



© 1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14627F0996

LES RESCAPES DE **ATLANTID** GUIDE DE SURVIE



CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu, 48 Atlantes,
- 6 pieuvres, 6 monstres marins,
- 6 dauphins, 6 requins, 1 acropole,
- 6 pièces citadelle, 12 pièces terre,
- 18 pièces pierre, 10 voiles,
- 10 navires, 2 dés.

PREPARATION DU JEU

Détachez toutes les pièces plastiques de leur support avec précaution. Pour cela, vous pouvez vous aider d'une paire de ciseaux.

Assemblez l'acropole et les navires comme indiqué Figures 1 et 2.

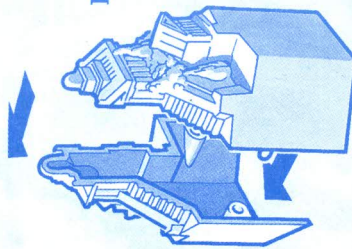


Figure 1

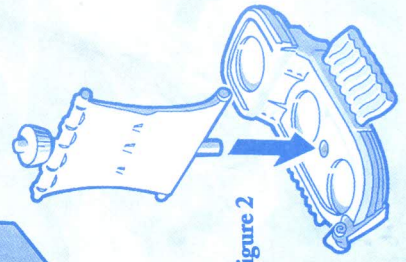


Figure 2

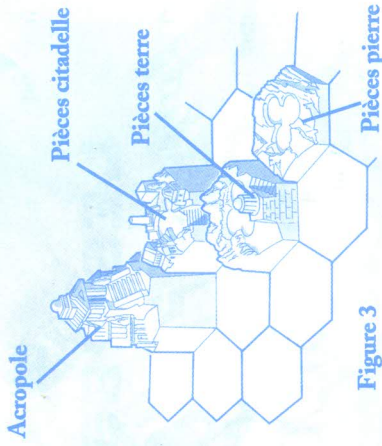


Figure 3

MISE EN PLACE DU JEU

1. Placez l'acropole au centre du plateau de jeu.
2. Placez toutes les autres pièces sur le plateau, sans regarder les symboles sur leurs bases. Mélangez-les, puis, en commençant à partir de l'Acropole au centre, construisez des cercles avec les pièces citadelle, puis les pièces terre et enfin les pièces pierre. Voir Figure 3.
3. S'il y a plus de deux joueurs, utilisez les quatre navires, comme indiqué Figure 5. Sinon, placez deux navires comme indiqué Figure 4.

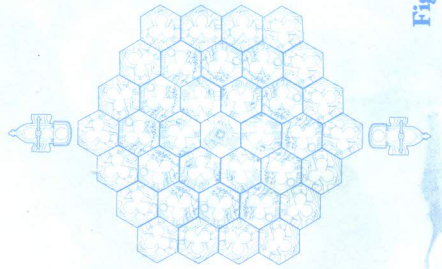


Figure 4

Le tour de jeu de chaque joueur se déroule en trois étapes :

1. Déplacez vos Atlantes et/ou vos navires.
2. Coulez une île.
3. Lancez les dés.

ETAPE 1

Déplacez vos Atlantes et/ou vos navires
Commencez votre tour de jeu en faisant un total de trois mouvements :

- déplacez un Atlante de trois cases
- ou
- déplacez plusieurs Atlantes mais de façon que le total des cases parcourues soit égal à trois
- ou
- déplacez un navire de trois cases
- ou
- déplacez plusieurs navires mais de façon que le total des cases parcourues soit égal à trois
- ou

- une combinaison des mouvements énoncés ci-dessus, mais rappelez-vous : le total des cases parcourues par tous les Atlantes et navires déplacés ne doit jamais excéder trois!

Exemple

Vous pouvez déplacer un Atlante de deux cases et un navire d'une case. Voir Figure 6.

