

Archipel

Pour 2 joueurs et plus à partir de 6 ans

BUT DU JEU

Créer un archipel en plaçant à tour de rôle les pièces qui le composent.

LE JEU COMPREND :

Un plateau de jeu, plus de 100 pièces animaux/mer/terre, un dé spécial avec une étoile, 6 animaux en volume, 3 séries de jetons, 4 coupelles.

PRINCIPE DU JEU :

Les joueurs, à tour de rôle, placent des pièces sur le plateau pour composer un archipel. Chaque pièce comportant un animal a une valeur et cette valeur est doublée lorsqu'elle est posée sur un soleil.

Les archipels réalisés ne sont jamais les mêmes, ils varient à l'infini.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Les pièces animaux/mer/terre sont retournées, faces cachées et réparties selon leur taille en 3 tas.

On joue à tour de rôle : le plus jeune joueur commence.



A chaque tour, le joueur peut :

- **soit** lancer le dé et prendre au hasard une pièce de la taille indiquée par le dé.

" 1 " correspond à une pièce de la plus petite taille

" 2 " correspond à une pièce de taille moyenne

" ★ " permet de prendre une pièce de n'importe quelle taille.

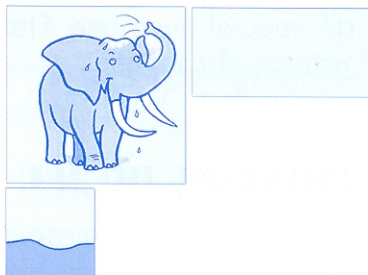
Si le dé indique de prendre une taille de pièce épuisée, le joueur ne prend aucune pièce.

- **soit** prendre au hasard une pièce de la plus petite taille.

Le joueur choisit cette possibilité quand il pense avoir plus de chance d'y trouver un animal et de le placer plus facilement sur un soleil ou s'il ne veut pas prendre le risque que le dé désigne une taille de pièce épuisée.

Le joueur doit alors poser cette pièce sur le plateau de jeu.

La première pièce doit être placée sur la case centrale (plus foncée) et les images suivantes doivent toujours avoir au moins un de leur côté en contact avec une pièce déjà placée sur le plateau. Le contact d'un coin ne suffit pas.



De plus, il faut que les pièces puissent s'assembler. On ne peut pas poser une pièce " terre " à côté d'une pièce " mer ". Il faut que la terre touche la terre et que la mer touche la mer. Pour les pièces qui comportent à la fois de la mer et de la terre, il faut que la ligne de la côte soit continue.

Le joueur montre à tous la pièce qu'il vient de tirer et la place immédiatement sur le plateau si cela est possible.

Si c'est impossible, il la conserve et la place dès que possible lors d'un prochain tour, en plus de la pièce qu'il doit obligatoirement tirer.

Valeur des pièces :

Les pièces qui ne présentent pas d'animal ne comptent pas. Par contre, celles sur lesquelles figurent un animal ont une valeur d'autant plus importante que leur taille est grande.

Lorsqu'une pièce est posée sur un " soleil ", elle compte double. Il faut donc essayer de poser un maximum d'animaux sur des soleils.

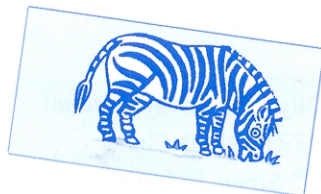
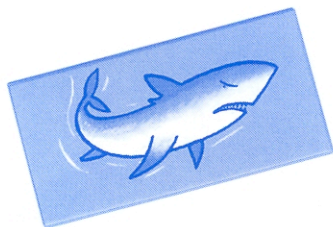
Selon le nombre de pièces avec animaux qui ont déjà été tirées, il est parfois judicieux, lorsque le dé indique l'étoile, de choisir la taille de pièce avec laquelle on a le plus de chance de piocher un animal.

Décompte des points :

Si un joueur place une pièce sur laquelle figure un animal, il reçoit :

- 1 point si l'animal se trouve sur la plus petite pièce,
- 2 points si l'animal se trouve sur une pièce de taille moyenne
- 4 points si l'animal se trouve sur une grande pièce.

Toute pièce placée sur un soleil double sa valeur. Ainsi, par exemple, lorsqu'un joueur place une grande pièce avec un animal sur un soleil, il remporte 8 points.



Les jetons :

Pour compter leurs points, les joueurs disposent de jetons de tailles différentes :

1 jeton rond = 1 point

1 jeton moyen = 2 points

1 grand jeton rectangulaire = 4 points

Dès qu'un joueur totalise 20 points avec ses jetons, il peut les échanger contre un animal en volume (souris, ourson ou pingouin).

Le joueur qui place la dernière pièce sur le plateau pour terminer l'archipel gagne un bonus supplémentaire de 10 points.

Si l'archipel ne peut être complètement terminé (ce qui est rare), le joueur qui a posé la dernière pièce n'a pas ce bonus.

Toutes les pièces que les joueurs ont conservées parce qu'ils ne pouvaient pas les placer sur le plateau viennent en déduction de ce qu'ils ont acquis. Quelle que soit leur taille, qu'elles comportent ou non un animal, elles valent 1 point.

Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.

La diversité des situations et des archipels créés confèrent à ce jeu un intérêt toujours renouvelé.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties !

L'équipe Dujardin.



© Gilbert Lévy

Dujardin International
92210 saint Cloud
N° Siren 320 486 780 00010

