

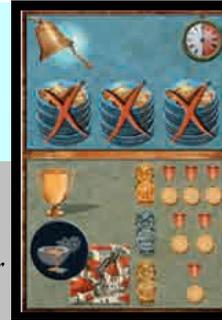
# ARCHIPELAGO

## Objectifs Moyens

Conditions de fin de jeu



Nombre total de Personnages en jeu : 5 à deux joueurs, 8 à trois joueurs, etc...



3 piles de jetons Explorateur épuisées

Conditions de Victoire



Nombre de ressources Poisson derrière le paravent de chaque joueur



Chaque joueur compte le nombre total de ressources Fer présentes dans les régions qu'il contrôle avec des Villes



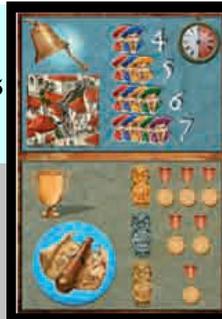
Nombre total de Marchés en jeu : 4 à deux joueurs, 5 à trois joueurs, etc...

Chaque joueur compte le nombre total de ressources Bois présentes dans les régions qu'il contrôle avec des Villes



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

Cumul du nombre de Personnages et de Progrès contrôlés par chaque joueur



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

Nombre de jetons Explorateur derrière le paravent de chaque joueur



Marqueur Population atteint ou dépasse : 20 à deux joueurs, 27 à trois joueurs, etc...

Cumul du nombre de Ports et de Marchés contrôlés par chaque joueur



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

Nombre de Temples contrôlés par chaque joueur



Nombre total de progrès en jeu : 5 à deux joueurs, 8 à trois joueurs, etc...

Somme d'argent derrière le paravent de chaque joueur



3 ressources quelconques épuisées à la Banque

Pacifiste : si l'écart entre la Population et la Rébellion est supérieur à 12, le Pacifiste gagne seul 3 PC



L'argent est épuisé à la Banque

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