
Les tuiles représentent trois types de terrain, à poser par empilement :

NIVEAU 1 : MER (base obligatoire)



NIVEAU 2 : SABLE

⚠ à cheval sur au moins 2 tuiles Mer.



NIVEAU 3 : CONSTRUCTION

⚠ à cheval sur au moins 2 tuiles Sable.



Réalisez ces deux étapes dans l'ordre :

Il ajoute ainsi une Fleur en face de cet animal ou de cette construction, ce qui augmente sa valeur pour tous les joueurs.

2^E FLEUR : puis, c'est au tour de l'avant-dernier joueur

- A** Avancez le pion **Compte Jours** sur le plateau de score.
- B** Récupérez chacun une **pagaie**.
👉 à 3 joueurs, veillez à bien laisser la pagaie mise en place au début de la partie.
- C** Piochez de **nouvelles tuiles Île** et placez-les, face visible, sur les emplacements vides du plateau.
- D** Déplacez le **jeton Pirogue** en sens horaire, au joueur suivant.

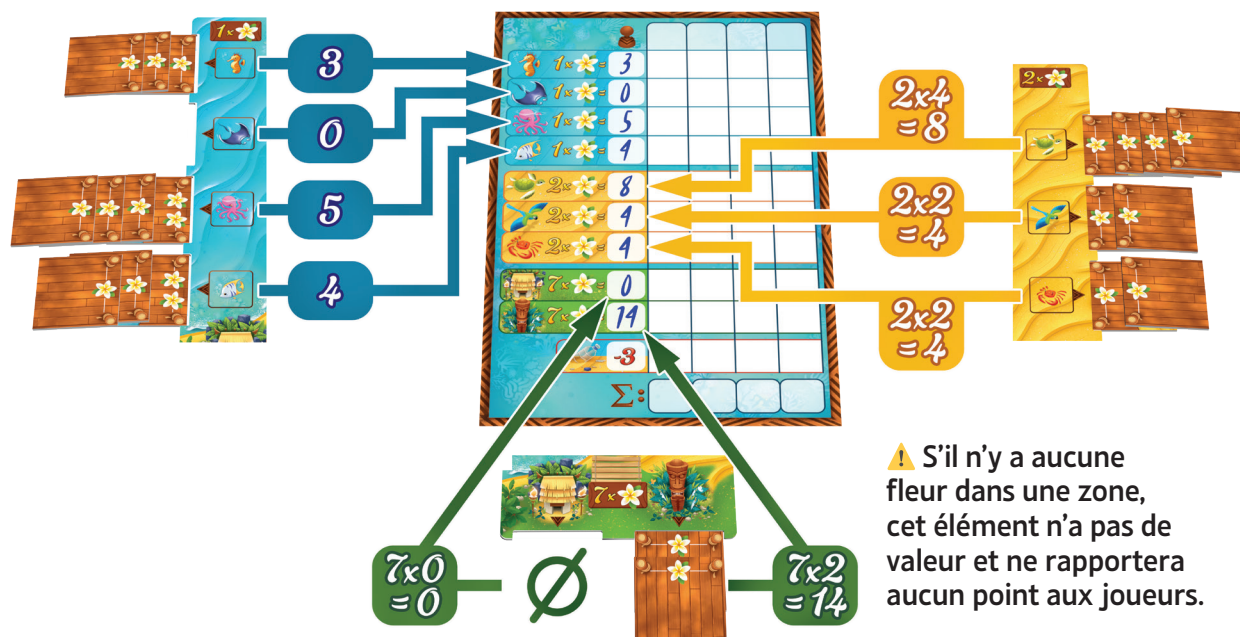
Alex est le dernier à avoir joué son tour. Il choisit une tuile contenant un Poulpe et une Raie. Il décide d'augmenter la valeur des Poulpes. Il retourne la tuile et la pose, face Fleur visible, sur la zone Poulpe du plateau de score.

Yannick, fait de même en augmentant la valeur des Tikis.

La partie se termine donc : ♦ À 3 joueurs, à la fin de la 9^e journée ♦ À 4 joueurs, à la fin de la 8^e journée.

