Waddingtons

ATLANTIS

Un Jeu de Société pour Deux à Quatre Joueurs à partir de 8 Ans

Contenu de la boîte

Plateau de jeu
1 Roulette
6 monstres marins
6 requins
6 poulpes
6 dauphins
12 bateaux
12 voiles

7 morceaux de montagne gris
12 morceaux de colline verts
18 morceaux de plaine jaunes
Soit, au total, 37 morceaux d'île

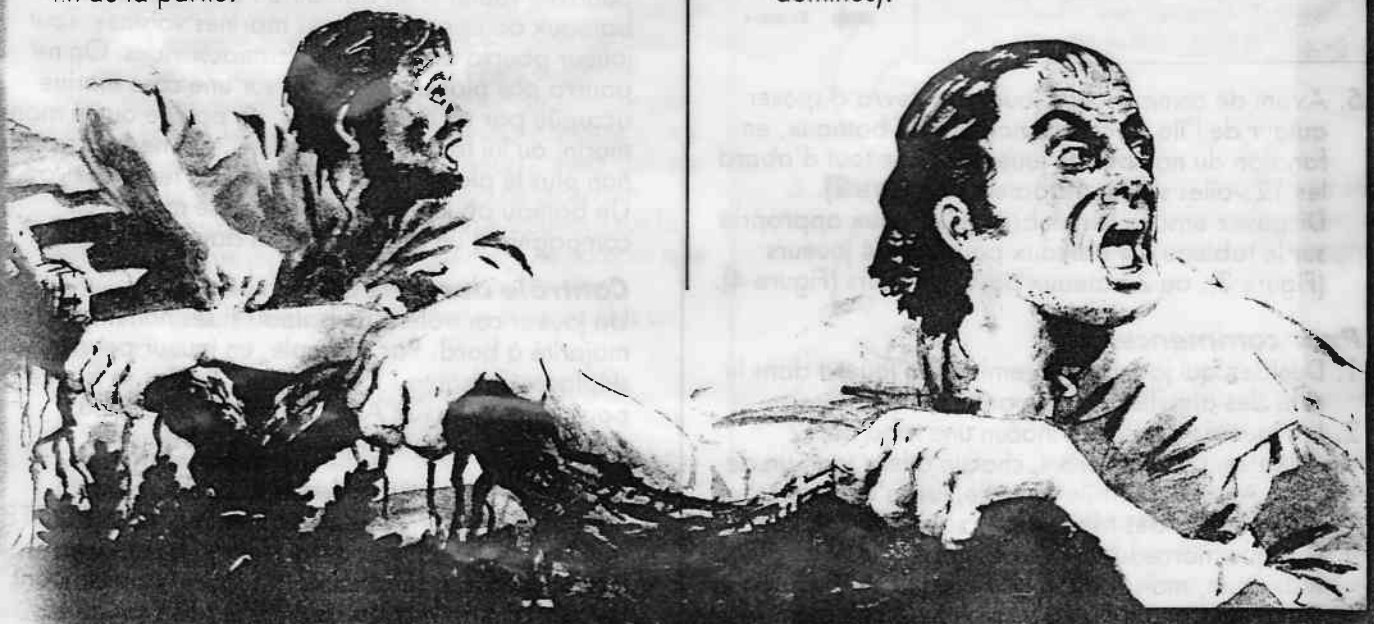
48 membres des tribus atlantes
(12 rouges, 12 bleus, 12 jaunes et 12 verts)

But du jeu

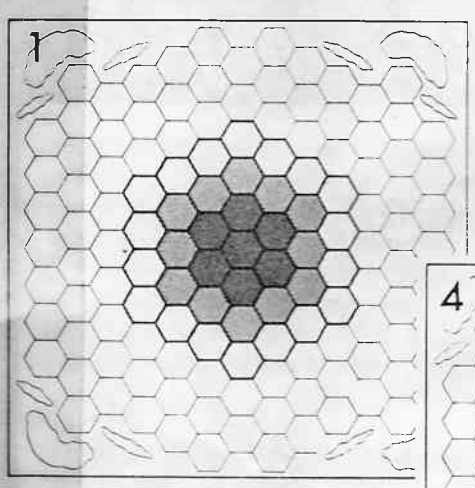
Conduire votre tribu d'Atlantes, dans sa fuite audacieuse de l'île maudite d'Atlantis, jusqu'aux Iles de Corail voisines, où elle sera en sécurité. Le gagnant sera le joueur qui aura réussi à faire s'échapper le plus grand nombre d'Atlantes, à la fin de la partie.

