

# ATLANTIS

Spelers: 2 – 4


Leeftijd: 10+

Spelduur: +/- 30 minuten

## INHOUD



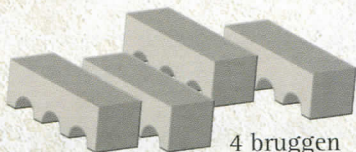
84 padtegels met waarde 1 – 7

42x met rugzijde "A" 

42x met rugzijde "B" 



24 watertegels



4 bruggen



12 figuren:

3 in elk van de 4 kleuren



1 atlantistegel



105 verplaatsingskaarten, 15 van elk van de 7 soorten

1 vastelandtegel



## SPELIDEE EN DOEL

*"Later waren er ongekende aardbevingen en overstromingen en toen kwam het afgrijselijke etmaal ... ook het eiland Atlantis is door de zee opgeslokt en verdwenen."*

– Plato, Timaios (Platoon Verzameld Werk deel 4)

*Atlantis zinkt! Door kaarten uit te spelen verplaats je jouw mensen langzaam maar zeker langs het afbrokkelende pad dat Atlantis met het vasteland verbindt. Op de tegels en kaarten staan verschillende voorwerpen afgebeeld. Overeenkomstige voorwerpen stellen je in staat om je verder in veiligheid te brengen. Door de kaarten verstandig uit te spelen kan je jouw mensen redden en tijdens je vlucht waardevolle voorwerpen meenemen. Je kunt zelfs hindernissen achter je leggen om de andere spelers op te houden! Heb je op het einde de meeste punten aan tegels en kaarten, win je het spel!*

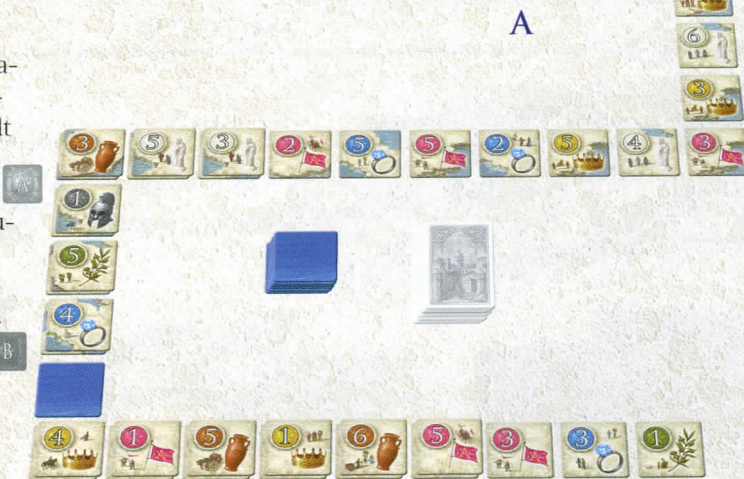
## VOORBEREIDING

Sorteer de **padtegels** volgens de letter op de rugzijde. Schud de twee stapels verdeckte tegels afzonderlijk.

Plaats de grote **Atlantis-tegel** aan één kant van het speeloppervlak. Dit is de eerste 'stapel' en de startlocatie voor de spelfiguren.



Leg de andere padtegels in een reeks open stapels zodat elke stapel slechts aan twee andere stapels grenst. Op die manier wordt een pad van Atlantis naar het vasteland gevormd. De stapels zijn de velden waarlangs je figuren zich in veiligheid brengen. Elke stapel bestaat uit 2 padtegels, 1 padtegel of 1 watertegel.



Begin bij de baai op de atlantistegel en leg vanaf hier de stapels tegels met rugzijde 'A' (alle tegels open):

- 10 stapels van 2 padtegels
- 10 stapels van 1 padtegel
- 6 stapels van 2 padtegels

Leg nu een stapel van één enkele watertegel. Dit is een 'gat' van één tegel (zie illustratie). Bouw dan het pad verder met de tegels met rugzijde 'B' (alle tegels open):

- 6 stapels van 2 padtegels
- 10 stapels van 1 padtegel
- 10 stapels van 2 padtegels

Plaats op het einde van het pad de grote vastelandtegel als laatste 'stapel'.



