

ATLANTIS

2 à 4 joueurs

A partir de 10 ans

Durée : +/- 30 minutes

CONTENU



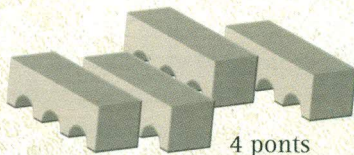
84 tuiles Parcours
(Avec les valeurs de 1 - 7)

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.

MISE EN PLACE

La zone de départ « Atlantis » est placée au bord de la table.

C'est l'emplacement de départ de pions des joueurs.

Les tuiles « Parcours » sont triées selon leur verso et sont mélangées séparément face cachée.

Les tuiles « Parcours » avec le verso « A » sont placées aléatoirement face visible à partir de la zone de départ « Atlantis » pour former le parcours tel qu'indiqué ci-dessous :

- 10 piles de 2 tuiles « Parcours »
- 10 tuiles « Parcours »
- 6 piles de 2 tuiles « Parcours »

Après les tuiles « Parcours » « A », on place une tuile « Eau ». Ensuite, on continue le trajet avec les tuiles « Parcours » « B » pour poursuivre le parcours tel qu'indiqué ci-dessous :

- 6 piles de 2 tuiles « Parcours »
- 10 tuiles « Parcours »
- 10 piles de 2 tuiles « Parcours »

La zone d'arrivée « Continent » est placée à la fin du parcours.

Les courbes du trajet ne sont pas imposées et sont régies par l'espace disponible. Seul l'ordre des tuiles (« A » suivies de « B »), la taille des piles et la séquence des piles sont des paramètres imposés.

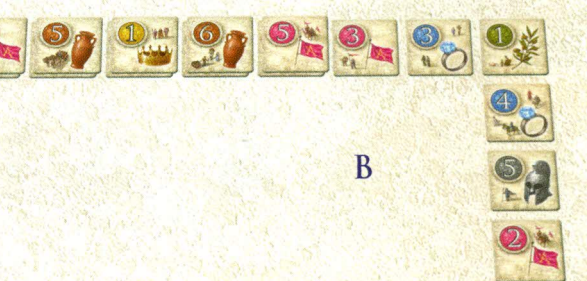
Chaque joueur choisi une couleur et place ses **trois personnages** sur la zone de départ « Atlantis ». Chaque joueur reçoit également **un Pont**.

Les cartes « **Mouvement** » sont mélangées et placées face cachée au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence et prend 4 cartes « **Mouvement** » qu'il conserve en main. Le deuxième joueur prend 5 cartes « **Mouvement** », le troisième 6 cartes « **Mouvement** », ...

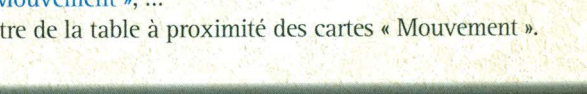
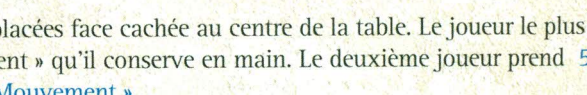
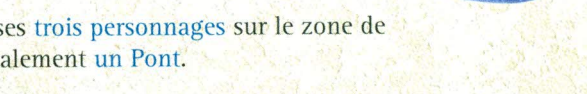
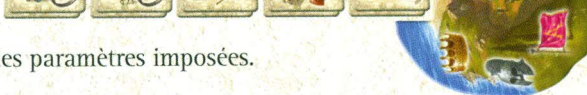
Les tuiles « Eau » restantes sont placées au centre de la table à proximité des cartes « **Mouvement** ».



A



B



DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur réalise les actions suivantes successivement.

1. Choisir un de ses pions

Le joueur actif désigne un de ses 3 personnages. C'est celui qu'il souhaite avancer ce tour-ci. Un personnage ayant déjà atteint la tuile « Continent » ne peut pas être choisi.