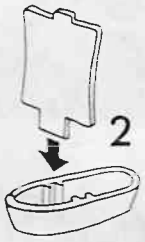
Installation du jeu

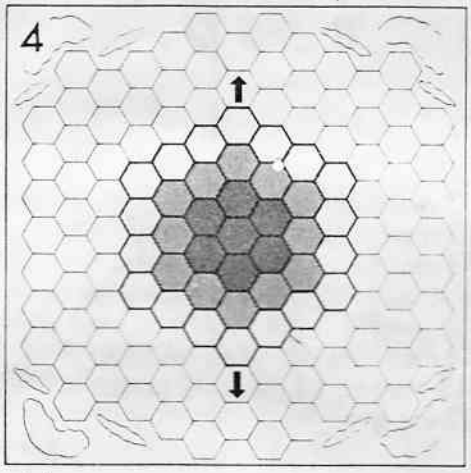
1. Dépliez le plateau de jeu et placez-le sur une vaste surface plane.
2. Otez toutes les pièces de la boîte.
3. Disposez tous les morceaux de l'île, le relief vers le haut, et mélangez-les (comme des dominos).

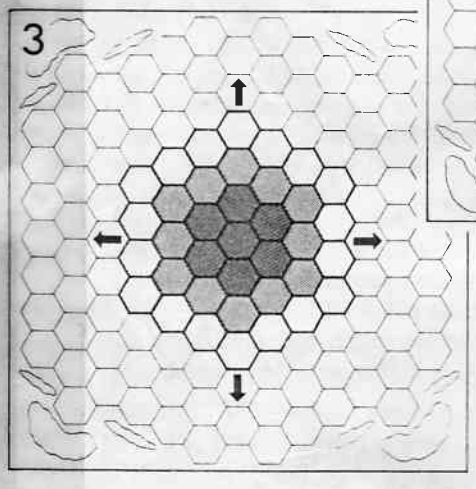


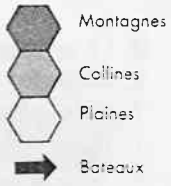
4. Placez le plus gros morceau de montagne gris dans l'hexagone central du tableau, et disposez les six autres morceaux de montagne gris en cercle autour de celui-ci. Placez ensuite les morceaux de colline verts en cercle sur les 12 cases marines entourant les morceaux de montagne gris. Procédez de même pour disposer autour des morceaux de colline verts les 18 morceaux de plaine jaunes. Lors de la construction de l'île, les joueurs ne devront pas regarder sous les pièces.
Ainsi réunis, les 37 morceaux d'île constituent l'Atlantis (Figure 1).











5. Avant de commencer à jouer, on devra disposer autour de l'île un certain nombre de bateaux, en fonction du nombre de joueurs. Fixez tout d'abord les 12 voiles sur les 12 bateaux (Figure 2).
Disposez ensuite le nombre de bateaux approprié sur le tableau – 4 bateaux pour 3 ou 4 joueurs (Figure 3), ou 2 bateaux pour 2 joueurs (Figure 4).

Pour commencer

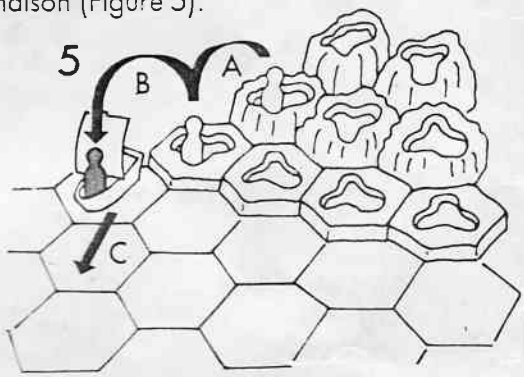
1. Décidez qui jouera en premier. On jouera dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Les joueurs choisiront chacun une tribu de 12 Atlantes, puis placeront, chacun à leur tour, un de leurs Atlantes sur l'île centrale, jusqu'à ce que tous les membres des tribus en jeu soient sur l'île.
Chaque morceau de l'île peut contenir trois hommes maximum, mais, au début d'une partie, il ne devra y en avoir qu'UN SEUL sur chaque morceau de plaine jaune. (Il pourra y avoir trois hommes maximum sur tous les autres morceaux de l'île.)
3. Toutes les autres pièces du jeu – les requins, les monstres marins, les poulpes, les dauphins et les bateaux restants – demeureront hors du tableau jusqu'au moment où l'on en aura besoin.