Je moet niet exact de vorm en richting van het pad volgen zoals aangegeven in de illustratie. De enige vaste parameters zijn: de tegelvolgorde (eerst 'A', dan 'B'), de grootte van de stapels en de volgorde van de stapels.

Leg de resterende watertegels in het midden van de tafel.

Kies een kleur en zet je 3 figuren op Atlantis. Neem ook één brug en plaats die voor je. Schud de verplaatsingskaarten en vorm er een gedeckte trekstapel mee. Indien de trekstapel tijdens het spel uitgeput raakt, schud dan de afgelegde kaarten en vorm een nieuwe trekstapel.

De jongste speler is de startspeler en trekt 4 kaarten. De tweede speler (met de klok mee) trekt 5 kaarten, de derde speler 6 enz.

# SPELVERLOOP

Het spel wordt met de klok mee rond de tafel gespeeld. In jouw beurt voer je de volgende acties uit:

## 1. Kies een figuur

Bepaal welke figuur je wilt verplaatsen. Je kan geen figuur kiezen die het vasteland al bereikt heeft.

## 2. Speel een kaart en verplaats je figuur

Speel een kaart uit je hand open op de tafel.

Verplaats je gekozen figuur langs het pad (d.i. in de richting van het vasteland) naar de volgende padtegel met hetzelfde voorwerp als op de kaart. Is die tegel vrij, dan zet je daar je figuur. Staat er daar al een andere figuur (van jezelf of van een andere speler), dan **moet** je nog een kaart spelen. Verplaats je figuur langs het pad naar de volgende tegel met hetzelfde voorwerp als op je nieuwe kaart. Doe dit totdat je figuur op een vrije tegel terecht komt. Op het einde van een beurt moet elke figuur zich in Atlantis, alleen op een tegel of op het vasteland bevinden.

**Opmerking:** Meerdere kaarten spelen is enkel mogelijk indien je kaarten speelt waarmee je op bezette tegels terecht komt!



In het zeldzame geval dat je geen enkele figuur kan verplaatsen naar een vrij veld toon je jouw kaarten aan je medespelers en mag je 2 kaarten van de trekstapel trekken. Hiermee zit je beurt erop.



**Opmerking:** Wanneer je een figuur niet kan verplaatsen, mag je eerst kaarten kopen (zie p.4) in de hoop dat je een kaart trekt waarmee je een figuur kan verplaatsen. Indien je dan nog steeds geen figuur kan verplaatsen, mag je 2 nieuwe kaarten trekken, maar je beurt zit erop.

## 3. Padtegels verzamelen

Neem de eerste vrije padtegel onmiddellijk achter de figuur die je verplaatst hebt (in de richting van Atlantis). Neem die tegel en leg hem open voor je. Zijn er twee tegels, neem je enkel de bovenste (zie voorbeeld 1 op pagina 4).

Indien er daardoor een gat ontstaat, leg je een watertegel op de vrijgekomen plaats. De watertegel herinnert je er visueel aan dat er een gat in het pad is. Je mag een watertegel plaatsen telkens wanneer iemand een tegel wegneemt en daardoor een gat creëert of vergroot, maar één enkele tegel volstaat om een gat van eender welke grootte voor te stellen.

## 4. Een nieuwe kaart trekken

Leg de in deze beurt gespeelde kaarten af.

Trek één kaart van de trekstapel (ongeacht hoeveel kaarten je tijdens deze beurt gespeeld hebt).

**Opmerking:** Je krijgt later in het spel meer kaarten wanneer figuren het vasteland bereikt hebben (zie pagina 5).

### Voorbeeld 1:

Pieter (zwart) speelt een kaart met een rode vlag en verplaatst zijn figuur B naar de volgende tegel met een vlag 1. Hij neemt de tegel met de groene olijven 4 achter de figuur en legt die open voor hem.