Prenez une **Fiche de score** et observez le plateau de Score.

- ◆ Pour chaque animal marin :
Comptez le nombre de fleurs dans sa zone. Inscrivez ce total dans la case correspondante de la fiche.
- ◆ Pour chaque animal terrestre (Sable) :
Comptez le nombre de fleurs dans sa zone. Puis, multipliez ce résultat par 2 et inscrivez ce total dans la case correspondante de la fiche.
- ◆ Pour chaque construction (Hutte ou Tiki) :
Comptez le nombre de fleurs dans sa zone. Puis, multipliez ce résultat par 7 et inscrivez ce total dans la case correspondante de la fiche.



⚠ S'il n'y a aucune fleur dans une zone, cet élément n'a pas de valeur et ne rapportera aucun point aux joueurs.

CALCUL DES SCORES :

Inscrivez l'initiale des joueurs en haut de la fiche.

◆ Pour chaque animal et construction de la fiche, chaque joueur compte le nombre d'éléments correspondants qui apparaissent dans son île (non recouverts). Puis, il multiplie ce nombre par la valeur finale de cet élément et inscrit son score dans la case correspondante.

◆ Chaque joueur compte ensuite le nombre de bouteilles qui apparaissent sur son île (non recouvertes) et multiplie ce résultat par -3. C'est un malus.

◆ Pour chaque joueur, additionnez le score de tous ses animaux et constructions et soustrayez le malus éventuel des bouteilles.

Le joueur totalisant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, celui avec le moins de bouteilles gagne. Autrement, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.

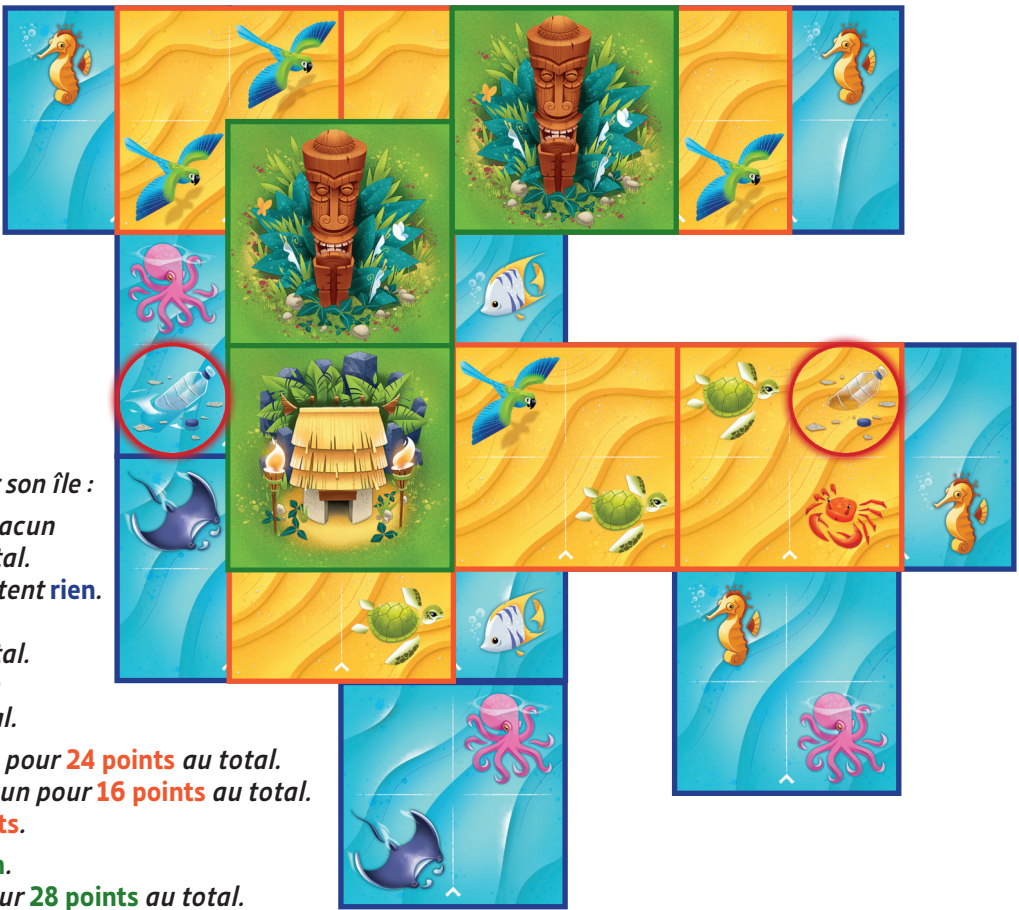
	Y	A	J	D	
1 fleur =	3	6	27	9	12
1 raie manta =	0	0	0	0	0
1 hippocampe =	5	25	10	40	15
1 poulpe =	4	16	16	24	8
2 fleurs =	8	8	0	32	24
2 hippocampes =	4	8	12	4	16
2 poulpes =	4	16	8	4	4
7 fleurs =	0	0	0	0	0
7 hippocampes =	14	14	42	0	28
-3	0	-3	0	-6	
Σ :	93	112	113	101	