METHODE DE JEU

A chaque tour, chaque joueur joue son coup en TROIS FOIS, dans l'ordre suivant:
1. Il déplace des Atlantes et/ou des bateaux.
2. Il fait s'engloutir un morceau de l'île (qu'il ôte du tableau).
3. Il fait tourner la roulette.

Déplacement des Atlantes

A son tour de jouer, le joueur pourra déplacer ses Atlantes ou ses bateaux sur TROIS cases au total. Il pourra, par exemple, déplacer un Atlante de trois cases ou trois Atlantes d'une case chacun, ou encore déplacer un Atlante de deux cases et un bateau d'une case. Il peut donc à chaque tour manoeuvrer des bateaux ou déplacer des Atlantes selon n'importe quelle combinaison (Figure 5).



A = Déplacement d'un Atlante d'un morceau de l'île à un autre.
B = Déplacement d'un Atlante d'un morceau de l'île à un bateau voisin.
C = Déplacement d'un bateau d'une case marine.
Soit 3 cases au total.

Bateaux atlantes

Le joueur pourra faire passer un Atlante d'un morceau de l'île sur un bateau, si ce dernier occupe une case VOISINE du morceau de l'île. On pourra embarquer trois Atlantes maximum sur un bateau. Les Atlantes pourront sauter d'un bateau à l'autre, si ces deux bateaux occupent des cases marines voisines. Tout joueur pourra déplacer des bateaux vides. On ne pourra pas placer un bateau sur une case marine occupée par un autre bateau, un poulpe ou un monstre marin, ou lui faire franchir celle-ci. On ne pourra pas non plus le placer sur un morceau de terre quelconque. Un bateau pourra occuper une case marine en compagnie d'un requin ou d'un dauphin.

Contrôle des bateaux

Un joueur contrôlera un bateau si ses hommes sont en majorité à bord. Par exemple, un joueur pourra déplacer un bateau si un de ses Atlantes se trouve à bord. Mais, si deux Atlantes d'une autre tribu y embarquent, il perdra le contrôle du bateau.

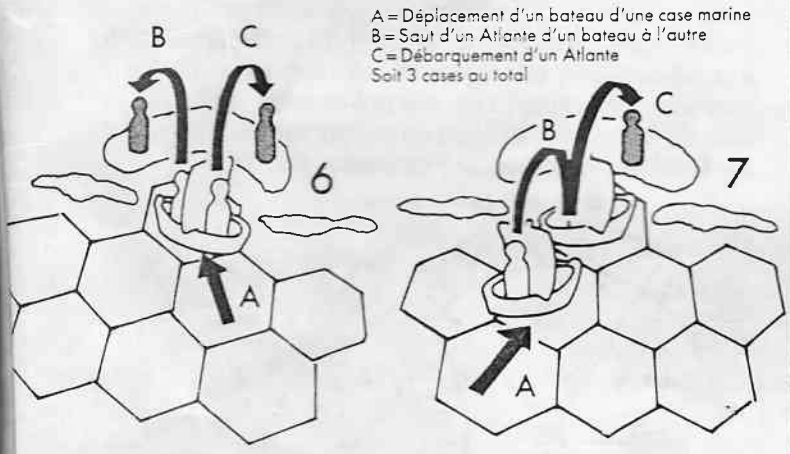
Contrôle commun des bateaux

Les Atlantes pourront s'embarquer sur N'IMPORTE QUEL bateau, s'il y a de la place à bord. Si un bateau contient deux ou trois hommes appartenant tous à des tribus différentes, les joueurs concernés contrôleront en commun le bateau. N'importe lequel d'entre eux pourra donc (à son tour de jouer) déplacer

le bateau dans le sens qu'il voudra. Une fois que le bateau a quitté Atlantis, le but est d'amener les passagers en sécurité dans les Iles de Corail, situées aux quatre coins du tableau de jeu.

Débarquement sur les Iles de Corail

Lorsqu'un bateau atteint la case marine voisine d'une Ile de Corail, le joueur peut faire débarquer ses hommes sur l'île, à son tour de jouer (Figure 6). Les hommes ne pourront débarquer que si le bateau se trouve sur la case marine située entre les deux récifs de corail rose protégeant les Iles de Corail. Faire débarquer un homme équivaut à se déplacer d'une case. Une fois à terre, les Atlantes devront y rester. Comme on l'a vu, les Atlantes peuvent sauter d'un bateau à l'autre. Lorsqu'un bateau bouche le passage à un autre, les passagers pourront sauter d'un bateau à l'autre, si ces deux bateaux sont sur des cases voisines (Figure 7).



