

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Survivre : Fuir Atlantis !

Objectif du jeu :

Un volcan sous-marin entre en éruption et la légendaire île d'Atlantis s'enfonce dans les flots ! Chaque tour, une nouvelle partie de l'île disparaît dans les fonds marins ! Les joueurs se battent contre le temps pour permettre à leurs Atlantes de se mettre à l'abri dans l'une des îles voisines. Mais ce chemin est parsemé d'embûches. Des requins et des serpents de mer en veulent à vos survivants ! Des baleines viennent chavirer vos embarcations ! Sauvez autant de personnes que vous le pouvez, avant que la tuile volcan ne soit révélée signifiant la fin du jeu. Le gagnant sera celui qui aura sauvé le plus de points de personnages (la somme des valeurs en dessous des personnages).

Composants :

1 plateau de jeu

40 Tuiles Terre (16 plages, 16 forêts et 8 montagnes)

40 Pions personnages (10 de chaque couleur)

5 Pions Serpents de mer

6 Pions Requins

5 Pions Baleines

10 Pions Barques

1 Dé rouge (pour les créatures)

1 Sac

1 Livret de règles

Les composants suivants ne sont utilisés qu'avec la règle optionnelle n°5 :

4 Pions Dauphins

2 Dés bleus (dés de plongée)

Mise en Place :

1. Placez les 5 serpents de mer sur le plateau aux emplacements signalés par une icône à leur effigie (au centre du plateau et devant les 4 îles refuges situées aux 4 coins de la zone de jeu)
2. Mélangez les tuiles faces visibles (les tuiles plages, forêts et montagnes), puis placez-les aléatoirement sur la surface de jeu. Cette surface de placement est surlignée par un trait noir sur le plateau. Vous pouvez utiliser le sac si vous souhaitez piocher les tuiles au hasard. Cela permet de créer une île formée de plages, de forêts, de montagnes avec un serpent de mer placé au centre de celle-ci.
3. Chaque joueur choisit un groupe de pions de personnages de la même couleur.

4. Chaque joueur reçoit deux pions barques.
5. Mettez en réserve, les pions requins, baleines et les barques supplémentaires.
6. Sélectionnez, ou choisissez aléatoirement le premier joueur (le dernier à s'être baigné, à avoir chassé le requin ou la baleine...)

Chacun des pions personnages a un chiffre imprimé sous sa base. Regardez les valeurs situés sous vos pions, mais ne révélez pas ces chiffres aux autres joueurs. Essayez de vous rappeler de la valeur de vos personnages et de l'endroit où vous les placez, car c'est la somme de ces valeurs qui déterminera le vainqueur si ces derniers arrivent à atteindre une des 4 îles salvatrices.

7. En commençant par le premier joueur, puis en continuant par le joueur à sa gauche, chaque joueur à son tour de jeu va placer un pion personnage sur une tuile terre libre (plage, forêt, montagne), c'est-à-dire ne contenant aucun autre pion personnage. Faites attention, lorsque vous placez vos pions personnages, que les autres joueurs ne puissent pas voir la valeur inscrite sous leur base. On procède ainsi jusqu'à ce que tous les pions personnages soient placés.
8. On utilise la même méthode pour les pions barques. On commence par le premier joueur puis on continue par le joueur situé à sa gauche. Chaque joueur, à son tour, place un de ses pions barques dans un hexagone de mer libre (c'est-à-dire ne contenant pas d'autre pion barque ou serpent de mer) adjacent à une tuile de l'île (tuiles plages, forêts ou montagnes). On procède ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs deux barques.

Point important concernant les pions personnages :

Une fois que le jeu a débuté, vous ne pouvez plus consulter, ni révéler la valeur de vos pions personnages, même s'ils ont atteint une des îles refuges ou s'ils ont été retirés du jeu.