2. Jouer une carte « Mouvement » et avancer le pion choisi

Le joueur actif joue une de ses cartes « Mouvement » face visible sur la table et déplace son personnage sur la tuile « Parcours » suivante représentant l'objet de la carte jouée, dans la direction du « Continent ». Si l'emplacement est libre, le pion personnage s'y arrête. Si un autre pion personnage (du joueur actif ou d'un adversaire) s'y trouve déjà, le joueur actif doit jouer une nouvelle carte « Mouvement ». Il déplace ensuite son pion personnage sur la tuile « Parcours » suivante représentant l'objet de la nouvelle carte jouée. Si il y a de nouveau un pion sur cette tuile, le joueur doit rejouer une carte « Mouvement » jusqu'à ce qu'il atteigne une tuile « Parcours » vide.



A la fin du tour, chaque pion personnage doit être soit sur la zone de départ « Atlantis », soit sur la zone d'arrivée « Continent », soit seul sur une tuile « Parcours ».

Attention : Il n'est possible de jouer plusieurs cartes « Mouvement » que quand un pion personnage atteint une tuile « Parcours » déjà occupée.

Exceptionnellement, si un joueur ne peut se déplacer, il montre ses cartes « Mouvement » aux autres joueurs et peut prendre les 2 cartes supérieures de la pioche. Son tour se termine alors. Toutes les cartes jouées forment la défausse.

3. Prendre une tuile « Parcours »

Le joueur actif s'empare ensuite de la tuile « Parcours » directement placée derrière la tuile sur laquelle il a terminé son mouvement et la dépose face visible devant lui. Quand il y a deux tuiles superposées, il prend la tuile supérieure. Si un pion personnage ou une tuile « Eau » se trouve juste derrière le pion du joueur actif, il prend alors la prochaine tuile libre dans la direction de « Atlantis ».

Si un espace apparaît en prenant une tuile « Parcours », celui-ci est comblé en utilisant une tuile « Eau » de la pile. Les tuiles « Eau » n'ont pas d'autre fonction que de donner une bonne vision du parcours à tout moment.

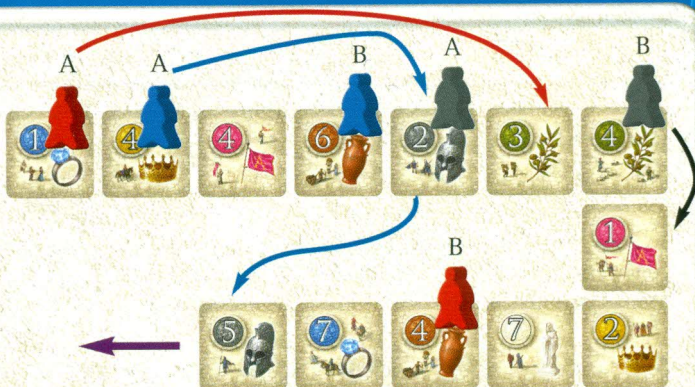
4. Prendre une nouvelle carte « Mouvement » dans la pioche

Quel que soit le nombre de cartes « Mouvement » jouées lors de son tour, le joueur tire 1 carte « Mouvement » de la pioche. Lorsque la pile pioche des cartes « Mouvement » est épuisée, on mélange la défausse et on reforme une nouvelle pioche.

Exemple 1:

Pierre (noir) joue une carte « Drapeau » rouge et avance son pion B sur la prochaine tuile « Drapeau » rouge (1). Il prend la tuile « Olive » verte (4).

Robert (rouge) joue une carte « Olive » et avance son pion A sur la tuile « Olive » (3) suivante. Puisque la tuile « Casque » grise (2) et la tuile « Amphore » brune (6) sont occupées, il prend la tuile « Drapeau » rouge (4).