A = Déplacement d'un bateau d'une case marine
B et C = Débarquement de deux Atlantes
Soit 3 cases au total

Nageurs atlantes

Un joueur ne pourra déplacer un nageur que d'UNE CASE MARINE A LA FOIS, à son tour de jouer. Les Atlantes deviennent des nageurs:

1. En plongeant d'un morceau de terre dans une case marine voisine,
2. En sautant d'un bateau sur le même case marine, ou
3. En plongeant dans la mer, s'il n'y a plus de place sur l'île, lorsqu'un morceau de l'île s'engloutit.

Les Atlantes qui plongent dans la mer ou sautent par dessus bord, ne peuvent passer immédiatement à une autre case marine (en tant que nageurs), mais doivent attendre le tour suivant. Les nageurs ne pourront embarquer sur un bateau que s'ils se trouvent sur la même case que lui. Cet embarquement ne compte que pour un coup de déplacement; on pourra donc déplacer ensuite le bateau, l'Atlante n'étant plus un nageur.

Engloutissement de l'Atlantis

(Engloutissement des morceaux de l'île)

Ceci constitue la seconde partie du tour d'un joueur. L'Atlantis s'engloutit région par région: les plaines d'abord, puis les collines et enfin les montagnes. Un joueur ne pourra engloutir un morceau de colline vert avant que tous les morceaux de plaine jaunes n'aient été engloutis; de même, les morceaux de montagne gris ne pourront s'engloutir que lorsqu'il n'y aura plus de morceaux de colline verts sur le tableau de jeu.

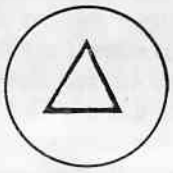
Tout Atlante se trouvant sur un morceau d'île englouti en sera ôté et placé sur N'IMPORTE QUEL AUTRE MORCEAU D'ILE (vert, jaune ou gris). Le joueur qui fait s'engloutir le morceau d'île en regardera le dessous et jouera en fonction du symbole qui y figure. On ôtera alors ce morceau d'île du jeu. Plus l'île se désintègrera et plus les morceaux restants seront peuplés, les Atlantes refluant vers les hauteurs. Si, lors de l'engloutissement d'un morceau d'île, il n'y a plus de place sur l'île, tous les Atlantes placés sur le morceau d'île englouti devront plonger dans la mer et devenir des nageurs, sur n'importe quelle case marine VOISINE du morceau d'île englouti. S'il ne reste plus aucun morceau de l'île, les joueurs poursuivront la partie en déplaçant les Atlantes et/ou les bateaux et en faisant tourner la roulette, chacun à leur tour.

Symboles de l'Atlantis

Au dos de chaque morceau d'île figure un symbole, qui sera dévoilé lors de son engloutissement. Chaque symbole a un sens différent:

1. **Monstre marin:** Placez un monstre marin sur la case marine recouverte auparavant par le morceau d'île englouti.

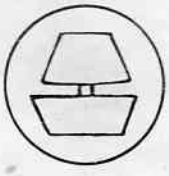
2. **Requin:** Placez un requin sur la case marine recouverte auparavant par le morceau d'île englouti.



3. **Poulpe:** Placez un poulpe sur la case marine recouverte auparavant par le morceau d'île englouti.

4. **Dauphin:** Placez un dauphin sur la case marine recouverte auparavant par le morceau d'île englouti.

5. **Bateau:** Placez un bateau sur la case marine recouverte auparavant par le morceau d'île englouti.



6. **Tourbillon:** Si le symbole est un tourbillon, tous les monstres marins, requins, poulpes, dauphins, bateaux (vides ou occupés) ou nageurs se trouvant sur une CASE MARINE quelconque voisine de la case découverte par le morceau d'île englouti seront aspirés dans le tourbillon, et donc retirés du jeu.

Animaux marins de l'Atlantis

Monstres marins

Lorsque l'on amène un monstre marin sur une case marine occupée par des nageurs et/ou un bateau (vide ou occupé), ces nageurs ou ce bateau seront immédiatement dévorés. On ôtera leurs restes du tableau et les retirera du jeu! Le monstre marin ne bougera plus, jusqu'à ce qu'on le déplace à nouveau – à l'aide de la roulette.

Requins

Si l'on amène un requin sur une case marine occupée par un ou plusieurs nageurs, tous les nageurs de cette case seront dévorés et retirés du jeu. Un requin ne peut attaquer un bateau, mais peut occuper la même case que lui.

