

ATLANTIS

Leo Colovini

Joueurs: 2-4 personnes


Âge: à partir de 10 ans


Durée: environ 30 minutes

CONTENU



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

42 x verso 

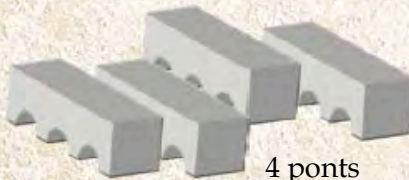
42 x verso 



1 zone de départ
« Atlantis »



24 tuiles Eau



4 ponts



12 pions
(3 de chaque couleur)

1 zone d'arrivée
« Continent »



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



IDÉE ET BUT DU JEU

Il y a environ 11.000 ans, Platon, le philosophe grec, raconte qu'il y avait l'Atlantis (l'Atlantide) composé de riches îles et baigné de légendes. Selon la légende, l'île principale a été engloutie rapidement alors que les habitants essayaient de fuir, le plus vite possible, l'île avec leurs biens.

Les tuiles Parcours représentent le trajet d'Atlantis vers le Continent, sur lesquelles les joueurs déplacent leurs pions en fonction des cartes Mouvement jouées. Les tuiles et les cartes correspondent à différents objets que les joueurs emportent avec eux durant leur fuite vers le Continent.

Il est important d'utiliser vos cartes à bon escient, d'arracher à vos adversaires les tuiles les plus lucratives, et d'amener vos pions jusqu'au continent avec le plus de points.



MISE EN PLACE

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

Les **tuiles Parcours** sont triées selon leur verso et sont mélangées séparément face cachée. Les tuiles Parcours avec le verso  sont placées aléatoirement et face visible à partir de la baie d'Atlantis pour former le trajet comme indiqué ci-dessous :



- 10 piles de 2 tuiles Parcours chacune
- 10 tuiles Parcours
- 6 piles de 2 tuiles Parcours chacune

Après les tuiles Parcours , on laisse un espace (voir ill.), dans lequel on place une **tuile Eau**. Ensuite, on continue le trajet avec les tuiles Parcours  comme indiqué ci-dessous :

