

AKROTIRI

Un jeu de Jay Cormier et Sen-Foong Lim

Dans « Akrotiri », vous jouez le rôle d'un explorateur dans la Grèce de l'âge classique, parcourant les eaux inexplorées de la mer Égée à la recherche des légendaires temples minoens. Non seulement vous avez récolté des informations sur leur localisation par d'autres navigateurs, mais désormais, vous possédez même certaines des cartes secrètes dont parlent les légendes!

Afin de financer vos voyages dans l'inconnu et les fouilles des temples antiques, vous devrez avant tout rapatrier les ressources des îles alentour sur l'île infertile de Théra. Ensuite, en vous guidant des spécificités géologiques, suivez les tracés des anciens plans et exhumez les temples oubliés avant qu'ils ne s'effacent de la mémoire des hommes. Que les dieux vous bénissent à jamais d'un vent propice!

MATÉRIEL



1 plateau de départ représentant l'île de Théra



1 plateau Marché



36 tuiles Terre



1 jeton premier joueur



6 jetons Action



32 cubes de ressources (8 x 4 couleurs différentes)



15 pièces de 1 drachme



10 pièces de 5 drachmes

2 ENSEMBLES DES ÉLÉMENTS SUIVANTS, À LA COULEUR DES JOUEURS :



1 plateau joueur



1 bateau



6 temples

BUT DU JEU

Les joueurs explorent la mer Égée, rapatrient des ressources sur l'île de Théra pour financer leurs fouilles et découvrir les temples enfouis sur les îles alentour. Gardez à l'œil votre carte *Objectif*, car elle pourra s'avérer déterminante pour votre victoire! Le joueur ayant le plus de points à la fin du jeu est le vainqueur.



12 cartes Plan faciles



12 cartes Plan moyennes



12 cartes Plan difficiles



12 cartes Objectif

MISE EN PLACE

1

Placez le plateau de départ représentant Théra au centre de la table avec suffisamment d'espace autour. Les joueurs doivent se placer **face à face**.

2

Placez le **Marché** à portée de main des deux joueurs ; placez ensuite les 32 ressources dessus. Chaque cube doit couvrir une case de sa propre couleur, indiquant ainsi sa valeur à la vente.

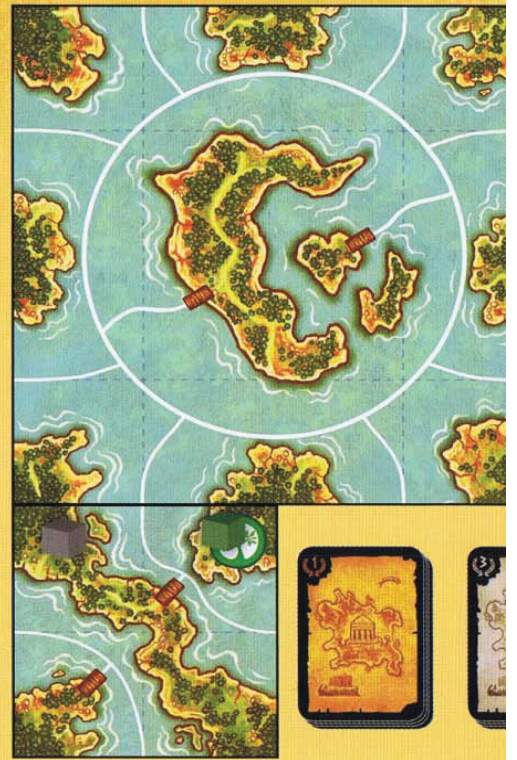


3

Donnez à chaque joueur l'ensemble des éléments de sa couleur (1 bateau, 6 temples, 1 plateau joueur) et 2 drachmes chacun. Déterminez le premier joueur à votre convenance et donnez-lui le jeton premier joueur.



Jeton premier joueur



4

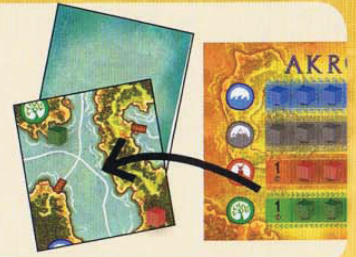
Chaque joueur place tous ses **temples** sur son **plateau joueur** : 1 sur chacune des cases du bas, en laissant vide la première case marquée d'un 3.



