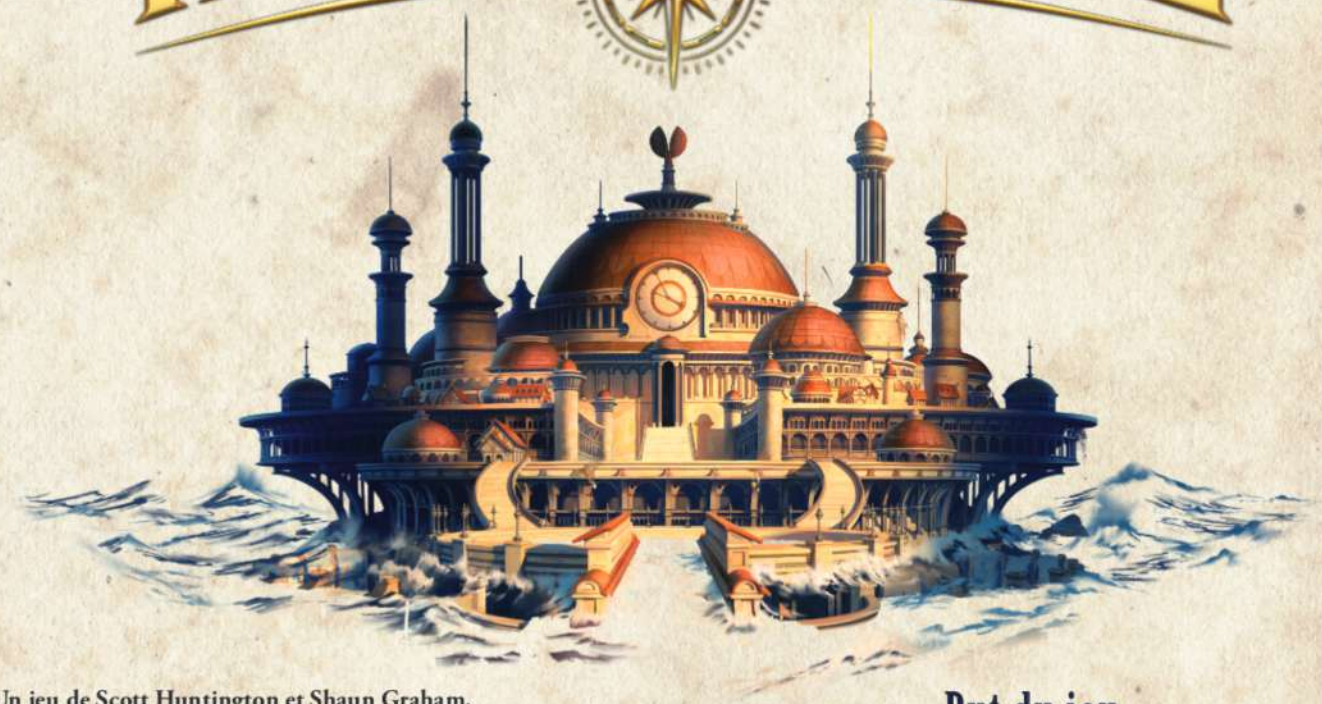
ATLANDICE



Un jeu de Scott Huntington et Shaun Graham.

Le cataclysme a débuté, noyant l'Atlantide sous les flots. La dernière cité de l'île mythique est sur le point d'être engloutie.

Vous, les derniers Atlantes, tentez de sauver ce qui peut l'être avant de fuir devant la fureur des éléments. L'heure tourne. Vous n'avez que peu de temps pour rassembler les richesses de l'Atlantide.

Les règles ci-après concernent les parties à 3 et 4 joueurs. Pour les règles à 2 joueurs, voir en page 8.

But du jeu

Visitez les quartiers de la cité en empruntant les portes ouvertes. Utilisez intelligemment les installations de la ville afin de réunir le maximum de ressources. Gardez un œil sur les quartiers qui se vident de leurs richesses et sur l'horloge qui marque le temps restant avant la fin du jeu.

Gagnez du prestige en collectant plus de ressources que vos adversaires, aux moments-clés de la partie et à la fin du jeu.

Matériel

- 1 plateau central, composé de deux zones *(le Marché Noir et l'Horloge)*.

Avant votre première partie, prenez soin d'assembler le plateau central et l'aiguille, à l'aide de l'attache en plastique.

- 15 tuiles Quartier, réparties en 5 catégories :

  – 3 Bijouteries, numérotées 1,

  – 3 Bibliothèques, numérotées 2,

  – 3 Auberges, numérotées 3,

  – 3 Machineries, numérotées 4,

  – 3 Forges, numérotées 5.