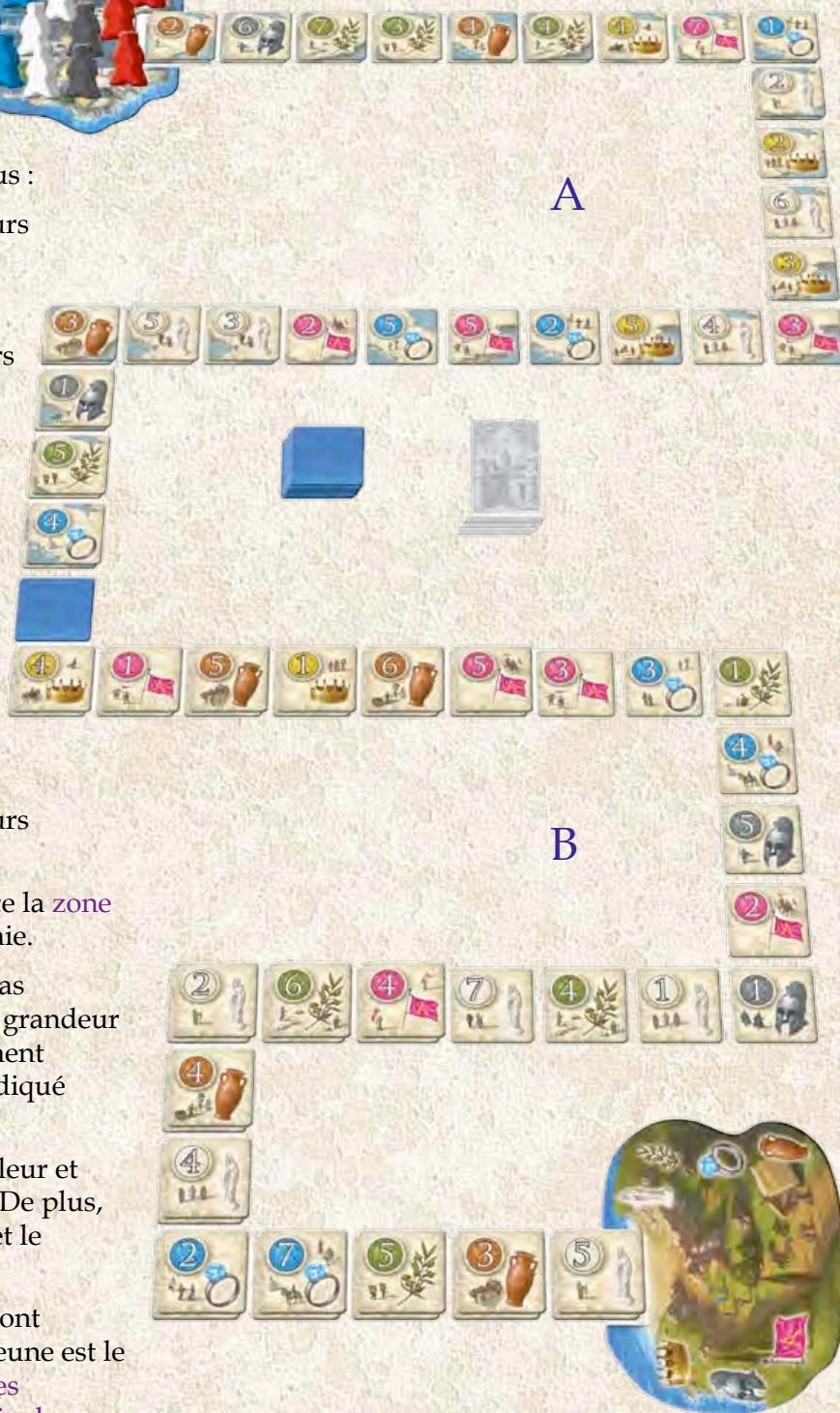
- 6 piles de 2 tuiles Parcours chacune
- 10 tuiles Parcours
- 10 piles de 2 tuiles Parcours chacune

A la fin de ce parcours, on place la **zone d'arrivée** « Continent » et sa baie.

Les courbes du trajet ne sont pas arbitraires et sont régies par la grandeur de la table de jeu. Il est seulement important de garder l'ordre indiqué plus haut.

Chaque joueur choisit une couleur et place ses **3 pions** sur Atlantis. De plus, chaque joueur prend **un Pont** et le dépose devant lui.

Toutes les **cartes Mouvement** sont mélangées. Le joueur le plus jeune est le premier joueur. Il reçoit 4 cartes Mouvement qu'il garde en main, le second joueur en reçoit 5, le troisième en reçoit 6, ... Les **tuiles Eau** et les **cartes Mouvement** restantes sont placées au centre de la table comme pioches.



DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur commence, les autres joueurs suivent dans le sens horaire.

A son tour, on accomplit les actions suivantes les une après les autres :

1. Choisir un de ses pions

Le joueur désigne parmi l'un de ses 3 pions celui qu'il souhaite avancer. Il ne peut pas choisir un pion qui se trouve déjà sur le Continent.

2. Jouer une carte et avancer le pion

Le joueur joue une de ses cartes face visible sur la table. La première carte forme le début de la défausse commune sur laquelle toutes les autres cartes y seront placées. Quand la pioche est épuisée, on mélange la défausse et reforme une nouvelle pioche.

Le joueur déplace le pion choisit dans la direction du Continent sur la prochaine tuile Parcours qui correspond au même objet que celui de la carte jouée. Si l'emplacement est libre, le pion s'y arrête. Si un pion s'y trouve déjà, le joueur actif **doit** continuer et jouer une nouvelle carte avec n'importe quel objet. Ensuite, il place son pion sur la tuile Parcours suivante correspondant à l'objet de la nouvelle carte jouée. S'il y a de nouveau un pion, le joueur doit jouer de nouveau une carte, ...