Laurent (bleu) a uniquement des cartes « Casque » grises. Il joue une carte « Casque » et déplace son pion A près du pion A de Pierre. Ensuite, il joue une autre carte « Casque », déplace son pion A sur la tuile « Casque » (5) et prend la tuile « Anneau » (7). Malgré qu'il ait joué deux cartes « Mouvement », Laurent pioche uniquement une seule carte à la fin de son tour.

Acheter des cartes

Au début de son tour, le joueur actif peut acheter de nouvelles cartes « Mouvement » en échange d'une des tuiles « Parcours » qu'il a récupérée précédemment. Cette tuile est alors remise dans la boîte et ne servira plus pour le jeu. Il reçoit alors autant de cartes « Mouvement » que la moitié de la valeur de cette tuile (arrondie à l'inférieur : pour une tuile 5, il recevra donc 2 cartes « Mouvement »).

Trous sur le trajet

Au début du jeu, un espace existe déjà au milieu du trajet entre la zone de départ « Atlantis » et la zone d'arrivée « Continent ». Au cours du jeu, d'autres espaces vont apparaître et seront comblés par des tuiles « Eau ». Ces espaces vont continuer à apparaître et parfois s'agrandir et même se rejoindre.

Ces espaces peuvent être traversés par les pions personnages des joueurs de deux façons différentes : soit sans Pont soit avec un Pont.

A) Traverser une tuile « Eau » sans Pont

Pour traverser un espace d'une ou plusieurs tuiles « Eau » contiguës sans Pont, le joueur doit payer un droit de passage en point. Le nombre de points à payer est déterminé par la valeur la plus faible des deux tuiles « Parcours » qui sont situées de part et d'autre de l'espace à traverser. Le joueur peut payer soit :

- avec des tuiles « Parcours » qu'il a déjà récupérées (une tuile « Parcours » 5 valant dans ce cas 5 points)
- avec des cartes de sa main (chaque carte valant 1 point)

Le joueur peut payer plus que la somme requise s'il ne possède pas la somme exacte. Toutefois, la monnaie n'est jamais rendue. Peu importe la taille de l'espace à traverser (si il est composé d'une ou plusieurs tuiles « Eau »), le prix à payer pour la traversée est toujours déterminé par la valeur la plus basse entre les deux tuiles « Parcours » délimitant cet espace. Si le joueur n'a pas suffisamment de points, il ne peut pas déplacer le pion personnage choisi lors de son tour. Le joueur actif peut traverser plusieurs espaces « eau » lors de son tour et payer l'ensemble du prix des différentes traversées à la fin de son tour. Toutefois, lors du paiement, il ne pourra payer qu'en utilisant des cartes et des tuiles qu'il possédait déjà au début de son tour. Il ne pourra donc pas utiliser, pour le paiement, des tuiles ou cartes acquises durant ce tour. Les tuiles « Parcours » utilisées pour le paiement retournent dans la boîte de jeu et ne seront plus utilisées durant la partie.