Tours de Jeu :

On commence par le premier joueur, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre (soit le joueur à sa gauche). Lors de son tour chaque joueur effectue les actions suivantes :

1. **Jouer une tuile terre de « sa main » :** Vous **pouvez** jouer une tuile terre (et seulement une) que vous aurez acquise lors d'un précédent tour de jeu. Naturellement, vous passerez cette action lors du premier tour de jeu et à chaque fois que vous n'aurez aucune tuile terre en main.
2. **Bougez vos pions personnages ou vos pions barques :** Vous **pouvez** exécuter n'importe quelle combinaison de mouvement entre vos pions personnages et vos pions barques, du moment que vous ne les déplacez pas de plus de trois hexagones de terre pour les pions personnages, ou de mer pour les pions barques. Par exemple, vous pouvez déplacer deux de vos personnages d'un hexagone pour atteindre une barque, puis déplacer cette barque d'un hexagone à son tour. Le but étant de faire monter vos personnages dans les barques pour leur permettre de rejoindre une des îles refuge. Pour plus de détail lisez la section « Mouvement des personnages et des barques », voir plus bas.

- 3. Supprimer une tuile terre :** Vous **devez** retirez avec précaution une tuile terre qui forme l'île centrale d'Atlantis en train de sombrer. Tous les pions personnages se trouvant sur cette tuile sont placés dans l'hexagone de mer occupé précédemment par cette tuile. Puis regardez discrètement le dos de cette tuile, en faisant attention à ce que les autres joueurs ne puissent le voir, puis suivez les instructions décrites dans la section « Usage des informations aux dos des tuiles terre », voir plus bas.

Il y a deux priorités à respecter lorsque vous désirez retirer une tuile terre du plateau de jeu. Premièrement, choisissez une tuile terre adjacente à au moins un hexagone de mer (ce qui inclus un hexagone dont un joueur a retiré précédemment une tuile terre). Deuxièmement, toutes les tuiles plages doivent être retirées en premier, puis viendront ensuite les tuiles forêt et pour finir les tuiles de montagne (on retire les zones les plus basses sur l'eau en premier car elles sombrent plus rapidement que les autres). Cependant, si une zone de plage se trouve encerclée par des tuiles forêts ou montagnes, retirez en priorité la tuile plage (même si elle n'est pas adjacente à une zone de mer). De même si une tuile forêt est entourée de montagnes on supprimera en priorité la tuile de forêt.

- 4. Lancez le dé rouge et déplacez une créature.** Vous **devez** lancer le dé rouge (pour sélectionner un type de créature). Puis vous **pouvez** décider de déplacer une créature qui correspond au résultat du dé (serpent de mer, requin, baleine) du moment qu'elle est en jeu, pour attaquer un autre joueur ou pour protéger vos propres personnages en l'éloignant. Lire la section « Utiliser le dé rouge » située plus bas.

Mouvements des personnages et des barques :

Personnages :

- Vous pouvez déplacer un pion personnage de n'importe quelle tuile terre à une autre tuile terre adjacente même si elle est déjà occupée par un ou plusieurs pions personnages.
- Vous pouvez déplacer un pion personnage d'une tuile terre dans une barque si cette dernière est dans un hexagone de mer adjacente à cette tuile.
- Vous pouvez déplacer un pion personnage d'une barque vers une autre si ces deux barques sont adjacentes.
- Vous pouvez déplacer un pion personnage dans une barque déjà occupé par des pions personnages d'une autre couleur (du moment qu'il reste de la place, les barques peuvent accepter trois pions personnages).
- Vous n'avez pas le droit de déplacer un pion personnage d'une autre couleur que la votre.
- Une fois qu'un pion personnage quitte l'île centrale (que ce soit en barque ou à la nage), il ne peut plus y revenir (on ne peut pas le faire revenir sur une tuile terre).

Nageurs :

- Les pions personnages deviennent des nageurs en se déplaçant dans un hexagone de mer depuis une tuile terre adjacente, en se jetant à l'eau depuis une barque dans le même hexagone de mer que cette dernière, ou en tombant dans un hexagone de mer suite au retrait d'une tuile terre, ou lorsque une barque est renversée par une baleine.
- Un nageur ne peut se déplacer que d'un seul hexagone lors du tour du joueur. Se jeter d'une tuile terre dans un hexagone de mer ou se jeter depuis une barque dans un de ces hexagones marins compte comme un mouvement d'un nageur.
- Vous pouvez faire monter un nageur à bord d'une barque s'il occupe le même hexagone maritime.
- Plus d'un nageur peut occuper le même hexagone de mer.
- Si vous déplacez un nageur dans un hexagone marin contenant un serpent de mer ou un requin, ce nageur est immédiatement retiré du jeu (sans regarder la valeur du pion personnage), vous ne pouvez tenter de traverser des hexagones marins occupés par ces créatures.