2

5

Chaque joueur pioche une tuile *Terre* et, en commençant par le premier joueur, la place contre le plateau de départ. Après avoir placé sa tuile, le joueur **place également 2 Ressources** sur cette même tuile. La première ressource doit être de la couleur de l'icône *Terrain* de la tuile *Terre* – et devra être placée sur l'île contenant cette icône *Terrain*. La seconde ressource peut être n'importe laquelle, selon le souhait du joueur, mais elle doit être placée sur une autre île que la première ressource, et toujours sur la même tuile *Terre* (conformément aux règles de placement précisées en page 4).



6

Après avoir placé les tuiles *Terre* initiales, mélangez chaque paquet de cartes *Plan* séparément et distribuez à chaque joueur 1 carte *Plan* facile et 1 carte *Plan* moyenne. Placez le reste des cartes de côté, face cachée, en 3 paquets : Facile (Bronze), Moyenne (Argent), Difficile (Or).



7

Mélangez les cartes *Objectif* et distribuez à chaque joueur 2 cartes *Objectif*. Chaque joueur **en garde 1 et place l'autre sous le paquet**. Cette carte doit rester secrète.



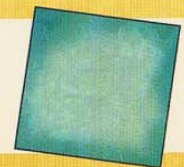
8

Chaque joueur **place son bateau** sur un port de l'île de Théra.



9

Placez le paquet de **tuiles Terre** face cachée à portée de main des joueurs. Ensuite, chaque joueur reçoit **1 tuile Terre** qu'il garde secrète.



3

RÈGLES DU JEU

Durant son tour, le joueur actif doit tout d'abord :

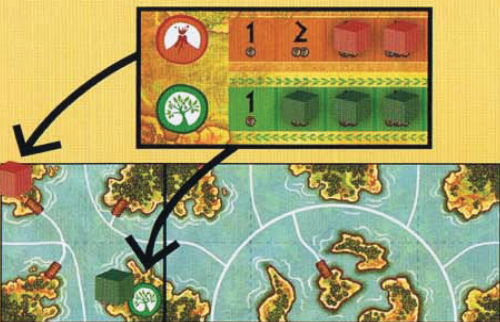
1. Jouer sa tuile Terre – placer sa tuile *Terre* sur le plateau de jeu, adjacente à une autre tuile *Terre* ou au plateau de départ. Une nouvelle tuile doit forcément être placée de façon à être connectée orthogonalement avec au moins une autre tuile. Les joueurs sont incités à jouer leurs tuiles de façon à pouvoir s'enrichir grâce au transport de ressources ou à les placer de façon à remplir les conditions requises par leur carte *Plan*.



Exemple : Une tuile Terre dispose toujours de routes commerciales sur ses 4 côtés et d'une icône Terrain.

2. Placer des ressources sur la tuile – immédiatement après avoir joué sa tuile, le joueur actif doit placer 2 ressources dessus. Tout d'abord, il doit placer 1 ressource de la même couleur que l'icône près de cette même icône. Ensuite, il choisit un second cube ressource (de n'importe quelle couleur) et le place sur une île **différente** de la **même** tuile *Terre*, celle qu'il vient de placer. Assurez-vous que les icônes *Terrain* ne sont pas recouvertes par les cubes, car les joueurs doivent pouvoir voir toutes les icônes *Terrain* durant la partie.

Dans les deux cas, les cubes ressources sont pris dans la case la plus à gauche du plateau *Marché*.



Exemple : Après avoir placé une tuile Terre, ce joueur place une ressource verte près de l'arbre, et choisit ensuite la ressource orange qu'il place sur une île différente.

4

Une fois ceci fait, le joueur actif peut commencer sa phase **Action**.

Le nombre d'actions qu'un joueur peut effectuer est déterminé **au début du tour** de ce joueur. Le chiffre visible le plus à droite en bas de son plateau joueur indique le nombre d'actions dont le joueur dispose. Le nombre d'actions dont dispose un joueur dépend du nombre de temples découverts qu'il possède.



Exemple : ce joueur a découvert 1 temple lors d'un tour précédent et dispose désormais de 4 actions.

Note : Au besoin, servez-vous des jetons *Action* pour noter le nombre d'actions utilisées durant votre tour.

DÉPLACEMENT (CHACUN DES DÉPLACEMENTS CI-DESSOUS COUTE 1 ACTION)

- **Déplacement le long d'une route commerciale :** Déplacez un bateau du port d'une île vers un autre port sur une autre île en suivant le tracé d'une route commerciale. Les bateaux se déplacent librement aux intersections et ne sont pas obligés de s'arrêter aux ports à côté desquels ils passent.
- **Déplacement terrestre :** Déplacez un bateau d'un port sur une île vers un autre port sur la même île.



