

ARCHIPELAGO

Objectifs Courts

Conditions de fin de jeu

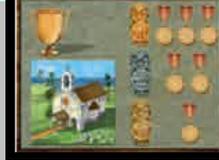


2 ressources quelconques épuisées à la Banque



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



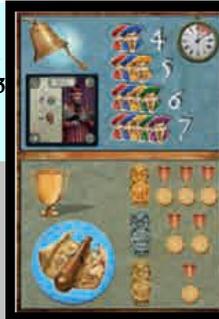
Nombre de Marchés contrôlés par chaque joueur



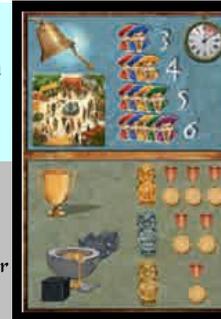
2 piles de jetons Explorateur épuisées



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