

Dans **Anarchipel**, les joueurs sont des corsaires cherchant à mener à bien plusieurs expéditions commerciales en obtenant certaines ressources rares. Mais attention, des pirates se cachent parmi eux, et cherchent à faire échouer l'expédition!

# APERÇU

Au début de la partie, chaque joueur se voit attribuer un rôle secret de corsaire ou de pirate. Les corsaires sont majoritaires, mais ne connaissent pas les autres corsaires; en revanche, les pirates se connaissent entre eux.

L'objectif de l'équipe est de mener à bien les missions de chacune des 3 manches avant d'épuiser tout les pièces d'or, en obtenant toutes les ressources associées à chaque mission. À la fin de chaque manche, les joueurs votent et soumettent un joueur au supplice de la planche - celuici est jeté par-dessus bord et devient alors un fantôme pour les manches restantes. Les corsaires gagnent s'ils arrivent à accomplir ces trois missions consécutives. Les pirates gagnent si tous les corsaires sont éliminés, ou si les corsaires ont dépensé tout leur or.

## ★ MATÉRIEL

- 24 cartes Succès/Échec .
- 6 pions.
- 108 cases hexagonales pour former les plateaux de jeux.
- 6 bordures de plateau.
- Des marqueurs pour indiquer que les quêtes sont finies.
- 70 pièces d'or de valeur 1 et 3.
- 6 cartes Rôle (4 Corsaire, 2 Pirate).
- 20 cartes **Objectif** pour les corsaires.
- 12 cartes **Action** pour les fantômes.

## ★ VICTOIRE

Chaque joueur a un rôle secret de pirate ou de corsaire, et gagne en équipe.

Les corsaires gagnent si :

— les 3 missions sont accomplies avant l'épuisement des pièces d'or, c'est-à-dire que toutes les ressources de chaque mission ont été obtenues.

Les pirates gagnent si :

- tous les corsaires sont éliminés; ou
- les corsaires n'ont plus de pièces d'or.

## ★ Préparation d'une partie

Constituez une pile de cartes Rôle en fonction du nombre de joueurs, en suivant le tableau suivant :

	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Cartes Corsaires	3	3	4
Cartes Pirates	1	2	2

Mélangez les cartes **Rôle**, **Objectif** et **Action** dans des piles séparées et masquées. Piochez une carte **Objectif**, qui sera utilisée pour les 3 manches suivantes.

Distribuez à chaque joueur :

- 1 pion,
- une carte Rôle,
- 2 cartes Succès/Échec.

Une fois les éléments distribués, chaque joueur regarde sa carte **Rôle** afin de savoir s'il est corsaire ou pirate. Donnez les instructions suivantes à tous les joueurs :

- Tous les joueurs ferment leur yeux.
- Les pirates ouvrent leurs yeux et se reconnaissent.

Faites une longue pause.

- Tous les joueurs ferment leurs yeux.
- Tout le monde peut désormais ouvrir les yeux. Si quelqu'un est troublé ou que quelque chose ne s'est pas passé correctement, indiquez-le au groupe maintenant.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se déroule en **3 manches**, pour lesquelles le plateau correspondant est constitué. Durant chaque manche, il y a autant de **tours** que nécessaire à la réalisation de l'objectif de la manche. Lors de chaque manche, les joueurs essaient d'obtenir les ressources correspondant aux objectifs de la manche.

### ★ DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Au début de chaque manche, disposez le plateau de jeu en fonction du schéma indiqué sur la carte **Objectif** piochée au début de la partie, et placez le pion de tous les joueurs mis à part ceux qui devenus fantômes (voir section Fin d'une manche) sur la case **Départ**.

Distribuez ensuite le nombre de pièces correspondant à la manche à chaque joueur présent sur la case départ(qui n'est pas fantôme), en suivant les instructions de la carte **Objectif**.

Les fantômes qui possèdent des cartes **Action** dans leur main les défaussent. Distribuez ensuite 3 cartes **Action** par fantôme, qui constituent leur main. Les fantômes peuvent jouer leurs cartes **Action** à tout moment pendant les phases déplacement de chaque tour; les effets de la carte sont appliqués immédiatement. Chaque carte **Action** jouée est ensuite défaussée (sauf indication contraire sur la carte).

Une manche se termine à la fin du tour où toutes les ressources indiquées pour la manche ont été obtenues.

## ★ DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour se déroule en deux phases :

- une phase de déplacements, et
- une phase d'action.

### ▶ Phase 1 : Déplacements

A tour de rôle, les joueurs déplacent leurs pions sur le plateau suivant les règles suivantes :

- Les déplacements se font uniquement sur les cases
- Les cases monstres bloquent le passage tant que le monstre n'a pas été vaincu (voir phase 2 : action, lancer une attaque contre un monstre).
- Les déplacements se réalisent en échanges de pièces d'or.