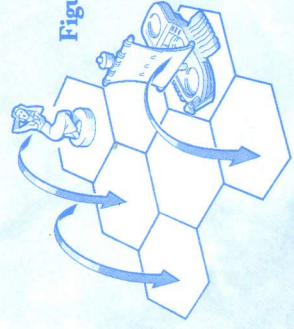


Figure 6

Lire le chapitre "les navires" pour plus de précisions sur les déplacements des navires.

4. Chaque joueur choisit 12 Atlantes d'une même couleur. Conservez les autres pièces dans la boîte pour le moment.

BUT DU JEU

Aider votre groupe d'Atlantes dans leur fuite de l'île maudite de l'Atlantide et les amener jusqu'aux îles Corail au quatre coins du plateau de jeu. La partie se termine quand le dernier des survivants atteint la plage. Le joueur qui a le plus grand nombre de survivants a gagné la partie.

LE JEU

Chaque joueur place ses Atlantes un à un quand vient son tour. C'est le plus jeune joueur qui commence. Chaque pièce peut abriter trois Atlantes.

Continuez à placer ainsi vos Atlantes à raison d'un par tour jusqu'à ce que vos douze Atlantes soient placés. (Après quelques parties, référez-vous au chapitre Stratégies page 6).

A VOUS DE JOUER

Le joueur le plus jeune commence la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

ETAPE 2 Coulez l'île

Une fois que vous avez accompli vos trois mouvements, retournez une des pièces de l'île de votre choix et remplacez-la par l'élément qu'elle révèle. Il se peut que la dernière pièce sur le plateau abrite l'un de vos Atlantes. Dans ce cas, vous devez tout de même la retourner.

L'île coule région par région : vous devez d'abord finir d'enlever toutes les pièces pierre avant d'enlever les pièces terre et toutes les pièces terre avant d'enlever les pièces citadelle et l'Acropole sauf si vous avez retourné une pièce tourbillon (voir paragraphe "Tourbillon").

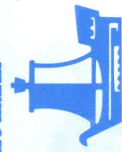
Retournez la pièce de l'île et montrez à tous les joueurs le symbole qui se trouve en dessous. Si un de ces symboles apparaît, remplacez la pièce île par l'un des éléments du jeu qui correspond.



Pieurvre



Requin



Navire



Monstre marin

Quand vous remplacez une pièce de l'île par un de ces symboles, tous les Atlantes qui se trouvaient sur celle-ci tombent à l'eau. Aussi, ne retirez pas une île où se trouvent certains de vos Atlantes, sauf si vous y êtes obligé.



Tourbillon

Si une des pièces île que vous avez retournée révèle un tourbillon, tous les pions et les pièces se trouvant sur une case adjacente au tourbillon sont détruits et éliminés du jeu. Voir Figure 7.

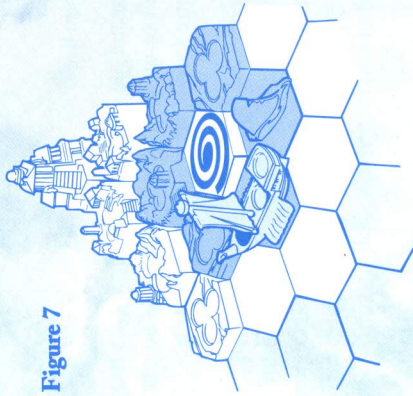


Figure 7

Vous découvrez un symbole tourbillon : toutes les pièces sur les cases grisées sont automatiquement détruites et écartées du jeu.

Au fur et à mesure de la partie, il n'y aura peut-être plus de pièces île restantes. Dans ce cas, continuez la partie, et passez directement de l'étape 1 à l'étape 3.

ETAPE 3

Lancez les dés

Vous devez lancer les deux dés pour vous déplacer sur le plateau de jeu. Un des deux dés vous indique quel élément vous devez bouger, et l'autre vous indique jusqu'où vous pouvez le déplacer (une, deux ou trois cases) ou si vous pouvez plonger.... (voir le paragraphe "Plongeon" page 5).

