

# Atlantis



**But du jeu** : amener **ses 3 pions** depuis Atlantis jusqu'au Continent avec le **plus de points**. Ceux-ci sont obtenus grâce aux **tuiles récoltées (le chiffre inscrit dessus)** et aux **cartes encore en mains (1 point par carte)** à la fin du parcours. Dès qu'un joueur a **réussi à amener ses 3 pions** jusqu'au continent, la partie s'arrête mais attention, les autres joueurs doivent encore avancer tous leurs pions restants jusqu'au Continent, en perdant des points au(x) passage(s) de la traversée des eaux qui n'ont pas de pont.

## Préparation :

- La **ZONE de DEPART « Atlantis »** est placée au bord de la table.
  - **LE TRAJET** : les courbes du trajet sont régies par la **grandeur de la table de jeu**.
- Les tuiles « Parcours » **sont triées selon leur verso** et sont **mélangées séparément face cachée** et avec le verso, placées **aléatoirement et face visible** comme suit :
- > **10 piles de 2 tuiles** « Parcours » > **10 tuiles** > **6 piles de 2 tuiles**.
  - > Après les tuiles « Parcours », on place **1 tuile « Eau »**.
  - > **6 piles de 2 tuiles** « Parcours » > **10 tuiles** > **10 piles de 2 tuiles**.
- La **ZONE d'ARRIVEE «Continent»** et sa baie est placée à la fin de ce parcours.
  - Chaque joueur **place ses 3 PIONS** sur Atlantis.
  - Chaque joueur **prend 1 PONT** et le dépose devant lui.
  - **Toutes les cartes « Mouvement »** sont mélangées :
    - > Le **1<sup>er</sup>** joueur reçoit **4 CARTES « Mouvement »** qu'il garde en main,
    - > Le **2<sup>ème</sup>** joueur en reçoit **5 CARTES**,
    - > Le **3<sup>ème</sup>** en reçoit **6 CARTES**, etc.
  - Les tuiles « Eau » et les cartes « Mouvement » restantes sont placées au centre de la table comme **PIOCHE**.



A son tour, on accomplit les **ACTIONS SUIVANTES LES UNES APRES LES AUTRES** :

- Au début de son tour, le joueur peut acheter de nouvelles cartes contre 1 de ses tuiles « Parcours ».**
- 1. Choisir un de ses pions.**
  - 2. Jouer une carte « avancer le pion »** (il faudra peut etre traverser l'eau avec pont ou sans pont).
  - 3. Prendre une tuile parcours.**
  - 4. Tirer une nouvelle carte de la pioche.**

## 1. ► CHOISIR UN DE SES PIONS

- Le joueur désigne parmi **1 de ses 3 pions**, celui qu'il souhaite avancer.
- Il ne peut **pas choisir un pion qui se trouve déjà arrivé sur le Continent**.

## 2. ► JOUER UNE CARTE ET AVANCER LE PION

- Le joueur joue 1 de ses cartes face visible sur la table
  - > cela devient la défausse, qui sera mélangée quand la pioche est épuisée.
- Le joueur **DEPLACE** le pion choisi dans la direction du Continent sur la prochaine TUILE « Parcours » qui **CORRESPOND** au MEME OBJET que celui de la CARTE JOUEE.
  - > Si l'emplacement est **LIBRE**, le pion s'y **ARRETE**.
    - > 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, **ETC.**

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

!! 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 DEPLACER**, il le prouve en **MONTRANT** ses cartes à ses adversaires et tire 2 CARTES de la pioche. Son tour est alors terminé.

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 **RECOMPENSE**, il s'empare de la **DERNIERE** tuile « Parcours » **LIBRE** du trajet.

## 3. ► PRENDRE UNE TUILE « PARCOURS »

- Le joueur **S'EMPARE DE LA TUILE** « Parcours » directement placée, dans le sens de la marche, **DERRIERE** 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 **SUPERIEURE** (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 juste d'avoir une bonne 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.

### **IMPORTANT !**

- A la fin du tour duquel un joueur a placé son 1<sup>er</sup> PION SUR LE CONTINENT, il peut prendre **CHAQUE FOIS** à la fin de ses tours 2 CARTES (au lieu d'1 normalement).

- Si son 2<sup>ème</sup> PION atteint le Continent, il peut prendre chaque fois à la fin de ses tours 3 CARTES.

## ► ACHETER DES CARTES

- **Au début de son tour**, le joueur peut acheter de nouvelles cartes, **contre 1 de ses tuiles** « Parcours » qu'il a recueillies sur le parcours et la remet dans la boîte.

- Il reçoit **AUTANT DE CARTES** de la pioche que la **VALEUR de la tuile DIVISEE par 2, ARRONDI VERS LE BAS**.

Exemple : Pour une tuile «5» il peut prendre par exemple 2 cartes.

## ► TROUS SUR LE TRAJET A TRAVERSER

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

### 1. 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 2 tuiles qui sont DEVANT et DERRIERE 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 on ne rend PAS LA MONNAIE !**
- **Si le joueur n'a PAS ASSEZ DE POINTS, il ne peut PAS DEPLACER 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 DEBUT 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 ROLE.** Les frais pour la traversée sont toujours égaux à la valeur la plus basse des tuiles qui délimitent le trou (cf. exemple 2).

### 2. TRAVERSER une tuile « Eau » AVEC 1 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.**

Fin du jeu :

- **Le joueur qui place en premier son 3<sup>ème</sup> et dernier pion sur le Continent, prend 4 CARTES et le jeu se TERMINE IMMEDIATEMENT.** Mais...
- **Dès qu'1 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 NEGATIFS 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.

**COMPTAGE DES 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.**