Robert (rood) speelt een kaart met olijven en verplaatst zijn figuur A naar de volgende tegel met olijven 3. Aangezien de tegel met een grijze helm 2 en de tegel met de bruine amfora 6 bezet zijn, neemt Robert de tegel met de rode vlag 4.



Luc (blauw) heeft enkel kaarten met een grijze helm. Hij speelt een kaart met een helm en verplaatst zijn figuur A naar de tegel waar figuur A van Pieter op staat. Luc speelt dan nog een kaart met een helm en verplaatst zijn figuur A naar de volgende tegel met een helm 5 en neemt de tegel met de blauwe ring 7. Hoewel Luc twee kaarten gespeeld heeft, mag hij op het einde van zijn beurt slechts één kaart trekken.

## Kaarten kopen

Aan het begin van elke ronde kan je nieuwe kaarten kopen door een voorheen verzamelde tegel in te leveren. Verwijder de tegel uit het spel (leg hem in de doos). Je krijgt de helft van de waarde van de afgelegde tegel in kaarten (naar beneden afgerond). Leg je bijvoorbeeld een tegel die 5 punten waard is af, mag je 2 kaarten trekken.

## Gaten in het pad

Aan het begin van het spel is er al een gat in het pad van Atlantis naar het vasteland, en tijdens het spel zullen steeds meer gaten verschijnen (aangegeven door watertegels). Er blijven gaten verschijnen en ze worden steeds groter en vloeien soms in elkaar over. Spelers kunnen op twee verschillende manieren deze gaten passeren: zonder of met een brug.

### A) Watertegels passeren zonder een brug

Om een gat te passeren dat uit één of meerdere watertegels bestaat, moet je punten betalen. Het vereiste aantal punten is de laagste waarde van de twee tegels aan beide zijden van het gat. Je mag reeds verzamelde tegels volledig inzetten (een tegel met '5' is bijvoorbeeld 5 punten waard). Daarnaast kan je kaarten uit je hand afleggen voor 1 punt per kaart. Je mag meer betalen dan het vereiste aantal om te passeren, maar je verliest eventuele overtollige punten. Ingezette tegels verdwijnen uit het spel. De twee tegels aan beide kanten van het gat bepalen altijd de prijs ongeacht de grootte van het gat. Indien je onvoldoende punten hebt om met een van je figuren een gat te passeren, mag je die figuur niet verplaatsen.

Je mag tijdens je beurt meerdere gaten passeren en de som van de waarden van alle gaten samen op het einde van je beurt betalen als één transactie. Tegels die je in deze ronde verzameld hebt, mag je echter niet gebruiken!

De prijs van een tegel wordt altijd bepaald voordat een tegel weggenomen wordt. Indien een tegel weggenomen wordt en de prijs daardoor verandert, wijzigt de prijs pas nadat je betaald hebt om dat gat te passeren (zie voorbeeld 2 op pagina 5).

### B) Watertegels passeren met een brug

Met een brug kan je gratis een gat passeren. Je mag de brug plaatsen bij het gat van jouw keuze. Voor de rest van het spel blijft de brug staan en kunnen alle spelers dit gat gratis passeren. Zelfs indien een gat groter wordt of een gat zonder brug overvloeit in een gat met brug, blijft de brug staan en kunnen alle spelers gratis naar de overkant.





# ATLANTIS

2 à 4 joueurs

A partir de 10 ans

Durée : +/- 30 minutes

## CONTENU



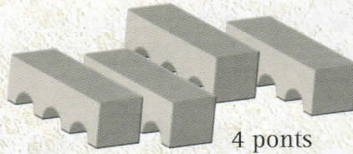
84 tuiles Parcours  
(Avec les valeurs de 1 - 7)

42 x verso

42 x verso



24 tuiles Eau



4 ponts



12 pions

(3 de chaque couleurs)



1 zone de départ « Atlantis »



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



1 zone d'arrivée « Continent »

## IDEE ET BUT DU JEU

« Mais ensuite, il y eut de violents tremblements de terre et des inondations ; et en un jour et une nuit de malheur ... l'île d'Atlantis disparût dans les profondeurs de la mer. » (Platon)  
 Atlantis est en train de couler ! En jouant des cartes « Mouvement », vous déplacez vos personnages le long du chemin entre le "Continent" et Atlantis qui est en train de s'effondrer.  
 Les tuiles « Parcours » et les cartes « Mouvement » représentent différents objets que les joueurs emportent avec eux durant leur fuite vers le « Continent ». Chaque joueur peut créer des obstacles derrière lui de manière à ralentir les autres joueurs ! Vous remporterez la victoire si vous totalisez le plus de points (tuiles « Parcours » et cartes « Mouvement » en fin de partie.

