

ATLANTIS

Joueurs : 2 à 4

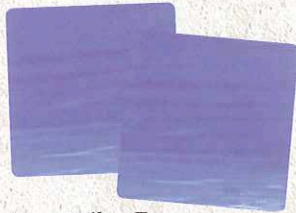
Âge : 10 ans et +

Durée : 30 minutes environ

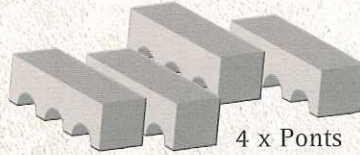
CONTENU



84 tuiles Parcours
illustrant 1 des 7 Objets
- valeurs de 1 à 7
42 x verso
42 x verso



24 x tuiles Eau



4 x Ponts



12 x pions Citoyens
(3 de chaque couleur)



105 cartes Objets (15 cartes de chacun des 7 Objets)



1 tuile départ
« Atlantis »



1 tuile arrivée
« Continent »

CONCEPT ET BUT DU JEU

«Un terrible tremblement de terre accompagné d'une pluie diluvienne, s'abattant pendant un jour et une nuit, entrouvrit la terre (...) et l'Atlantide disparut sous la mer.»


Tel est le récit, par Platon, de la disparition d'Atlantide il y a 11 000 ans. Atlantide (dans le jeu Atlantis) s'effondre dans la mer. Vos citoyens essaient de rejoindre le Continent en apportant le plus de richesses possible.

Les cartes Objets permettent aux joueurs de se déplacer sur les tuiles correspondantes. En jouant bien leurs cartes les joueurs peuvent accumuler les tuiles les plus lucratives et créer des obstacles pour les autres joueurs. Il n'est pas nécessaire d'arriver le premier sur le Continent pour gagner mais plutôt d'être le plus riche à la fin de la partie.

MISE EN PLACE



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

Les **tuiles Parcours** sont triées selon leur verso et mélangées séparément, face cachée.

Pour former le trajet, les tuiles Parcours verso  sont placées à partir de la baie d'Atlantis, face visible, et disposées de la façon suivante :



- 10 piles de 2 tuiles Parcours
- 10 « piles » de 1 tuile Parcours
- 6 piles de 2 tuiles Parcours

Après avoir placé toutes les tuiles Parcours verso , on place une **tuile Eau** (voir illustration ci-contre). Ensuite, le Parcours se poursuit avec les tuiles Parcours verso .



A

- 6 piles de 2 tuiles Parcours
- 10 « piles » de 1 tuile Parcours
- 10 piles de 2 tuiles Parcours

À la fin de cet itinéraire, on place le « **Continent** » et sa baie.

La forme exacte du Parcours (lignes droites, tournants à angle droit) peut varier, selon votre fantaisie ou les dimensions de la table de jeu, pourvu que les tuiles se suivent dans l'ordre prescrit plus haut.

Chaque joueur choisit une couleur et place ses **3 pions** sur Atlantis. Il prend aussi un **Pont** et le dépose devant lui.



B

Toutes les **cartes Objets** sont mélangées. Le plus jeune participant est le premier joueur. Il reçoit 4 cartes Objets qu'il garde en main, le second joueur, dans le sens des aiguilles, reçoit 5 cartes, le troisième 6 et le quatrième 7. Les **tuiles Eau** et les **cartes Objets** restantes sont placées au centre de la table comme pioches.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur commence, les autres participants suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour un joueur accomplit les actions suivantes dans cet ordre :

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 sur la table, face visible. Cette première carte forme le début de la défausse commune à laquelle toutes les autres cartes seront ajoutées. Quand la pioche est épuisée, on mélange la défausse et on forme une nouvelle pioche.

Le joueur déplace le pion choisi dans la direction du Continent, sur la prochaine tuile Parcours illustrant le même Objet que celui apparaissant sur la carte jouée. Si l'emplacement est libre, le **pion** s'y arrête. Si un autre pion (peu importe son propriétaire) s'y trouve déjà, le joueur actif doit continuer et jouer une nouvelle carte. Ensuite, il place son pion sur la tuile Parcours suivante correspondant à l'objet de la nouvelle carte jouée. Si cette tuile est aussi occupée, le joueur doit de nouveau jouer une carte, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il atteigne une tuile libre. À la fin de chaque tour, tous les pions doivent être à Atlantis ou seuls sur une tuile ou encore rendus au Continent.



Attention : un tel tour multiple n'est possible qu'en jouant la carte d'un objet correspondant à celui d'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.

Note : si un joueur ne peut pas se déplacer, au lieu de montrer ses cartes, il peut acheter des cartes (voir la règle page 4) en espérant piocher une carte qui lui permettra de bouger. Si le joueur ne peut toujours pas se déplacer, il peut piocher 2 cartes mais son tour est fini.

3. Prendre une tuile Parcours

Le joueur s'empare de la tuile Parcours se trouvant immédiatement derrière (direction Atlantis) celle où il vient d'avancer son pion, et il la dépose devant lui, face visible. Quand il y a une pile de 2 tuiles, il prend celle du dessus (voir l'exemple 1).