#### Terre

Il est interdit d'aller sur cette case.



#### Océan

Case autorisée pour le déplacement.



#### Départ

Tous les joueurs se placent sur cette case en début de manche et y retourne s'ils essuient un échec lors de la phase 2.



#### Monstre

Cette case ne peut pas être franchie tant que le monstre n'a pas été battu (voir phase 2, lancer une attaque contre un monstre).

Lors de la phase 1, chaque joueur a deux options :

- Déplacer son pion d'autant de cases qu'il le souhaite en utilisant les pièces d'or comme monnaie de déplacement.
- Ne pas déplacer son pion. Cela lui coûte malgré tout une pièce d'or.

Une fois que chaque joueur a réalisé le déplacement qu'il souhaite, la phase 1 est terminée.

### ▶ Phase 2 : Action

Seuls les joueurs présents sur les cases suivantes : Ressource, Monstre, et Temps, peuvent participer à cette phase. Ils ne sont cependant pas obligés de le faire et peuvent attendre l'arrivée d'autres joueurs sur leur case lors de la phase de déplacement des tours suivants.

Pour les cases **Temps**, le A indique le nombre de joueurs exact pouvant prendre part à la réalisation de l'action.

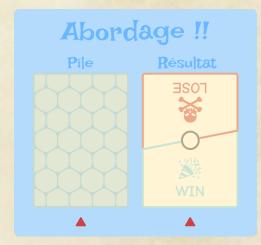
Dans le cas des cases Ressources et Monstre, le 8 indique le nombre de joueurs minimum nécessaire à la réalisation de l'action.

Deux cas de figures sont alors possibles:

— si le nombre de joueurs présents sur la case est égal au nombre indiqué par A , les joueurs peuvent décider de

- lancer l'action.
- si le nombre de joueurs présents est supérieur au nombre indiqué par  $\aleph$ , c'est le joueur arrivé en premier qui décide qui prend part à l'action, pour un nombre supérieur ou égal à celui indiqué par le  $\aleph$ .

Pour chaque action, la pile de cartes **Succès/Échec** est constituée par le joueur qui décide de lancer l'action et est déposée sur la case 'Pile' du mini plateau **Abordage**. Le joueur mélange la pile, en veillant à ce que l'orientation des cartes soit préservée.



Chaque carte Succès/Échec est scindée en 2 fonctions, Succès et Échec.

La fonction de la carte qui doit être prise en compte est celle qui se situe du côté de la flèche rouge sur le plateau Abordage.

La carte qui détermine le résultat de l'action est ensuite piochée dans cette pile par le joueur à la gauche du joueur ayant constitué la pile, et déposé sur la case 'Résultat' du mini plateau **Abordage**. Le résultat de l'action est donné par le côté de la carte qui se situe en face de la flèche rouge.

Si une action échoue, tous les joueurs présents sur la case retournent immédiatement sur la case **Départ** du plateau (sans dépenser de déplacements).

### 1. Lancer une attaque contre un monstre



La pile de **Succès/Échec** de base du monstre, sur la case 'Pile' du mini-plateau **Abordage**, dépend du niveau **②** de ce dernier :

Niveau	Cartes
1	1 carte côté <b>Échec</b>
2	2 cartes côté <b>Échec</b>
3	3 cartes côté <b>Échec</b>
4	4 cartes côté <b>Échec</b>

Les joueurs présents sur la case ajoutent chacun 2 cartes **Succès/Échec** dans la pile du monstre, du côté de leur

choix, en prenant soin que ce soit le côté qui fait face à la flèche rouge qui soit pris en compte.

Une fois que toutes les cartes ont été ajoutées dans la pile du monstre, la pile est mélangée et une carte est choisie aléatoirement par le joueur à gauche de celui qui a constitué la pile. Le résultat est donné par le côté qui fait face à la flèche rouge.

- Succès: Le monstre est battu et le passage est libéré.
- Échec : Les joueurs retournent au départ et le monstre augmente d'un niveau, sauf s'il était déjà de niveau 4.

### 2. Obtenir les ressources



La pile de Succès/Échec de base de la case est constituée d'autant de cartes côté Échec que de joueurs prenant part à l'action.

Les joueurs prenant part à l'action ajoutent chacun 2 cartes **Succès/Échec** dans cette pile, du côté de leur choix, en prenant soin que ce soit le côté qui fait face à la flèche rouge qui soit pris en compte.