- **Déplacement d'un bateau vide :** Si un bateau ne transporte aucune ressource, il peut alors se déplacer 2 fois pour une seule action. En revanche, si vous vous arrêtez après 1 déplacement pour effectuer une action différente, le déplacement s'arrête immédiatement.

NOTES :

- Il ne peut y avoir qu'un bateau amarré par port.
- Il est possible de se déplacer au travers d'un port ayant un bateau amarré, mais cela coûte 1 action de plus. Ceci peut être utile lors d'un déplacement terrestre.

CHARGEMENT DU BATEAU (1 ACTION)

Chargement du bateau avec jusqu'à 3 ressources :

N'importe quelle ressource présente sur l'île peut-être chargée, indépendamment de la distance à laquelle elle se trouve par rapport au port où est amarré le bateau. Le joueur actif peut choisir de ne charger que certaines ressources et pas d'autres. Un bateau ne peut jamais transporter plus de 3 ressources.

DÉCOUVRIR UN TEMPLE (1 ACTION)

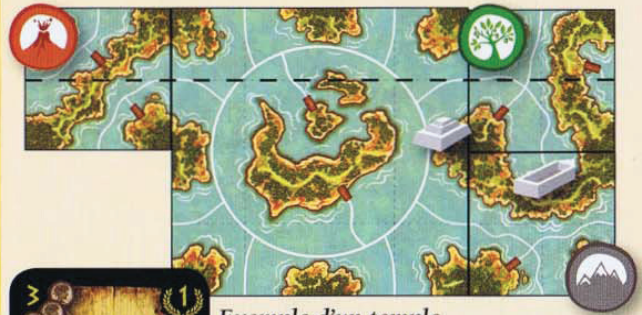
1. Le joueur actif dévoile la **carte Plan** du temple dont il entreprend la fouille afin de la montrer à l'autre joueur.
2. Le joueur actif place un **temple sur l'île** où son bateau est amarré. Le joueur actif prend son temple le plus à gauche de son plateau joueur et le place sur l'île où son bateau est amarré. Il doit maintenant prouver que le temple se trouve bel et bien sur l'île où son bateau est amarré.
3. Si le temple a été correctement localisé, le joueur actif **paie à la réserve le cout** de la fouille indiqué en haut à gauche de chaque carte *Plan*.
4. Le joueur actif **place cette carte Plan** face visible à côté de son plateau joueur pour indiquer le nombre de points de victoire gagnés grâce à cette fouille (en haut à droite de chaque carte *Plan*).
5. Après avoir effectué une fouille avec succès, le joueur actif vérifie sur son plateau joueur quel bonus a été révélé en retirant ce temple. Si c'est un chiffre, cela indique le nombre d'actions que ce joueur pourra accomplir à partir de son **prochain tour**. Si c'est l'image d'une carte *Objectif*, le joueur pioche 2 cartes *Objectif*, en choisit une et place l'autre sous le paquet de cartes *Objectif*.

NOTES :

- Il ne peut pas y avoir 2 temples sur une même île !
Si une île avec un temple se retrouve connectée à une autre île avec un temple plus tard dans la partie, cela ne pose pas de problème.
- Il ne peut pas y avoir de temple sur l'île de Théra.

Comment prouver qu'un temple est localisé sur cette île :

- Chaque carte *Plan* est illustrée d'un temple entouré d'icônes *Terrain*. La carte *Plan* indique où le temple est situé. Chaque carte *Plan* doit se lire relativement à la position du joueur qui la possède. Pour le joueur 1, le haut de sa carte *Plan* correspond au bord du plateau qui lui est opposé et le bas au côté qui lui fait face. Pour le joueur deux, c'est exactement pareil, mais de son point de vue.
- Un temple est situé sur un emplacement entouré par des icônes *Terrain* conformément à la carte *Plan*.
- Le temple n'a pas à être en ligne directe avec les icônes ; il n'a qu'à respecter la direction en général.
- Pour vous aider à déterminer si une icône *Terrain* est bien située dans la direction souhaitée pour un temple, utilisez les lignes pointillées imprimées sur le plateau et les tuiles *Terre*.
- Les cubes de ressources **ne sont pas** des icônes *Terrain* et une icône *Terrain* sur le même quart de tuile qu'un temple n'est pas comptée : faites attention en prévoyant vos fouilles !



Exemple d'un temple correctement localisé : Si une carte Plan possède une icône Volcan AU-DESSUS du temple, tant que l'icône est au-dessus de la ligne pointillée immédiatement supérieure au temple, c'est valide, indépendamment de son éloignement à gauche ou à droite.