EXEMPLE DE DÉCOMPTE :

Débora a ces éléments visibles sur son île :

- ▶ 4 hippocampes qui valent 3 chacun et lui rapportent 12 points au total.
- ▶ 2 raies manta qui ne lui rapportent rien.
- ▶ 3 poulpes qui valent 5 chacun et lui rapportent 15 points au total.
- ▶ 2 poissons qui valent 4 chacun et lui rapportent 8 points au total.
- ▶ 3 tortues qui valent 8 chacune pour 24 points au total.
- ▶ 4 perroquets qui valent 4 chacun pour 16 points au total.
- ▶ 1 crabe qui lui rapporte 4 points.
- ▶ 1 hutte qui ne lui rapporte rien.
- ▶ 2 tikis qui valent 14 chacun pour 28 points au total.
- ▶ 2 bouteilles qui valent -3 chacune, soit 6 points à déduire de son score.

Son score final est donc de $12 + 0 + 15 + 8 + 24 + 16 + 4 + 0 + 28 - 6 = 101$ points.



RÈGLES SPÉCIALES À 2 JOUEURS

MISE EN PLACE : Donnez 2 pagaies à chaque joueur. Le reste de la mise en place est identique à celle pour 4 joueurs.

DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE :

Chacun joue 2 tours, dans l'ordre suivant : 1^{er} joueur (avec le jeton Pirogue), 2^e joueur, 1^{er} joueur, 2^e joueur.

Tour d'un joueur

- 1 - CHOISISSEZ VOS TUILES.** Sélectionnez 1 à 2 tuiles libres et visibles, dans une même ligne ou colonne du plateau. Puis, placez une pagaie.
- 2 - PLACEZ VOS TUILES.** Identique aux règles à 4 joueurs.

Augmentez la valeur des éléments

Lorsque chacun a placé ses deux pagaies, procédez comme suit :

1^{RE} & 2^E FLEUR :

Le deuxième joueur (celui qui n'a pas le jeton Pirogue) choisit 2 des tuiles Île libres restantes du plateau. Il les place près du plateau de score, selon les mêmes règles d'augmentation des valeurs qu'à 4 joueurs.

3^E FLEUR :

Puis, le premier joueur (celui qui a le jeton Pirogue) choisit 1 des tuiles Île libres restantes du plateau. Il la place près du plateau de score, selon les mêmes règles d'augmentation des valeurs qu'à 4 joueurs.

👉 À la fin de cette phase, 3 tuiles ont été ajoutées au plateau de score.

Le reste du jeu se déroule comme dans une partie à 4 joueurs. La partie se termine à la fin de la 6^e journée.

TROIS PETITS CONSEILS !

👉 Regardez bien les îles des autres joueurs avant de placer une tuile au plateau de score.

👉 Attention à ne pas laisser les éléments qui ont une forte valeur aux autres joueurs.

👉 Votre pagaie va bloquer des tuiles et empêcher les autres joueurs de les prendre tant pour leurs constructions que pour les zones de score. Pensez-y avant de choisir la ligne ou la colonne où vous récupérerez vos tuiles !