- 9 dés *(les portes de la cité)*.

- 5 lots de ressources (60 ressources) :

  – 12 Gemmes,

  – 12 Livres,

  – 12 Provisions,

  – 12 Outils,

  – 12 Armes.

- Points de prestige.

- 1 jeton Premier joueur (recto)/ Joueur neutre (verso).

- 1 pion Sous-marin (à assembler).

Mise en place

Placez le plateau central au centre de la table, l'aiguille de l'Horloge étant positionnée sur la première case (avec la flèche).

Triez les tuiles Quartier par catégorie. Formez 5 paquets de 3 tuiles Quartier du même type (même numéro de dé). Mélangez chaque paquet et placez-les autour du plateau central dans l'ordre croissant des numéros.

Prenez 3 ressources de chaque type et placez-les sur le Marché Noir du plateau central.

Placez le nombre de ressources correspondant au nombre de joueurs, sur le Quartier qui leur correspond.

Nombre de joueurs	**2/3**	**4**
Nombre de ressources	7	**9**

Les Gemmes vont dans les Bijouteries.

Les Livres vont dans les Bibliothèques.

Les Provisions vont dans les Auberges.

Les Outils vont dans les Machineries.

Les Armes vont dans les Forges.

Prenez le nombre de dés correspondant au nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	2/3	4
Nombre de dés	7	9

Placez le pion Sous-marin près de la pile des Machineries (numérotées 4).

Vous pouvez ranger les ressources et les dés restants dans la boite. Ils ne serviront pas.

Les Points de prestige sont placés sur le côté, dans une réserve commune.

Désignez le premier joueur au hasard et donnez-lui le jeton Premier joueur ainsi que les dés.

Vous êtes prêts à jouer.

Déroulement du jeu

La partie se joue en plusieurs tours. À chaque tour, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre.

1 - Ouverture des Portes.

2 - Visite des Secteurs, vérification des stocks et distribution éventuelle de Points de prestige.

3 - Avancée de l'Horloge et application de l'événement (s'il y en a un).

4 - Changement de Premier joueur.

1 - Ouverture des Portes

Le Premier joueur lance tous les dés et les place à côté des Quartiers correspondants. Ainsi, tous les dés de valeur "1" se placent à côté de la pile de Bijouteries, les "2" se placent à côté de la pile de Bibliothèques, etc.

À cause du cataclysme, les portes de la cité s'ouvrent de manière aléatoire. Tous les secteurs de la ville ne sont pas forcément accessibles en permanence.

Marché Noir : Les dés de valeur **6** sont toujours placés à côté du Marché Noir, ainsi que les dés correspondant à un Quartier dont la pile est vide.

2 - Visite des Secteurs

En commençant par le Premier joueur, et dans le sens horaire, chaque joueur doit :

a) Choisir un Secteur (un Quartier ou le Marché Noir) près duquel se trouve au moins un dé, et prendre ce dé.

b) Puis, sur le Secteur choisi, prendre une des ressources présentes, qui peut ne pas être celle liée au Quartier. L'ajouter à son stock personnel, devant soi.

c) Enfin, appliquez l'effet du Secteur choisi (cf. p. 6/7).

Poursuivez jusqu'à ce que chaque joueur ait pris **deux dés**. Il ne reste alors plus qu'un seul dé près d'un Secteur.

Important

- **Vous ne pouvez pas visiter un Secteur près duquel ne se trouve aucun dé.**
- **Si le pion Sous-marin se trouve sur le Secteur visité, prenez une ressource supplémentaire sur ce Secteur, s'il y en a.**

Exemple
a) Anna choisit le dé de valeur 5 près de la Forge. Elle le prend devant elle.
b) Puis elle y prend une Arme et une Gemme, car le Sous-marin est présent à côté de la Forge.
c) Enfin, elle applique l'effet de la tuile (cf. p.7) : elle jette le dé et fait 6. Elle prend donc une deuxième Arme sur la Forge.

Vous passez les portes et visitez la ville. Saisissez les opportunités afin d'obtenir le plus de ressources possible.

Quartier vide

Quand un Quartier est vide de ressource après l'étape c) de la visite d'un joueur, attribuez des Points de prestige. Pour cela, procédez comme suit :

• Donnez la tuile du Quartier vide au joueur qui possède le plus de la ressource liée à ce Quartier. La tuile vaudra 3 Points en fin de partie. Donnez au joueur en seconde position 1 Point pris dans la réserve commune.