ACHETER DES CARTES PLAN (1 ACTION)

Lorsque son bateau est amarré sur l'île de Théra, un joueur peut acheter une ou plusieurs cartes *Plan* pour 1 action. Lorsque vous achetez de nouvelles cartes *Plan*, vous pouvez librement choisir leur difficulté. Un joueur peut effectuer cette action plusieurs fois durant un même tour. Un joueur peut acheter, au choix :

- 1 carte *Plan* pour 1 drachme
- 2 cartes *Plan* pour 3 drachmes
- 3 cartes *Plan* pour 7 drachmes

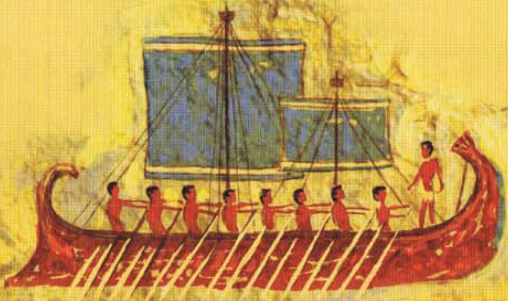
CONSULTER L'ORACLE (1 ACTION. NE PEUT ÊTRE EFFECTUÉE QU'UNE FOIS PAR TOUR)

1. Le joueur actif demande à haute voix une icône *Terrain* spécifique : Lac, Arbre, Montagne ou Volcan.
2. Le joueur actif dévoile la première carte du paquet de tuiles *Terre* et, si elle contient l'icône *Terrain* demandée, il la prend comme tuile à jouer lors de son *prochain tour*.
3. Si la tuile *Terre* ne contient pas l'icône demandée, le joueur continue à dévoiler des tuiles jusqu'à trouver l'icône demandée.

Si aucune tuile *Terre* restante ne possède l'icône *Terrain* demandée, le joueur prend à la place la dernière tuile dévoilée.

Un joueur ne peut avoir, à tout moment, qu'une seule tuile *Terre* en main.

Toutes les tuiles non choisies sont placées dans la défausse. Si la pile de tuiles *Terre* vient à s'épuiser, mélangez la défausse afin de créer une nouvelle pile de tuiles disponibles.



ACTIONS LIBRES

Les actions suivantes sont des actions libres :

Vendre des ressources – cette action ne peut être effectuée que si le bateau du joueur est amarré à Théra. Pour vendre une ressource, prenez une ressource du bateau d'un joueur amarré à Théra et placez-la sur la case de la couleur correspondante la plus à droite du plateau *Marché*. Le *Marché* paie au joueur le montant indiqué à l'emplacement où il la pose. Si plusieurs ressources identiques sont vendues au *Marché* de Théra, elles doivent être vendues l'une après l'autre, car la valeur d'achat peut varier avec la baisse de la demande.

Si une ressource n'est plus disponible sur le plateau *Marché*, cette ressource est temporairement épuisée, et elle ne peut plus être placée sur des tuiles *Terre*. Il est possible qu'une seule ressource puisse être posée sur une tuile *Terre*, si la ressource requise correspondant à son icône *Terrain* est épuisée.



Exemple : Si un joueur vendait 2 ressources bleues et 1 verte ce tour-ci, il devrait les placer sur les cases entourées et recevrait, de ce fait, $3+3+2$, soit 8 drachmes.

Décharger des ressources – un joueur peut décharger gratuitement autant de ressources qu'il le désire sur une île où son bateau est amarré. Retirez les ressources du bateau et placez-les sur l'île contenant le port où le bateau est amarré.

FIN DU TOUR

Un joueur qui n'a pas consulté l'oracle pioche une tuile *Terre* après avoir finalisé toutes ses actions. Cela ne coûte pas d'action. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine quand l'un des joueurs découvre son 6^e temple. Si ce joueur était le premier joueur, l'autre joueur doit effectuer un dernier tour, sinon, la partie est finie. Les joueurs calculent ensuite leurs scores. Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

DÉCOMPTÉ

Il existe 3 moyens de marquer des points : les cartes *Plan*, les cartes *Objectif* et les drachmes.



1. **Les cartes *Plan*** : Chaque joueur additionne les points des temples qu'il a découverts grâce aux cartes *Plan*. Leur valeur est indiquée dans le coin supérieur droit de ces cartes.



2. **Les cartes *Objectif*** : Chaque joueur révèle ses cartes *Objectif* et marque les points pour ceux qu'il a réalisés.



3. **Les drachmes** : Les joueurs marquent 1 point par tranche de 10 drachmes en leur possession.