## MISE EN PLACE

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

C'est l'emplacement de départ de pions des joueurs.

Les tuiles « Parcours » sont triées selon leur verso et sont mélangées séparément face cachée.

Les tuiles « Parcours » avec le verso « A » sont placées aléatoirement face visible à partir de la zone de départ « Atlantis » pour former le parcours tel qu'indiqué ci-dessous :

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

Après les tuiles « Parcours » « A », on place une tuile « Eau ». Ensuite, on continue le trajet avec les tuiles « Parcours » « B » pour poursuivre le parcours tel qu'indiqué ci-dessous :

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

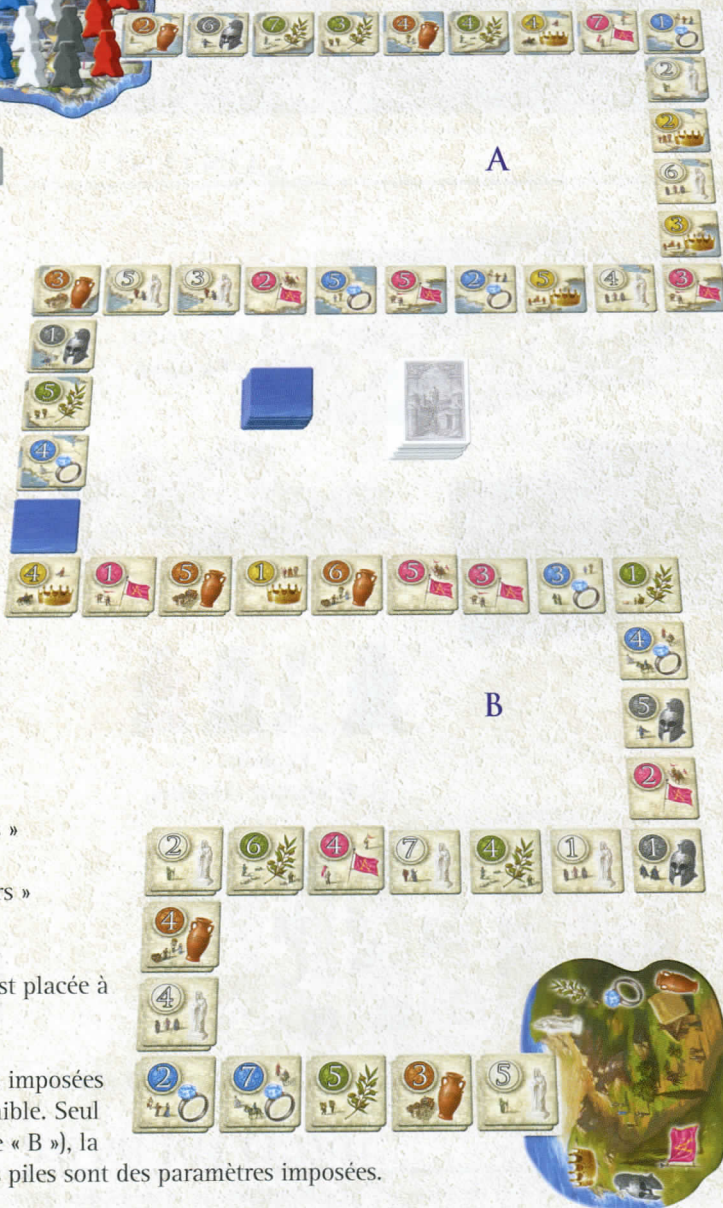
La zone d'arrivée « Continent » est placée à la fin du parcours.