– S'il y a égalité pour la première place, donnez la tuile Quartier à l'un des joueurs à égalité et 3 Points à chacun des autres joueurs à égalité.
– Dans ce cas, les autres joueurs en seconde position ne gagnent rien.

– S'il y a égalité sur la seconde position, donnez 1 Point à chacun des joueurs à égalité.

Ainsi, s'il y en a une, la tuile Quartier du dessous est révélée, avec un nouvel effet.

• Puis **tous les joueurs** redonnent les ressources qu'ils possèdent liées au Quartier vide. Placez-en sur le Marché Noir jusqu'à en avoir 3 de ce type sur ce Secteur, puis placez toutes les ressources restantes sur la nouvelle tuile.
Il se peut que certaines ressources du type concerné soient présentes sur d'autres Quartiers. Elles doivent y rester.

Si la pile de tuiles Quartier est vide, **toutes** les ressources liées à ce Quartier sont retirées du jeu. Il n'y aura plus de Points attribués pour cette ressource.
Lors de l'étape 1 - Ouverture des Portes, les dés dont la valeur correspond à ce Quartier sont placés à côté du Marché Noir.

Exemple
La Bibliothèque est vide de ressources. Il y a 1 Livre sur le Marché Noir et 1 Livre sur l'Auberge. Anna a 3 Livres, Bruno en a 3 aussi, Eric n'a qu'un Livre et Lola n'en a aucun. Alors Anna prend la tuile Bibliothèque vide. Bruno prend 3 Points. Eric ne gagne rien. Anna, Bruno et Eric rendent leurs 7 Livres. Deux sont placés sur le Marché Noir (afin qu'il y en ait 3 sur ce Secteur). Et les 5 autres sont placés sur la nouvelle Bibliothèque. Le Livre présent sur l'Auberge y reste.

3 - Avancée de l'Horloge

L'heure tourne annonçant la fin de l'Atlantide.

Avancez l'aiguille de l'Horloge du nombre de symboles Aiguille dessinés sur le Secteur **où se trouve le dernier dé.** Si, après ce mouvement, l'aiguille pointe une icône, appliquez l'événement correspondant (Inventaire ou Don).

Dans l'exemple page 4, après le tour d'Anna, il ne reste plus que le dé près de la Machinerie. On avance donc l'aiguille de 3 cases, puisqu'il y a 3 symboles Aiguille sur la tuile Machinerie.
L'aiguille pointe une case Don après ce mouvement. On applique donc cet événement.

Inventaire

C'est le moment de faire le point.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de la ressource désignée ou le plus grand total de ressources gagne un Point pris dans la réserve commune.

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent un Point.

Après l'application de cet événement, vous conservez les ressources dans votre stock personnel. Ne les remettez PAS sur le Quartier correspondant.

Don

Altruistes, vous laissez des ressources pour le reste du groupe.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut dépenser 2 ressources quelconques pour gagner 1 Point, et cela autant de fois qu'il le souhaite. Les ressources dépensées sont replacées sur le Quartier auquel elles sont liées (voir page 2).

4 – Premier joueur

Donnez le jeton Premier joueur au joueur assis à gauche du Premier joueur de ce tour. Il devient le nouveau Premier joueur pour le tour suivant.

Fin de partie

La partie prend fin **immédiatement** à la fin de l'étape 3 - Avancée de l'Horloge si l'aiguille a atteint la dernière case de la piste (avec les vagues). Un décompte final a alors lieu.

Décompte final

Pour chaque type de ressources, vérifiez quel joueur en possède le plus (même s'il reste encore de cette ressource sur un Secteur).

Chaque joueur qui possède le plus de ressources d'un type gagne 3 Points de prestige pris dans la réserve. Tous les joueurs en seconde position gagnent 1 Point de prestige. En cas d'égalité pour la première position, tous les joueurs à égalité gagnent 3 Points de prestige et il n'y a pas de point pour les joueurs en seconde position.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de Points de prestige est déclaré vainqueur.

Rappel : chaque tuile Quartier gagnée durant la partie vaut 3 Points de prestige à la fin du jeu.

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs.

Effets des Secteurs

Chaque secteur de la ville possède son propre mode de fonctionnement.

Bijouteries

Lancez le dé que vous venez de choisir. Si vous obtenez 1, 3 ou 5, prenez une ressource supplémentaire de la Bijouterie.

Échangez une ressource de n'importe quel type présente sur la Bijouterie avec une ressource d'un **autre** Quartier.

Exemple : Anna choisit le dé de valeur 1 près de la tuile Bijouterie. Elle prend d'abord une Gemme sur cette tuile. Puis elle échange une Gemme de la Bijouterie avec une Arme de la Forge.