A la fin du tour, il ne peut jamais y avoir qu'un seul pion sur une même tuile Parcours.

Attention: Un tel tour multiple n'est seulement possible qu'en jouant la carte d'un objet correspondant à une tuile Parcours déjà occupée !

Exceptionnellement, si un joueur ne peut pas se déplacer, il le prouve en montrant ses cartes à ses adversaires et tire 2 cartes de la pioche. Son tour est alors terminé.

3. Prendre une tuile Parcours

Le joueur s'empare de la tuile Parcours directement placée, dans le sens de la marche, derrière la tuile sur laquelle il vient d'avancer son pion et la dépose face visible devant lui. Quand il y a 2 tuiles les unes sur les autres, il prend la tuile supérieure (cf. l'exemple 1).

Si sur la tuile derrière la tuile Parcours se trouve un pion ou un trou, le joueur s'empare de la prochaine tuile Parcours libre dans la direction d'Atlantis.

Si un trou apparaît en prenant une tuile Parcours, le joueur le remplit par une tuile Eau de la pile.

Les tuiles Eau permettent d'avoir une bonne vision du parcours à tout moment. Elles n'ont pas d'autre fonction.

4. Tirer une nouvelle carte de la pioche

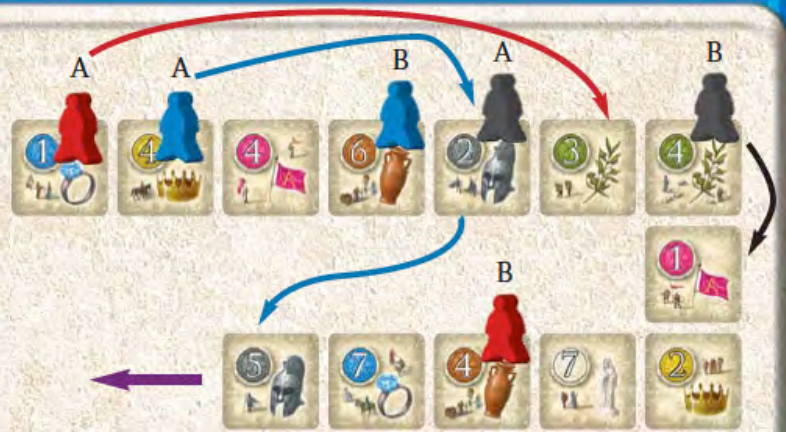
Indépendamment du nombre de cartes jouées, le joueur tire **1 carte** de la pioche.

Exemple 1:

Carine (noir) joue une carte Drapeau rouge et avance son pion B sur la prochaine tuile Drapeau 1 (1). Elle prend la tuile Olive verte 4 (4).

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

Philippe (bleu) a seulement des cartes Casque grises. Il joue une carte Casque et déplace son pion A près du pion A de Carine. Ensuite, il joue une autre carte Casque, déplace son pion A sur la tuile Casque 5 (5) et prend la tuile Anneau bleue 7 (7). Bien qu'il ait joué deux cartes, il pioche seulement une carte.



Acheter des cartes

Au début de son tour, le joueur peut « acheter » de nouvelles cartes, contre l'une de ses tuiles Parcours qu'il a recueillie sur le parcours et la remet dans la boîte. Il reçoit autant de cartes de la pioche que la valeur de la tuile divisée par deux, arrondi vers le bas. Pour une tuile « 5 » il peut prendre par exemple 2 cartes.

Trous sur le trajet

Pendant qu'Atlantis périclète lentement, de plus en plus de parties du parcours disparaissent. Au début du jeu, il y a déjà un trou au milieu du trajet et pendant la partie il en apparaît de plus en plus - rempli par une tuile Eau -, puisque les joueurs recueillent de plus en plus de tuiles.

Ces trous peuvent être traversés de deux manières : sans Pont ou avec un Pont.