Si l'espace derrière la tuile où se trouve le pion avancé est une tuile Eau ou est occupé par un autre pion, le joueur s'empare de la prochaine tuile Parcours libre en direction d'Atlantis.

Note : naturellement, si un joueur se déplace sur la première tuile du parcours, il ne prend pas de tuile Parcours car l'espace derrière lui est Atlantis!

Si le joueur crée un trou en prenant une tuile Parcours, il le remplit avec une tuile Eau de la pile. Ces tuiles Eau ont pour seule fonction de fournir une meilleure vision du Parcours à tout moment.

4. Tirer une nouvelle carte de la pioche

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

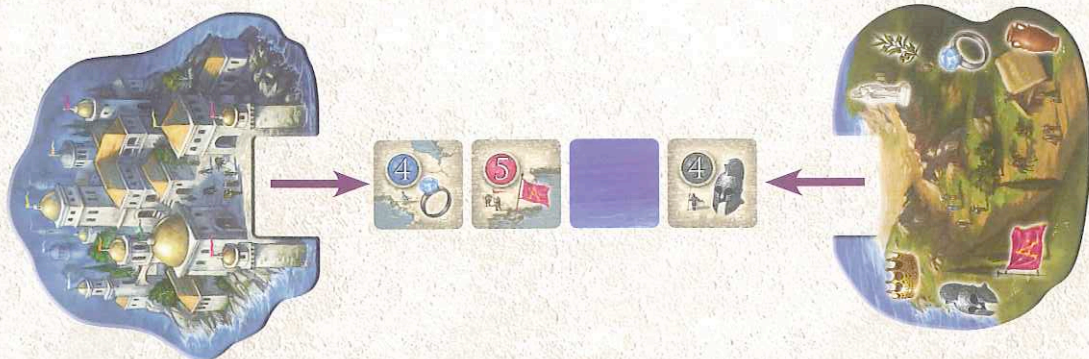
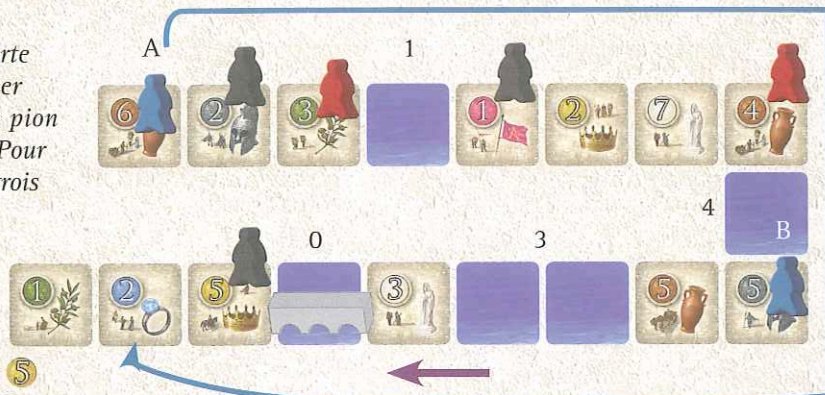
Note : les joueurs auront l'occasion de piocher des cartes supplémentaires lorsqu'ils auront réussi à déplacer leurs pions sur la tuile Continent.

Exemple 2

Philippe (bleu) joue une carte Bague pour pouvoir avancer rapidement. Il déplace son pion A sur la tuile Bague ②.

Pour s'y rendre, il doit traverser trois espaces qui lui coûtent $1 + 4 + 3 = 8$ points. Puis, il franchit le Pont gratuitement. Il s'empare ensuite de la tuile Statue blanche ③, la tuile Couronne dorée ⑤ étant occupée. En enlevant la tuile Statue les 2 espaces se fusionnent.

Après son tour, il n'y aura plus aucun droit de passage pour franchir toutes les tuiles Eau de cet espace grâce au Pont (sans le Pont le coût aurait été de 5).



Si un espace apparaît au début ou à la fin du Parcours, Atlantis ou le Continent sont avancés jusqu'à la première ou dernière tuile. Il ne peut y avoir de tuile Eau à ces endroits.

Rejoindre le Continent

En jouant une carte dont l'Objet n'est plus représenté sur les tuiles entre le pion choisi et le Continent, un joueur peut placer ce pion sur le Continent. Comme récompense, il s'empare de la dernière tuile du Parcours non occupée.

Important : à la fin du tour où un joueur a placé son premier pion sur le Continent, il peut prendre 2 cartes plutôt que 1 et cela à chacun de ses tours. Quand son deuxième pion atteint le Continent, il peut prendre 3 cartes à la fin de chacun de ses tours. Le premier joueur qui place son troisième et dernier pion sur le Continent prend 4 cartes et la partie se termine à ce moment.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur met fin à la partie, les autres joueurs doivent encore mener jusqu'au Continent leurs pions restés le long du Parcours. Pour cette étape ultime, on se déplace sans utiliser une carte de sa main, mais on ne reçoit aucune tuile ou carte, et on ne peut pas construire de Pont. On doit payer la traversée des tuiles Eau avec des tuiles de sa réserve ou des cartes de sa main. Si un joueur ne peut pas défrayer le droit de passage des tuiles Eau, il note les points négatifs accumulés. Les Ponts inutilisés ne rapportent aucun point.

