

AZIMUT

Pierrick Lugen

Dans Azimut, vous êtes des corsaires rivaux et vous tentez de récupérer un maximum de trésors. Le joueur qui aura obtenu le plus de gemmes à la fin de la partie aura gagné les faveurs du gouverneur.

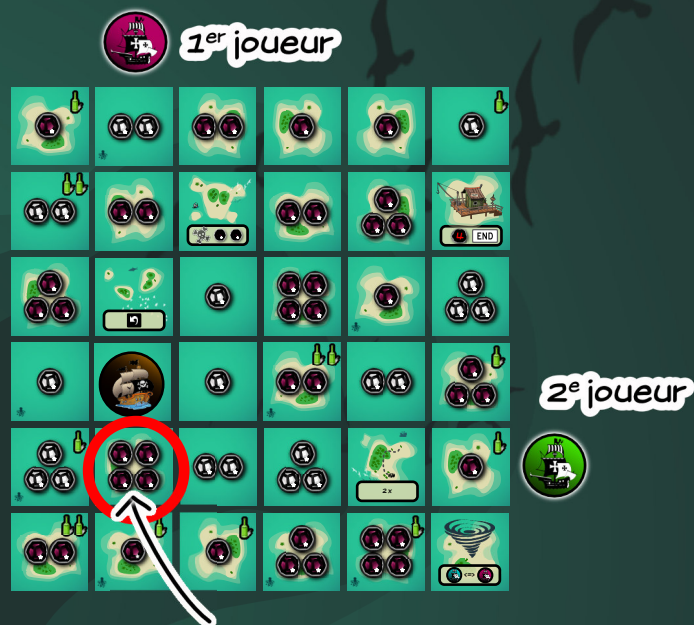
Principe du jeu:

Le 1^{er} joueur place son navire devant une ligne ou une colonne de tuiles "mer".

Le 2^e joueur place son navire **perpendiculairement**. Il applique **l'effet de la tuile** située au **croisement** des bateaux. Il **retourne cette tuile** qui ne pourra plus être explorée lors de cette partie.

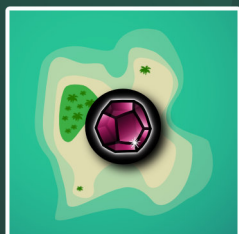
Chaque joueur joue à son tour en **déplaçant** son bateau sur **sa ligne** afin d'explorer une tuile **disponible**.

La partie se **termine** lorsqu'un joueur n'a **plus de déplacement valide**.

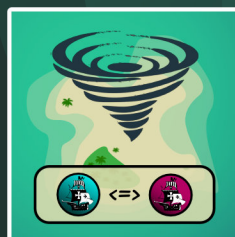


Le 2^e joueur, gagne 4 gemmes puis retourne la tuile.

Quelques types de tuiles:



Le joueur, **gagne une gemme** pour chaque gemme rouge présente sur la tuile.



Le joueur, **change les navires de place** et rejoue immédiatement.



Une mutinerie!!!
Le joueur, **perd une gemme** pour chaque gemme blanche sur la tuile.



Le joueur, qui explore l'île volcanique **perd immédiatement la partie!**



Le joueur, **double ses gains ou ses pertes** lors de son prochain tour.



Des pirates arpentent les mers! Soudoyez-les en **payant des**  afin qu'ils se déplacent, **bloquent** votre adversaire, **dévoilent** des trésors, voire **mettent fin à la partie**.

Pour terminer **victorieux**, prenez bien en compte **les opportunités que vous laissez à votre adversaire!**



Pour deux aventuriers
A partir de 7 ans.



20/25 minutes