

ATLANTIS

2 à 4 joueurs

A partir de 10 ans

Durée : +/- 30 minutes

CONTENU



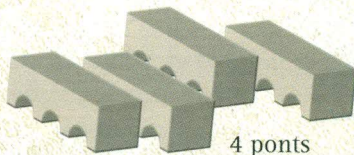
84 tuiles Parcours
(Avec les valeurs de 1 - 7)

42 x verso

42 x verso



24 tuiles Eau



4 ponts



12 pions

(3 de chaque couleurs)



1 zone de départ « Atlantis »



105 cartes « Mouvement » (15 cartes pour chacun des 7 objets)

1 zone d'arrivée « Continent »



IDEE ET BUT DU JEU

« Mais ensuite, il y eut de violents tremblements de terre et des inondations ; et en un jour et une nuit de malheur ... l'île d'Atlantis disparût dans les profondeurs de la mer. » (Platon)
 Atlantis est en train de couler ! En jouant des cartes « Mouvement », vous déplacez vos personnages le long du chemin entre le "Continent" et Atlantis qui est en train de s'effondrer.
 Les tuiles « Parcours » et les cartes « Mouvement » représentent différents objets que les joueurs emportent avec eux durant leur fuite vers le « Continent ». Chaque joueur peut créer des obstacles derrière lui de manière à ralentir les autres joueurs ! Vous remporterez la victoire si vous totalisez le plus de points (tuiles « Parcours » et cartes « Mouvement » en fin de partie.

