

# ANARCHIPEL

---

Livret de règles

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 !

## ★ 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.

Un exemple de plateau pour chacune des manches ainsi que les cartes **Objectif** associées sont disponibles en Annexe.

Distribuez à chaque joueur :

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

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

- Tous les joueurs ferment leurs 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 devenus fantômes (voir section Fin d'une manche), sur la case **Départ**.

Distribuez ensuite à chaque joueur présent sur la case de départ le nombre de pièces correspondant à la manche, en considérant les instructions de la carte **Objectif**.

Les fantômes existants lors de la manche précédente et qui possèdent des cartes **Action** dans leur main les défaussent. Distribuez ensuite 3 cartes **Action** par fantôme, qui constituent leur main.

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

## 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 toutes 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 - celui-ci 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.
- 28 jetons gouvernail.
- 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.
- 1 sablier (5 min)
- 16 trombones (identiques de taille et de couleur)

## ★ 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.

## ★ DÉROULEMENT TOUR JOUEUR

Chaque tour se déroule en **deux phases** :

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

### ► PHASE 1 : DÉPLACEMENTS

Durant cette première phase de jeu, tous les joueurs peuvent déplacer leur pion sur le plateau suivant les règles suivantes :

- Les déplacements se font uniquement sur les cases **Océan**.
- Les cases **Monstre** 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 ce type de case.



**Océan**

Case autorisée pour le déplacement.



**Départ**

Tous les joueurs se placent sur cette case en début de manche et y retournent 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.

### 1. DÉPLACEMENTS ET PIÈCES D'OR



**Pièce de valeur 1**



**Pièce de valeur 3**

Pour se déplacer, il est nécessaire de dépenser autant de pièces que le nombre de cases parcourues.

### Échange de pièces d'or

Les pièces d'or peuvent être échangées/données lors du tour entre les joueurs. Ces derniers doivent évidemment se mettre d'accord entre eux.

### ► PHASE 2 : ACTION

Seuls les joueurs présents sur les cases suivantes peuvent participer à cette phase : **Ressource**, **Monstre**, et **Pièces d'or**. 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 **Pièces d'or** et **Ressources**, le symbole indique le nombre de joueurs exact pouvant prendre part à la réalisation de l'action.

Dans le cas des cases **Monstre**, le 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 , les joueurs peuvent décider de lancer l'action.
- si le nombre de joueurs présents est supérieur au nombre indiqué par , 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 .

Pour chaque action, la pile de cartes **Succès/Échec** est constituée par le joueur qui décide de lancer l'action. Chaque joueur prenant part à l'action dispose un trombone sur chaque carte jouée. Ce trombone doit être placé sur l'extrémité correspondant à ce qu'il veut jouer (côté "Succès" ou "Échec"). Le joueur ayant lancé l'action mélange la pile de cartes avec les trombones disposés dessus. 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 indiquée par le trombone.**

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.

Si une action échoue, tous les joueurs présents sur la case retournent immédiatement sur la case **Départ** du plateau (sans dépenser de déplacements). Si une action réussit, placer un jeton **Gouvernail** sur la case correspondante (pour se souvenir que la case a déjà été utilisée).

Les cartes **Succès/Échec** se distinguent des cartes **Action** de part le dos de la carte (voir ci-dessous) :



**Carte Succès/Échec (dos)**



**Carte Action (dos)**

## 1. LANCER UNE ATTAQUE CONTRE UN MONSTRE



Chaque monstre possède une pile de base de cartes **Succès/Échec**, en fonction de son niveau , indépendante des cartes ajoutées par les joueurs.

Niveau	Cartes
1	1 carte côté Échec
2	2 cartes côté Échec
3	3 cartes côté Échec

Les joueurs présents sur la case ajoutent chacun 2 cartes **Succès/Échec** dans la pile du monstre.

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 au trombone disposé sur la carte.**

- **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 3.

## 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, en plaçant un trombone du côté de la carte selon leur choix.

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 au trombone disposé sur la carte.**

- **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 plaçant un trombone du côté de la carte selon leur choix.

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 au trombone disposé sur la carte.**

- **Succès** : Chaque joueur qui a participé reçoit 3 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.

## ★ DÉROULEMENT TOUR FANTÔME



Les fantômes ont à leur disposition des cartes **Action** leur permettant d'influencer sur le cours de la partie. 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).

Les cartes **Action** se distinguent des cartes **Succès/Échec** de part le dos de la carte (voir ci-dessous) :



Carte Action (dos)



Carte Succès/Échec (dos)

## ★ 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 ou jusqu'à la fin du sablier (partie "dynamique").*

- Les joueurs comptent ensemble jusqu'à trois, et désignent le joueur à éliminer en le pointant du doigt simultanément. Celui-ci est éliminé, et défaisse 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](http://epfl.ch)

### Questions & contact :

- [george.lee@epfl.ch](mailto:george.lee@epfl.ch)
- [florent.preau@epfl.ch](mailto:florent.preau@epfl.ch)

## PLATEAUX ET OBJECTIFS

Voici les différents plateaux pour chacune des manches ainsi que le nombre de pièces reçues et les cartes **Objectif** associées.