Poulpes

Si l'on amène un poulpe sur une case marine où se trouve un bateau OCCUPE, ses occupants seront jetés par dessus bord, devenant ainsi des nageurs, et le bateau sera retiré du jeu. On en placera les occupants dans la même case marine que le poulpe. Si un requin se trouve également sur cette case, les occupants seront dévorés et retirés du jeu. Un poulpe ne peut attaquer des nageurs, ni couler des bateaux VIDES.

Dauphin

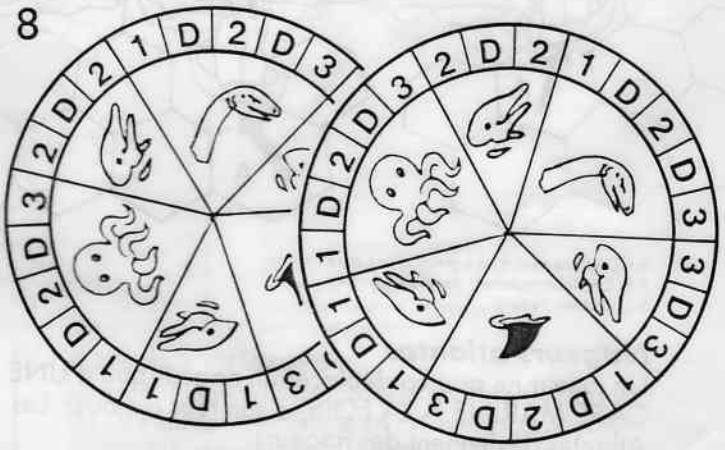
Si l'on amène un dauphin sur une case marine occupée par un nageur (ou vice versa), le joueur pourra utiliser ses trois coups de déplacement pour sauver cet Atlante à l'aide du dauphin, qui l'emmènera sur son dos jusqu'à l'une quelconque des Iles de Corail. On placera alors le dauphin sur la case marine entre les deux récifs de corail rose protégeant l'Ile de Corail. Les animaux marins pourront se trouver à plusieurs sur toutes les cases marines, mais ne pourront gagner la terre. Un joueur ne pourra déplacer qu'un seul animal marin par tour.

LA ROULETTE

La dernière partie du tour de chacun des joueurs consistera à faire tourner la roulette. Pour cela, on fera tourner rapidement la bille autour de la roulette, que l'on posera ensuite sur une surface plane, pour que la bille puisse s'arrêter. La bille devra faire au moins un tour complet.

L'intérieur du cercle de la roulette est divisé en six parties, portant les symboles suivants: 3 dauphins, 1 poulpe, 1 requin et 1 monstre marin. Ces 6 parties sont elles-mêmes subdivisées; ces subdivisions portent les chiffres 1, 2 et 3 et la lettre D. Les chiffres indiquent de combien de cases marines va se déplacer l'animal marin désigné, et le "D" signifie "PLONGEON". Ainsi, si la bille s'arrête sur "MONSTRE MARIN D", attention! Un monstre marin plonge! Le joueur qui a fait tourner la roulette pourra alors amener n'importe lequel des monstres marins présents sur le tableau sur n'importe quelle case marine vide. Ce coup ne vous permet pas de dévorer les Atlantes de vos adversaires, mais peut vous permettre de bloquer le passage des bateaux ou de menacer des nageurs vulnérables! Il en est de même pour tous les autres animaux marins. Si la bille s'arrête sur 'REQUIN 2', ceci permettra au joueur qui a fait tourner la roulette de déplacer UN des requins présents sur le tableau de 2 cases marines. Si le chiffre est suffisamment élevé pour amener le requin sur la case d'un nageur d'un de vos adversaires, ce nageur (ou ces nageurs, s'il y en a plusieurs sur la case) sera dévoré et retiré du jeu. Si la bille de la roulette indique un animal marin non présent sur le tableau, on passera au joueur suivant.

● Plongeon d'un monstre marin



Déplacement d'un requin de 2 cases ●

Fin de la partie

La partie prendra fin dès qu'un joueur aura amené tous ses Atlantes survivants en sécurité sur les Iles de Corail. LE GAGNANT SERA LE JOUEUR COMPTANT LE PLUS DE SURVIVANTS SUR LES ILES DE CORAIL.

Devised and invented by
J and C Courtland-Smith

Waddingtons

Copyright © 1986 Waddingtons Games Limited
Printed and made in Great Britain