Les courbes du trajet ne sont pas imposées et sont régies par l'espace disponible. Seul l'ordre des tuiles (« A » suivies de « B »), la taille des piles et la séquence des piles sont des paramètres imposés.

Chaque joueur choisi une couleur et place ses **trois personnages** sur le zone de départ « Atlantis ». Chaque joueur reçoit également **un Pont**.

Les cartes « **Mouvement** » sont mélangées et placées face cachée au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence et prend 4 cartes « Mouvement » qu'il conserve en main. Le deuxième joueur prend **5 cartes « Mouvement », le troisième 6 cartes « Mouvement », ...**

Les tuiles « Eau » restantes sont placées au centre de la table à proximité des cartes « Mouvement ».



## DEROULEMENT DU JEU

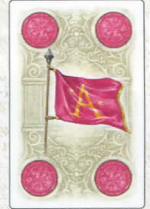
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur réalise les actions suivantes successivement.

### 1. Choisir un de ses pions

Le joueur actif désigne un de ses 3 personnages. C'est celui qu'il souhaite avancer ce tour-ci. Un personnage ayant déjà atteint la tuile « Continent » ne peut pas être choisi.

### 2. Jouer une carte « Mouvement » et avancer le pion choisi

Le joueur actif joue une de ses cartes « Mouvement » face visible sur la table et déplace son personnage sur la tuile « Parcours » suivante représentant l'objet de la carte jouée, dans la direction du « Continent ». Si l'emplacement est libre, le pion personnage s'y arrête. Si un autre pion personnage (du joueur actif ou d'un adversaire) s'y trouve déjà, le joueur actif doit jouer une nouvelle carte « Mouvement ». Il déplace ensuite son pion personnage sur la tuile « Parcours » suivante représentant l'objet de la nouvelle carte jouée. Si il y a de nouveau un pion sur cette tuile, le joueur doit rejouer une carte « Mouvement » jusqu'à ce qu'il atteigne une tuile « Parcours » vide.



A la fin du tour, chaque pion personnage doit être soit sur la zone de départ « Atlantis », soit sur la zone d'arrivée « Continent », soit seul sur une tuile « Parcours ».

**Attention :** Il n'est possible de jouer plusieurs cartes « Mouvement » que quand un pion personnage atteint une tuile « Parcours » déjà occupée.

**Exceptionnellement,** si un joueur ne peut se déplacer, il montre ses cartes « Mouvement » aux autres joueurs et peut prendre les 2 cartes supérieures de la pioche. Son tour se termine alors. Toutes les cartes jouées forment la défausse.

### 3. Prendre une tuile « Parcours »

Le joueur actif s'empare ensuite de la tuile « Parcours » directement placée derrière la tuile sur laquelle il a terminé son mouvement et la dépose face visible devant lui. Quand il y a deux tuiles superposées, il prend la tuile supérieure. Si un pion personnage ou une tuile « Eau » se trouve juste derrière le pion du joueur actif, il prend alors la prochaine tuile libre dans la direction de « Atlantis ».

Si un espace apparaît en prenant une tuile « Parcours », celui-ci est comblé en utilisant une tuile « Eau » de la pile. Les tuiles « Eau » n'ont pas d'autre fonction que de donner une bonne vision du parcours à tout moment.

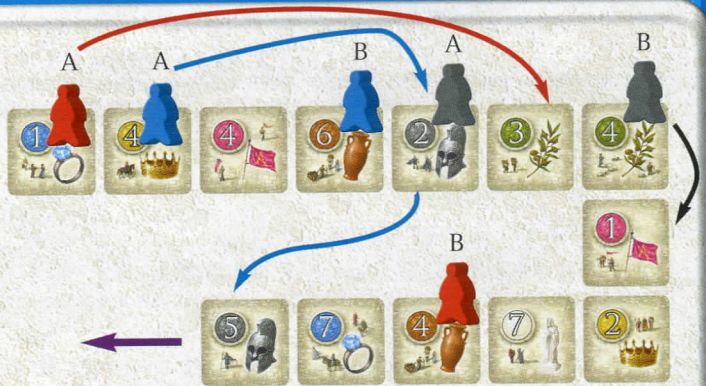
### 4. Prendre une nouvelle carte « Mouvement » dans la pioche

Quel que soit le nombre de cartes « Mouvement » jouées lors de son tour, le joueur tire 1 carte « Mouvement » de la pioche. Lorsque la pile pioche des cartes « Mouvement » est épuisée, on mélange la défausse et on reforme une nouvelle pioche.