NOTES :

- Toute carte *Plan* non résolue ainsi que les ressources invendues ne comptent pas dans le calcul du score.
- En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de drachmes l'emporte.
- Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

VARIANTE DU STRATÈGE

Pour ceux qui souhaitent réduire l'aspect hasardeux des cartes *Objectif* obtenues durant la partie, jouez comme suit :

Comme 10^e étape de la mise en place, placez 4 cartes *Objectif* face visible comme *offre*. Lorsqu'un joueur construit son 3^e et 5^e temple, il choisit 1 carte *Objectif* parmi celles encore disponibles dans l'offre. Ceci remplace l'effet **Piocher 2**, **défausser 1** noté sur le plateau joueur.

CRÉDITS

Sen et Jay voudraient remercier les merveilleux testeurs qui ont contribué à faire d'Akrotiri le jeu qu'il est devenu : Xavier Cousin, Matt Musselman, Don Kirkby, Peter Grant, Graeme Jahns, Sean Ross, Rida Vanderkam, Dave Woodrow, Andrew Morris, Andrei Filip, Adam Fleming, Al Cormier, Hugh James, Dani Steele, Greg Bride, Tim Reinert, Katherine Cummings, Kevin Wilson, Jennifer Wilson, Sarah Matchett, Laurie Ward, Darren Wilson, Brian Jamieson, Herb Regalo, Jeff Temple, Elly Boersema, Brian J. Malott, Steve Malott, Daryl M. Andrews, Abe Oudshoorn, Lydia Kelly, Logan Kelly, Brett Richards, Kevin Jacobi, Josh Cappel, Boyd Blundell, Daniel Rocchi, Ken Maher, Mike Dodgson, Jonathan Lavalée, Stacey Haan, les Game Artisans of Canada. Sen et Jay souhaitent également remercier l'équipe de Filosofia pour tout leur travail durant le développement et pour la publication de ce jeu : Chris Quilliams, Jean-François Gagné, Sophie Gravel et Zev Shlasinger.

Auteurs : Jay Cormier et Sen-Foong Lim

Réalisation : Équipe Filosofia

Illustrations : Chris Quilliams

Filosofia remercie Wladimir Kokkinopoulos d'avoir fourni la pierre de Rosette et José Chaves pour son aide.

© 2014 Filosofia Éditions Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com



ANNEXE : CARTES OBJECTIF



Marquez 3 points pour chacun de vos temples qui se trouvent exactement à 1 déplacement terrestre de distance de Théra. Si le temple peut être connecté à Théra en passant par d'autres routes commerciales qui portent la distance à « 0 déplacement terrestre », ce temple ne marquera aucun point.



Marquez 2 points pour chacun de vos temples situés sur une île possédant une icône *Montagne*.



Marquez 5 points pour chacun de vos temples qui se trouvent exactement à 2 déplacements terrestres de distance de Théra. Si le temple peut être connecté à Théra en passant par d'autres routes commerciales qui portent la distance à « 1 ou 0 déplacement terrestre », ce temple ne marquera aucun point.



Marquez 6 points pour chacun de vos temples situés sur une île possédant au moins 3 icônes *Terrain* différentes : *Volcan*, *Lac*, *Arbre* ou *Montagne*.



Marquez 3 points pour chacun de vos temples situés sur une île **dépourvue** d'icône *Terrain*.



Marquez 2 points pour chaque section du plateau contenant l'un de vos temples. Divisez le plateau en partant du centre de l'île de Théra, comme illustré sur cette carte *Objectif*. Cette carte peut rapporter un maximum de 8 points.



Marquez 2 points pour chacun de vos temples situés sur une île possédant une icône *Volcan*.



Marquez 1 point pour chaque tuile constituant la plus grande île complète abritant l'un de vos temples. Une île complète est une île entièrement cernée d'eau et à laquelle aucune partie ne peut être ajoutée. Le plateau de départ compte comme une tuile.



Marquez 2 points pour chacun de vos temples situés sur une île possédant une icône *Lac*.



Marquez 2 points pour chacun de vos temples isolés, c'est-à-dire présents sur une île qui n'est pas directement connectée à une île contenant un autre de vos temples. Dès que l'un de vos temples se retrouve connecté à une île contenant un autre de vos temples, aucun de ces temples ne marque de points. Les îles uniquement connectées par l'île de Théra ne sont pas considérées comme connectées pour cette carte *Objectif*.



Marquez 2 points pour chacun de vos temples situés sur une île possédant une icône *Arbre*.



Marquez 2 points pour chacun de vos temples situés sur une île incomplète. Cela signifie qu'on peut encore y ajouter une tuile permettant de l'agrandir.