A) Traverser une tuile Eau sans pont

Pour traverser un trou d'une ou plusieurs tuiles Eau contiguës sans pont, le joueur doit payer en points. La quantité de points à payer est déterminée par la valeur de la plus faible des deux tuiles qui sont devant et derrière le trou à traverser. Le joueur peut payer avec les tuiles qu'il a déjà recueillies (avec par exemple une tuile « 5 » qui vaut 5 points) ou avec les cartes de sa main (chaque carte vaut 1 point). Si le joueur n'a pas la somme exacte, il doit payer plus et ne reçoit aucune tuile ou carte en retour (NDLT: on ne rend pas la monnaie).

Si le joueur n'a pas assez de points, il ne peut pas déplacer le pion choisi lors de son tour. Le joueur peut traverser plusieurs trous lors de son tour et payer l'ensemble des points nécessaires à la fin du tour. **Cependant, lors du paiement, il doit utiliser uniquement les cartes et les tuiles qu'il avait déjà en sa possession au début de son tour !** Elles sont retirées du jeu.

La grandeur du trou, s'il est composé d'une ou plusieurs tuiles Eau, ne joue aucun rôle. Les frais pour la traversée sont toujours égal à la valeur la plus basse des tuiles qui délimitent le trou (cf. exemple 2).

B) Traverser une tuile Eau avec un Pont

Chaque joueur peut placer son Pont lors de son tour sur n'importe quel trou du trajet. A partir de cet instant, **tous les joueurs** peuvent traverser gratuitement ce trou. Un Pont reste en place jusqu'à la fin de la partie. Même si le trou s'agrandit, la traversée est toujours gratuite.

Exemple 2:

Philippe (bleu) joue une carte Anneau bleu pour pouvoir avancer. Il déplace son pion A sur la tuile Anneau (2) (2). Pour traverser ces trous, il doit payer : $1 + 4 + 3 = 8$ points. Il peut traverser le Pont gratuitement. Maintenant il s'empare – ici la tuile Couronne jaune est occupée (5) (5) – de la tuile Statue blanche (3) (3). Le trou s'est agrandi lors de son tour. Maintenant, pour tous les autres pions, la traversée de toutes les tuiles Eau de ce trou est gratuite grâce au Pont.



Si un trou apparaissait au début ou à la fin du parcours, Atlantis ou le Continent sont avancés jusqu'à la première ou la dernière tuile. Il n'y a ainsi plus de trou.