### Exemple 1:

Pierre (noir) joue une carte « Drapeau » rouge et avance son pion B sur la prochaine tuile « Drapeau 1 ». Il prend la tuile « Olive » verte 4.

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



Laurent (bleu) a uniquement des cartes « Casque » grises. Il joue une carte « Casque » et déplace son pion A près du pion A de Pierre. Ensuite, il joue une autre carte « Casque », déplace son pion A sur la tuile « Casque » 5 et prend la tuile « Anneau » 7. Malgré qu'il ait joué deux cartes « Mouvement », Laurent pioche uniquement une seule carte à la fin de son tour.

### Acheter des cartes

Au début de son tour, le joueur actif peut acheter de nouvelles cartes « Mouvement » en échange d'une des tuiles « Parcours » qu'il a récupérée précédemment. Cette tuile est alors remise dans la boîte et ne servira plus pour le jeu. Il reçoit alors autant de cartes « Mouvement » que la moitié de la valeur de cette tuile (arrondie à l'inférieur : pour une tuile 5, il recevra donc 2 cartes « Mouvement »).

### Trous sur le trajet

Au début du jeu, un espace existe déjà au milieu du trajet entre la zone de départ « Atlantis » et la zone d'arrivée « Continent ». Au cours du jeu, d'autres espaces vont apparaître et seront comblés par des tuiles « Eau ». Ces espaces vont continuer à apparaître et parfois s'agrandir et même se rejoindre.

Ces espaces peuvent être traversés par les pions personnages des joueurs de deux façons différentes : soit sans Pont soir avec un Pont.

### A) Traverser une tuile « Eau » sans Pont

Pour traverser un espace d'une ou plusieurs tuiles « Eau » contiguës sans Pont, le joueur doit payer un droit de passage en point. Le nombre de points à payer est déterminé par la valeur la plus faible des deux tuiles « Parcours » qui sont situées de part et d'autre de l'espace à traverser. Le joueur peut payer soit :

- avec des tuiles « Parcours » qu'il a déjà récupérées (une tuile « Parcours » 5 valant dans ce cas 5 points)
- avec des cartes de sa main (chaque carte valant 1 point)

Le joueur peut payer plus que la somme requise s'il ne possède pas la somme exacte. Toutefois, la monnaie n'est jamais rendue. Peu importe la taille de l'espace à traverser (si il est composé d'une ou plusieurs tuiles « Eau »), le prix à payer pour la traversée est toujours déterminé par la valeur la plus basse entre les deux tuiles « Parcours » délimitant cet espace. Si le joueur n'a pas suffisamment de points, il ne peut pas déplacer le pion personnage choisi lors de son tour. Le joueur actif peut traverser plusieurs espaces « eau » lors de son tour et payer l'ensemble du prix des différentes traversées à la fin de son tour. Toutefois, lors du paiement, il ne pourra payer qu'en utilisant des cartes et des tuiles qu'il possédait déjà au début de son tour. Il ne pourra donc pas utiliser, pour le paiement, des tuiles ou cartes acquises durant ce tour. Les tuiles « Parcours » utilisées pour le paiement retournent dans la boîte de jeu et ne seront plus utilisées durant la partie.

### B) Traverser une tuile « Eau » avec un Pont

La traversée avec un Pont est gratuite. Chaque joueur peut placer son Pont lors de son tour de jeu sur n'importe quel espace du trajet. A partir de ce moment, tous les joueurs peuvent traverser gratuitement cet espace. Un Pont reste en place jusqu'à la fin de la partie. Même si l'espace s'agrandit, la traversée reste gratuite.