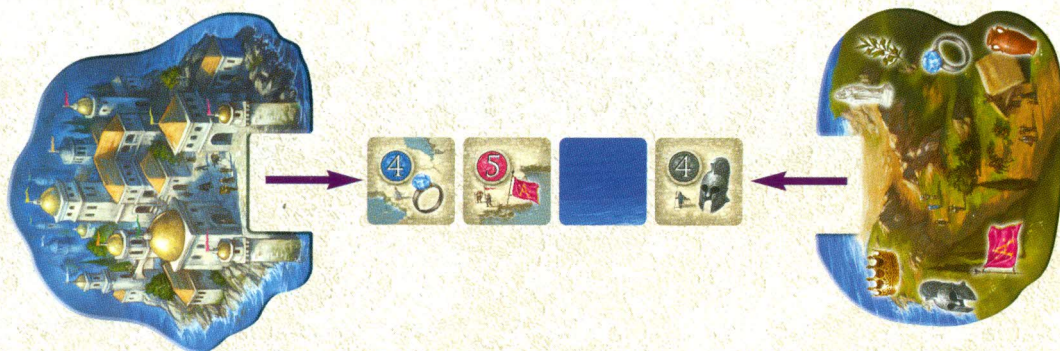
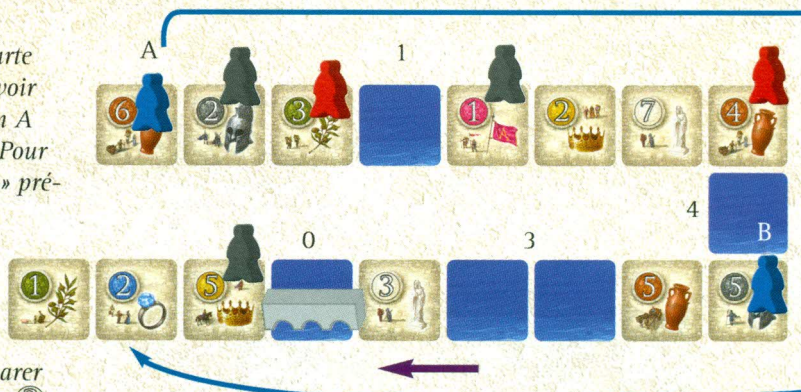
B) Traverser une tuile « Eau » avec un Pont

La traversée avec un Pont est gratuite. Chaque joueur peut placer son Pont lors de son tour de jeu sur n'importe quel espace du trajet. A partir de ce moment, tous les joueurs peuvent traverser gratuitement cet espace. Un Pont reste en place jusqu'à la fin de la partie. Même si l'espace s'agrandit, la traversée reste gratuite.

Exemple 2.

Laurent (bleu) joue une carte « Anneau » bleue pour pouvoir avancer. Il déplace son pion A sur la tuile « Anneau » ②. Pour traverser les espaces « Eau » présents sur son trajet, il doit payer : $1 + 4 + 3 = 8$ points. Il peut traverser le dernier espace gratuitement car un pont y est présent. Il peut alors s'emparer de la tuile « Statue » blanche ③.

La tuile « Couronne » jaune ⑤ étant occupée. L'espace s'est agrandi lors de son tour. Maintenant, pour tous les autres pions personnages, la traversée de l'ensemble des tuiles « Eau » de cet espace est gratuite grâce à la présence du Pont.



Si un espace apparaît au début ou à la fin du parcours, déplacer la zone de départ « Atlantis » ou la zone d'arrivée « Continent » de manière à faire disparaître cet espace.

Le continent

Si un joueur joue une carte « Mouvement » dont l'objet n'est plus représenté entre son pion personnage et le « Continent », le joueur déplace alors son pion sur la zone d'arrivée. Le joueur reçoit alors la dernière tuile « Parcours » du trajet.

Important : Une fois qu'un joueur a placé un ou plusieurs pions personnage sur la zone d'arrivée « Continent », il peut tirer une carte supplémentaire par pion sur la zone d'arrivée à la fin de ses tours de jeu. Il pioche donc deux cartes si un de ses pions a atteint l'arrivée, 3 cartes si deux pions ont atteint l'arrivée. Si ses trois pions ont atteint l'arrivée, il pioche 4 cartes et le jeu prend fin.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur met fin à la partie en amenant son troisième pion sur la zone d'arrivée, les autres joueurs doivent amener leurs pions restant sur le parcours sur la tuile « Continent ». Lors de ce mouvement final, les joueurs ne reçoivent pas de tuile « Parcours » ou de carte « Mouvement » et ne peuvent pas placer de Pont. Toutefois, le prix pour la traversée des espaces « Eau » doit être payé. Le paiement peut se faire à l'aide des tuiles « Parcours » ou des cartes « Mouvement » en leur possession. Si un joueur ne peut pas payer le prix de la traversée, la somme non payée est convertie en points négatifs lors du décompte final. Les Ponts non utilisés ne rapportent pas de points lors du décompte final.