Lancez le dé que vous venez de choisir. Si vous obtenez 6, lancez-le à nouveau et visitez le Secteur correspondant au nouveau résultat, en appliquant l'effet du nouveau Secteur.

Exemple : Bruno prend le dé de valeur 1 près de la tuile Bijouterie. Il prend un Livre sur cette tuile. Puis il lance le dé et obtient un 6. Il relance et obtient à nouveau un 6. Il visite alors le Marché Noir où il peut prendre un autre Livre. Il n'y a pas d'effet sur le Marché Noir.

Bibliothèques

Lancez le dé que vous venez de choisir. Si vous obtenez 5 ou 6, prenez une ressource de n'importe quel **autre** Quartier.

Déplacez une ressource de votre choix de la Bibliothèque vers le Marché Noir.

Si le dé que vous venez de choisir est le second dé que vous prenez durant ce tour, prenez une ressource supplémentaire de la Bibliothèque.

Auberges

Lancez le dé que vous venez de choisir. Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, avancez l'aiguille d'un cran.
N'appliquez pas l'effet de l'éventuel événement (Inventaire ou Don) de la nouvelle case.

[Note : Si l'aiguille atteint la dernière case suite à ce mouvement, continuez la partie jusqu'à la fin de l'étape "2 - Visite des Secteurs".]

Déplacez une ressource du Marché Noir vers n'importe quel Quartier (sauf l'Auberge).

Changez la valeur d'un dé d'un Secteur et placez-le près du Secteur correspondant.

Machineries

Déplacez le pion Sous-marin du Secteur où il se trouve vers un autre Secteur.
Ce peut être le Secteur que vous visitez, mais cela ne vous autorise pas à prendre une ressource supplémentaire ce tour-ci.

Exemple : Eric choisit un dé de valeur 4 près de la Machinerie. Il prend un Outil sur cette tuile puis il déplace le pion Sous-marin de la Bibliothèque vers le Marché Noir.

Il y a trois Machineries différentes avec 1, 2 ou 3 symboles Aiguille, mais elles ont toutes le même effet.

Forges

Lancez le dé que vous venez de choisir. Si vous obtenez 2, 4 ou 6, prenez une ressource supplémentaire de la Forge.

Déplacez une ressource de n'importe quel type de la Forge vers n'importe quel **autre** Quartier.

Lancez le dé que vous venez de choisir. Si vous obtenez un 6, prenez une ressource du Marché Noir.

Marché Noir

Il n'y a pas d'effet sur ce Secteur. Mais vous y avez un plus grand choix de ressources.

Partie à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs vont contrôler un troisième joueur, neutre. Le Joueur neutre collectera des ressources et gagnera des Points de prestige. Ce Joueur neutre est représenté par le verso du jeton Premier Joueur.

Sept dés sont lancés au début d'un tour. Chaque joueur en prend trois, en alternance, mais un des dés choisis doit être donné au Joueur neutre.
Quand un joueur donne un dé au Joueur neutre, il collecte une ressource de son choix sur le Secteur correspondant et la place près du jeton Joueur neutre. Puis il applique l'effet du Secteur d'où vient le dé donné au bénéfice du Joueur neutre.
Si le pion Sous-marin se trouve sur le Secteur visité, le Joueur neutre gagne également une ressource supplémentaire prise sur le Secteur.

Quand vous donnez un dé au Joueur neutre, placez-le près du jeton Joueur neutre, de votre côté, en guise de rappel.

Le dé que vous donnez au Joueur neutre peut être le premier, le deuxième ou le troisième dé du tour, selon votre choix.

À l'étape 3, l'étape 4 et à la fin du jeu, le Joueur neutre participe au décompte. Il se peut que vous deviez lui donner des Points de prestige.
Le joueur humain possédant le plus de Points de prestige est déclaré vainqueur.

Auteurs du jeu
Scott Huntington
Shaun Graham

Développement
Cédric Lefebvre

Illustrateurs
Clément Masson
Alexander Thümler
Ian Parovel

www.Ludonaute.fr

Lexique

N'importe quel Quartier autre que celui visité.

Le Marché Noir.

Prendre une ressource quelconque sur le Quartier visité.

Prendre une ressource quelconque sur un autre Quartier que celui visité.

Prendre une ressource quelconque du Marché Noir.

Déplacer d'un Secteur vers un autre Secteur.

Relancer le dé pour obtenir le résultat indiqué.

Le pion Sous-marin.

Échanger deux ressources de n'importe quelle catégorie.

Ludonaute
20 Boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr

© 2018 Ludonaute, Tous droits réservés.
© 2018 Atlandice, Tous droits réservés.