Une fois que toutes les cartes ont été ajoutées, la pile est mélangée et une carte est choisie aléatoirement par le joueur à gauche de celui qui a constitué la pile. Le résultat est donné par le côté qui fait face à la flèche rouge.

- **Succès**: Les ressources de la case sont considérées comme acquises pour l'objectif du plateau en cours.
- Échec : Les joueurs retournent au départ. La ressource associée peut encore être convoitée.

#### 3. RÉCUPÉRER DES PIÈCES D'OR



Il n'y a pas de pile de **Succès/Échec** de base pour cette case.

Les joueurs prenant part à l'action ajoutent chacun 2 cartes **Succès/Échec**, du côté de leur choix, en prenant soin que ce soit le côté qui fait face à la flèche rouge qui soit pris en compte.

Une fois que toutes les cartes ont été ajoutées, la pile est mélangée et une carte est choisie aléatoirement par le joueur à gauche de celui qui a constitué la pile. Le résultat est donné par le côté qui fait face à la flèche rouge.

— Succès : Chaque joueur qui a participé reçoit 5 pièces d'or. La case est considérée comme utilisée et ne peut plus être convoitée.

— **Échec :** Les joueurs retournent au départ. La case ne peut plus être convoitée.

### Échange de pièces d'oi

Les pièces d'or peuvent être échangées ou données à tout moment entre les joueurs. Ces derniers doivent évidemment se mettre d'accord entre eux.

### ★ FIN DE MANCHE

Si, à la fin d'un tour, les joueurs ont obtenu toutes les ressources indiquées sur la carte **Objectif** pour la manche, celle-ci est terminée. Les joueurs procèdent au "supplice de la planche", qui élimine un joueur et le transforme en fantôme pour le reste de la partie. Le "supplice" se déroule comme suit :

— Chaque joueur peut, à tour de rôle, faire une courte plaidoirie qui explique et justifie ses actions lors du tour.

Les joueurs et les fantômes peuvent ensuite débattre jusqu'à ce que tout le monde soit prêt à voter.

- Les joueurs comptent ensemble jusqu'à trois, et désignent le joueur à éliminer en le pointant du doigt simultanément. Celui-ci est éliminé, et défausse ses jetons de déplacement ainsi que ses cartes Succès / Échec et devient fantôme pour les manches suivantes, mais il ne dévoile pas son rôle. Attention, les fantômes ne peuvent pas voter.
- Si les pirates ont éliminé tous les corsaires, ceux-ci gagnent la partie.
- Si toutes les ressources des trois manches ont été obtenues, les corsaires gagnent la partie.

# CRÉDITS

#### Contact

Lars Barmettler, François Brun, Matthieu Burguburu, Albane Knoche, George Lee, Mathias Marty, Alexandre Piveteau, Jean Porchet, Florent Préau, Yannis Ulrich

Cours Master HUM-435 - Gestion des Organisations Prof. Samuel Bendahan Automne 2022 - Printemps 2023

**Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne** epfl.ch

#### Questions & contact:

- george.lee@epfl.ch
- florent.preau@epfl.ch



**Donnez 2** déplacements à un joueur.

Le joueur désigné par le fantôme reçoit deux pièces d'or.



Interdire à deux joueurs de parler pendant ce tour.



Prenez part à un combat.



Échangez les positions de deux joueurs.

Les deux joueurs désignés

par le fantôme ne peuvent plus parler jusqu'à la fin de la phase d'action du tour.

participe fantôme comme un joueur supplémentaire au combat.

Les pions des deux joueurs désignés sont échangés sur le plateau.



**Echangez les** déplacements des joueurs avec le plus et le moins de déplacements.

Les pions des joueurs ayant le plus et le moins de pièces d'or sont échangés sur le plateau.



Bloquer un joueur pendant un tour.

Le joueur désigné ne peut

plus se déplacer jusqu'à la

fin du tour.



Interdire à tous les joueurs nonfantômes de parler pendant ce tour.



Contrôler un joueur pendant un combat

Aucun joueur non-fantôme ne peut parler pendant le tour.

Le fantôme participe au combat à la place du joueur désigné.



Choisissez un joueur qui peut regarder une plie.

Cette carte peut être jouée lors de la phase d'action. La plie désinée par le fantôme est dévoilée.



Montrez les cartes d'une plie.

À la fin d'un combat, les cartes utilisées sont dévoilées et montrées à tous les joueurs.



**Enlever deux** déplacements à un joueur

Le joueur désigné par le fantôme défausse deux de ses pièces d'or immédiatement.



Forcez un joueur à distribuer 4 déplacements.

Le joueur désigné par le fantôme distribue immédiatement, dans la mesure de ce qu'il a à disposition, 4 pièces d'or aux joueurs de son choix.