Si l'élément indiqué par le dé ne se trouve pas sur le plateau, votre tour est terminé.

RESPECTEZ LES LOIS DE LA NATURE

L'endroit où vous allez dépend des dangers que vous rencontrez et des tactiques que vous utilisez pour emmener vos Atlantes sains et saufs sur les îles Corail.



1. LES ATLANTES NAGEURS

Malheureusement, ces hommes sont les plus vulnérables. Les Atlantes deviennent des nageurs lors d'une des actions suivantes :

- en plongeant depuis une île dans une case mer adjacente ;
- en sautant (sur la même case) par-dessus bord d'un navire à chaque fois qu'un navire est coulé ;
- en étant abandonné dans l'eau quand une pièce île est coulée.

Ils ne peuvent pas se déplacer sur une autre case mer jusqu'au prochain tour.

Les nageurs ne peuvent pas remonter sur l'île de l'Atlantide. Ils peuvent, malgré tout, remonter à bord d'un navire qui passe, à partir du moment où ils se situent sur la même case que ce navire. Le fait de monter à bord compte comme un mouvement. Ce navire peut alors être déplacé, étant donné que l'Atlante n'est plus un nageur.



2. LES REQUINS

Quand un requin arrive sur une case occupée par un ou plusieurs nageurs, tous les nageurs sont dévorés et éliminés du jeu. Un requin ne peut pas attaquer un navire, mais peut partager une case avec un navire.



3. LA PIEUVRE

Quand une pieuvre se déplace jusqu'à une case occupée par un navire habité, l'équipage est jeté par-dessus bord et le navire est éliminé du jeu. La pieuvre ne fait aucun mal aux nageurs.

Si un requin occupe aussi cette case, les nageurs sont aussitôt dévorés et éliminés du jeu.

Une pieuvre ne peut couler que des navires occupés.



4. LES MONSTRES MARINS

Les monstres marins, en se déplaçant dans la mer, dévorent les nageurs et les navires (habités ou non) qui sont sur la même case qu'eux. Ceux-ci sont éliminés du jeu.



5. LES DAUPHINS

Comme le suggère leur sourire, ce sont les "gentils" ! Quand un dauphin arrive sur une case où se trouve un nageur (ou vice versa), le nageur est à l'abri de toute attaque. Toutefois, un dauphin ne peut protéger qu'un nageur à la fois. Si l'un de vos nageurs se trouve sur la même case qu'un dauphin et un requin (ou un monstre marin), un autre joueur peut, à son tour, obtenir un dauphin au lancer de dé et déplacer le dauphin.

Votre nageur se retrouve alors seul sur la case avec le requin (ou le monstre marin) et est immédiatement éliminé.

Un dauphin et un navire peuvent partager la même case.

Attention : une combinaison dauphin / nageur ne peut se déplacer que d'une case par tour et pendant l'étape 1. Si vous obtenez un symbole dauphin durant l'étape 3 de votre tour, vous ne pouvez déplacer que le dauphin.

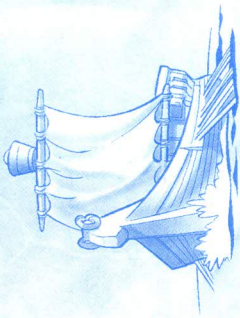
Important ! Toutes les créatures de la mer peuvent partager des cases entre elles, mais aucune d'elles n'a accès à la terre. Vous ne pouvez déplacer plus d'une créature de la mer par tour.



PLONGEON

Si vous obtenez le symbole plongeon à

votre lancer de dé, vous pouvez déplacer la créature indiquée par l'autre dé jusqu'à n'importe quelle case du plateau de jeu. Prenez garde aux actions de vos adversaires, et veillez à ce que vos Atlantes ne soient pas en danger.



LES NAVIRES

Les navires ne peuvent ni passer ni s'arrêter sur une case occupée par un autre navire, une pieuvre ou un monstre marin. Néanmoins, ils peuvent partager une case avec un requin ou un dauphin.