### ★ PREMIÈRE MANCHE



Nombre de pièces	+12
Café	2
Banane	2
Blé	2
Bois	1
Fer	0
Tonneau	0

### ★ DEUXIÈME MANCHE

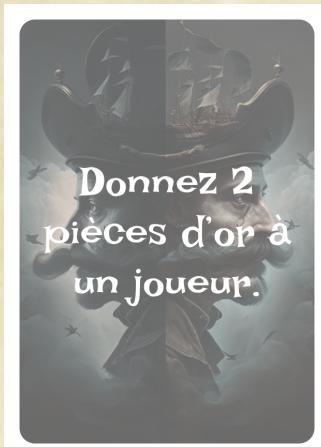


Nombre de pièces	+5
Café	0
Banane	1
Blé	1
Bois	1
Fer	1
Tonneau	1

### ★ TROISIÈME MANCHE

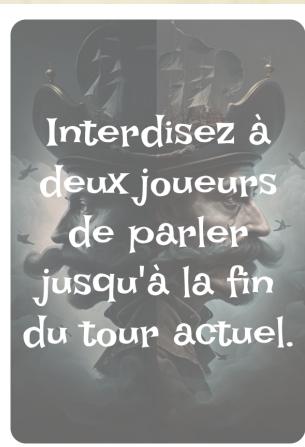


Nombre de pièces	+7
Café	0
Banane	1
Blé	2
Bois	2
Fer	0
Tonneau	0



**Donnez 2 pièces d'or à un joueur.**

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



**Interdisez à deux joueurs de parler jusqu'à la fin du tour actuel.**

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



**Prenez part à un combat.**

Le fantôme participe comme un joueur supplémentaire au combat.



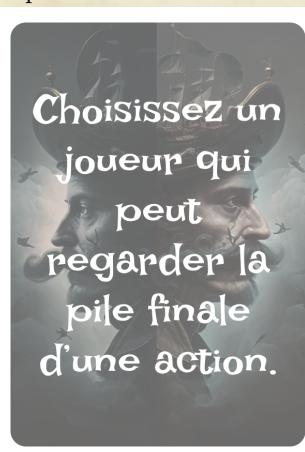
**Bloquez un joueur jusqu'à la fin du tour actuel.**

Le joueur désigné par le fantôme ne peut pas se déplacer pour ce tour.



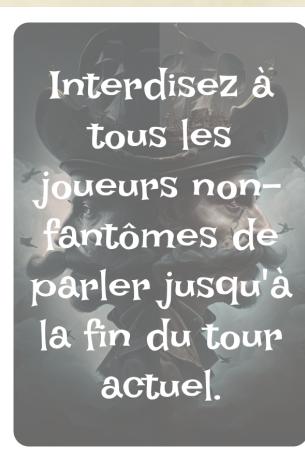
**Échangez les pièces d'or de celui qui en a le plus avec celui qui en a le moins.**

Les pièces d'or des joueurs qui en ont le plus et le moins sont échangées sur le plateau.



**Choisissez un joueur qui peut regarder la pile finale d'une action.**

Le joueur désigné peut regarder la pile d'une action qui vient d'être réalisée.



**Interdisez à tous les joueurs non-fantômes de parler jusqu'à la fin du tour actuel.**

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



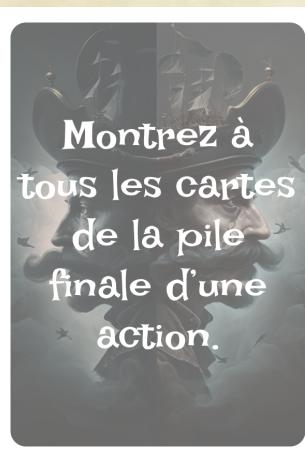
**Contrôlez un joueur pendant un combat.**

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



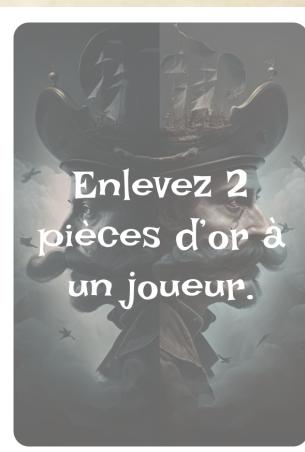
**Échangez les positions de deux joueurs.**

Le fantôme désigne deux personnes dont les positions sont échangées (sans payer de pièce).



**Montrez à tous les cartes de la pile finale d'une action.**

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



**Enlevez 2 pièces d'or à un joueur.**

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



**Forcez un joueur à distribuer 4 pièces d'or.**

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.