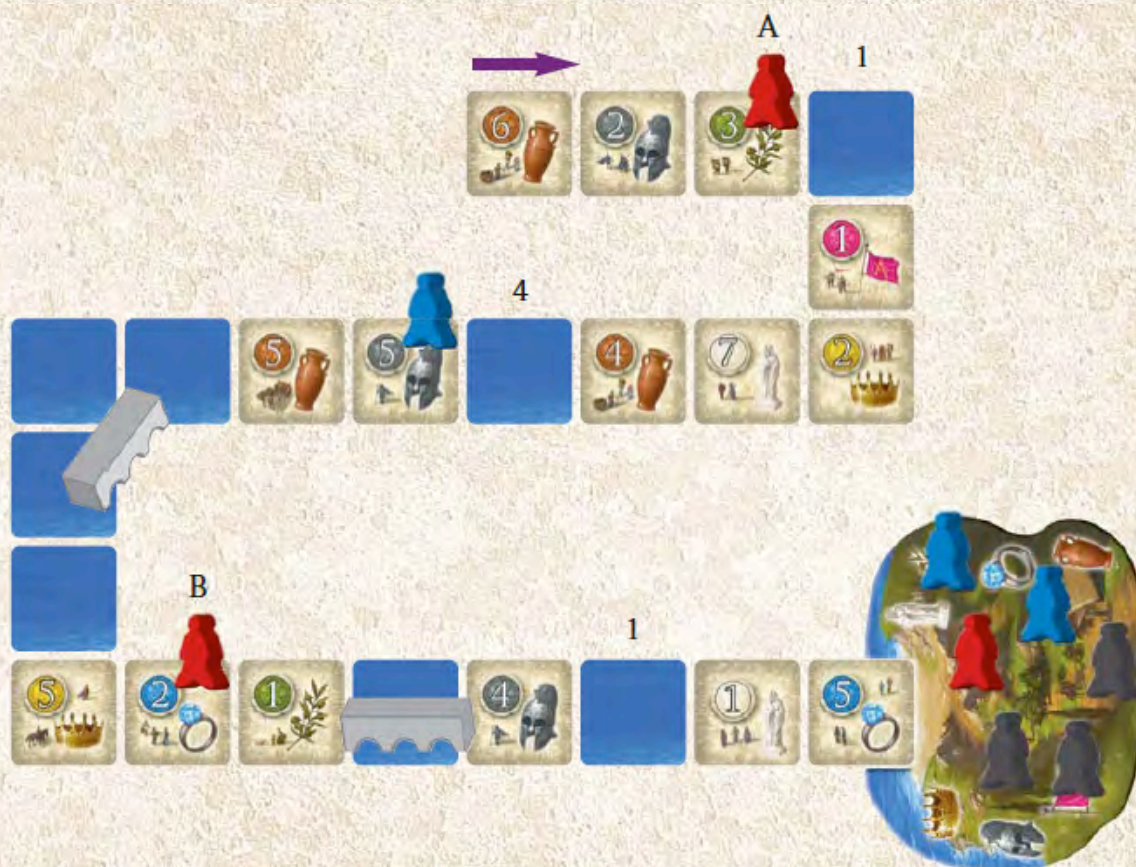
Le Continent

Si un joueur joue une carte dont l'objet n'est plus représenté sur les tuiles entre son pion et le Continent, il place ce pion sur le continent. Comme récompense, il s'empare de la dernière tuile Parcours libre du trajet.

Important: A la fin du tour duquel un joueur a placé son premier pion sur le Continent, il peut prendre chaque fois à la fin de ses tours 2 cartes (au lieu d'une normalement). Si son deuxième pion atteint le Continent, il peut prendre chaque fois à la fin de ses tours 3 cartes. Le joueur qui place en premier son troisième et dernier pion sur le Continent, prend 4 cartes et le jeu se termine immédiatement.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a fini la partie, tous les autres joueurs doivent encore amener sur le Continent leurs pions restés sur le parcours. Pour ce faire, on ne peut plus jouer aucune carte de sa main. Les joueurs paient les frais pour la traversée des tuiles Eau avec des tuiles de leur réserve ou avec des cartes de leur main. Ils ne reçoivent ni la tuile ni les cartes pour ce tour. Si un joueur ne peut pas payer les frais pour la traversée des tuiles Eau, il a des points négatifs pour la fin de la partie. De plus, les Ponts ne peuvent plus être construits ! Les Ponts qui ne sont pas construits ne rapportent aucun point.



Exemple 3:

Carine (noir) est la première à atteindre le Continent avec ses 3 pions. Elle s'empare de la tuile Anneau 5 (5) ainsi que 4 cartes de la pioche et met fin à la partie. Le Continent est rattaché à la tuile Statue 1 (1).

Luc (rouge) doit encore amener ses pions sur le Continent. Pour cela, il paie pour les traversées des tuiles Eau de son pion A : $1 + 4 + 1 = 6$ points et pour son pion B : 1 point. Il peut payer « 7 » pour les deux pions avec une tuile et ne reçoit ni la tuile ni les cartes pour ce tour.

Philippe (bleu) doit seulement amener un pion sur le Continent. Il paie 1 point et ne reçoit ni la tuile ni les cartes.

Ensuite, tous les joueurs additionnent leurs points, 1 point pour chaque carte et les valeurs de leurs tuiles. Celui qui a le plus grand nombre de points remporte la partie ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Traduction française : LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMIX

Distribution France :



B.P.30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com