Un navire comporte trois places. Vous pouvez faire monter n'importe lequel de vos Atlantes à bord, tant que le navire n'a pas accosté sur une case juste à côté d'une île, et tant qu'il reste une place libre à bord.

Les Atlantes peuvent sauter d'un navire à l'autre, à condition qu'ils soient adjacents. N'importe quel joueur peut déplacer un navire inhabité.

Si un navire n'est occupé que par un Atlante, seul le joueur auquel il appartient peut déplacer ce navire.

Quand le navire est occupé par deux ou trois Atlantes de couleurs différentes, la propriété du navire est partagée entre les joueurs concernés.

POUR ATTEINDRE LES ÎLES CORAIL

Depuis que vous avez mis les voiles depuis l'île de l'Atlantide, votre but est d'atteindre l'une des îles Corail situées à chaque coin du plateau de jeu.

Pour aborder l'une des îles, navires ou nageurs doivent d'abord atteindre la case rouge. A votre tour, vous pouvez alors faire un dernier mouvement pour que votre Atlante arrive à bon port. Voir Figure 8.

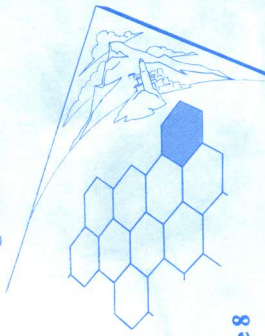


Figure 8

Remarque : le dauphin reste sur la case rouge jusqu'à ce qu'il soit déplacé par vous ou par un autre joueur, lors des tours suivants.

Souvenez-vous que les Atlantes peuvent sauter d'un navire à l'autre. S'il y a déjà un navire sur la case rouge, un autre navire peut s'arrêter à côté, et l'Atlante peut sauter sur l'autre navire, et accoster. Voir Figure 9.

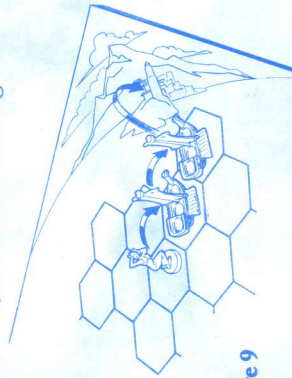


Figure 9

Ce déplacement en trois étapes va permettre à votre Atlante d'accoster.

STRATÉGIES

* Après quelques parties, vous découvrirez qu'il y a différentes façons de placer vos Atlantes autour de l'île au début de la partie. Tout dépend de ce qui apparaîtra quand les pièces des îles seront retournées. Par exemple, placer de nombreux Atlantes à côté des navires peut être un bon moyen

pour que les hommes puissent monter à bord très rapidement. Mais en rassembler trop dans un même endroit peut être dangereux si l'une des pièces proche se révèle être un tourbillon.

- * Cela peut être une bonne idée aussi de garder un couple d'Atlantes en réserve au centre d'une île.
- * Si vous devez bouger une pièce de l'île avec des Atlantes dessus, choisissez-en une qui soit proche d'un dauphin.
- * Vous devrez décider aussi si vous voulez regrouper un maximum d'Atlantes sur un même navire, pour pouvoir les amener tous en même temps aux îles Corail, sachant que vous risquez de les perdre tous d'un seul coup en cas de rencontre avec un monstre marin. Vous pouvez aussi les disperser dans plusieurs navires qui sont à portée de vos Atlantes.

LE GAGNANT

La partie se termine quand tous les joueurs ont ramené leurs Atlantes rescapés aux îles Corail. Le gagnant est celui qui a ramené le plus d'Atlantes.

POUR UNE PARTIE PLUS COURTE

Dans cette version du jeu, le jeu continue jusqu'à ce que la citadelle de l'île coule. Au moment où elle coule, le joueur qui a le plus d'Atlantes aux îles Corail est le gagnant.

RANGEMENT DU JEU

Pour ranger les navires, il est préférable de détacher les voiles des coques.