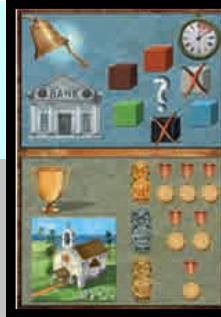


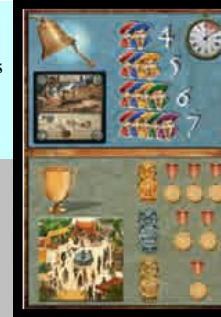
ARCHIPELAGO

Objectifs Courts

Conditions de fin
de jeu



2 ressources quelconques
épuisées à la Banque



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

Conditions de
Victoire

Nombre de Temples
contrôlés par chaque
joueur

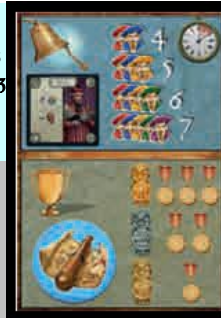
Nombre de Marchés
contrôlés par chaque
joueur



2 piles de jetons
Explorateur épuisées



Nombre total de Temples
en jeu : 2 à deux joueurs, 3
à trois joueurs, etc...



Nombre total de
Personnages en jeu : 4 à
deux joueurs, 5 à trois
joueurs, etc...



Nombre total de Marchés
en jeu : 3 à deux joueurs, 4
à trois joueurs, etc...

Somme d'argent derrière
le paravent de chaque
joueur

Nombre de Personnages
contrôlés par chaque
joueur

Nombre de jetons
Explorateur derrière le
paravent de chaque joueur

Nombre de ressources
Fer derrière le paravent
de chaque joueur



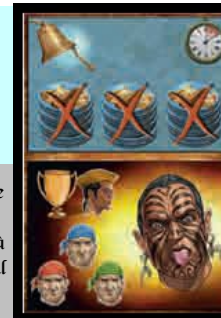
Nombre total de Villes en
jeu : 3 à deux joueurs, 4 à
trois joueurs, etc...



Nombre total de Ports en
jeu : 3 à deux joueurs, 4 à
trois joueurs, etc...



Marqueur Population
atteint ou dépasse : 15 à
deux joueurs, 22 à trois
joueurs, etc...



3 piles de jetons
Explorateur épuisées

Nombre de Ports
contrôlés par chaque
joueur

Nombre de Progrès
contrôlés par chaque
joueur

Pacifiste : si l'écart entre
la Population et la
Rébellion est supérieur à
15, le Pacifiste gagne seul
3 PC

Indépendantiste : il gagne
seul si le marqueur
Rébellion dépasse le
marqueur Population