Barques :

- N'importe quel joueur peut déplacer n'importe quelle barque inoccupée d'un hexagone marin à un autre comme il le souhaite.
- Pas plus d'une barque peut occuper le même hexagone de mer.
- Chaque barque ne peut contenir que trois pions personnages (ce sans tenir compte de qui contrôle les pions personnages).
- Si les pions personnages de plusieurs joueurs sont à bord d'une barque, le joueur qui détient la majorité des pions personnages contrôle la barque. Si un joueur contrôle une barque, seul ce dernier peut déplacer cette barque.
- Si les joueurs possèdent le même nombre de pions personnages sur la barque, ils la contrôlent chacun leur tour (à leur tour de jeu).
- Si un joueur déplace une barque avec ses occupants sur un hexagone marin occupé par un serpent de mer, la barque ainsi que ses occupants sont immédiatement retirés du jeu, une barque ne peut traverser un hexagone marin ainsi occupé.
- Si vous déplacez une barque dans un hexagone marin contenant une baleine, la barque est immédiatement retirée du jeu et les pions personnages deviennent des nageurs. Une fois de plus, une barque ne peut se permettre de traverser un hexagone occupé par une baleine. Si ce même hexagone de mer contient aussi un requin, tous les pions personnages sont retirés du jeu.

Atteindre une des îles refuge :

- Les personnages peuvent débarquer sur une des îles refuges, il faut pour cela que cette barque soit dans l'un des deux hexagones adjacents à l'une de ces îles. Chaque déplacement d'un pion personnage d'une barque vers une de ces îles compte comme un mouvement. Les barques restent dans les mêmes hexagones de mer jusqu'à ce qu'on les déplace à nouveau.
- Déplacer un nageur d'un hexagone marin sur une des îles refuge compte comme un mouvement.

Usage des informations au dos des tuiles terre :

Lorsque vous retirez une des tuiles terre lors de l'étape 3 du tour de jeu (voir ci-dessus), regardez attentivement le dos de cette tuile sans la révéler aux autres joueurs. Il y a trois types d'actions possibles qui peuvent se présenter, chacune se déroulant différemment.

1. Jouez immédiatement.
2. Jouez au début de votre tour.
3. Jouez à n'importe quel moment/ de façon défensive.

Les tuiles à « Jouer immédiatement » :

Si vous voyez l'un de ces symboles au dos d'une des tuiles, révélez-la aux autres joueurs, puis effectuez l'action immédiatement.



Prenez un des pions requins mis en réserve et posez-le à la place de la tuile que vous venez de retirer. Tout nageur qui se trouve dans ce même hexagone est immédiatement retiré du jeu.

Prenez un pion baleine de la réserve et posez-le à la place de la tuile que vous venez de retirer.



Prenez un pion barque de la réserve et posez-le dans l'espace libéré par la tuile que vous venez de retirer. S'il y a des pions personnages dans cet hexagone (ils devraient tomber à l'eau et devenir des nageurs), placez-les dans la barque. S'il y a plus de pions personnages que de place dans la barque, c'est le joueur qui a retourné la tuile qui choisit si il place à bord.

Si vous tirez cette tuile (tourbillon), retirez tous les pions personnages (ou nageurs), serpents de mer, requins, baleines (et calmars géants, voir les règles de cette extension à la fin de ce livret), dans l'hexagone de mer libéré par cette tuile ainsi que ceux immédiatement adjacents (soit les 6 hexagones autour de celui dont la tuile a été retirée).



Cette tuile signifie la fin de la partie (voir les précisions au paragraphe **fin de partie** de ce livret)

Les tuiles à « jouer au début de votre tour » :

Si vous voyez un de ces symboles au dos d'une des tuiles que vous venez de retirer placez la devant vous (on la considère comme étant dans votre « main » de tuiles) de façon à ce que ce symbole soit dissimulé aux yeux des autres joueurs. Une fois jouée, retirez la tuile du jeu.



Un dauphin aide l'un de vos nageurs ! Déplacez un de vos nageurs jusqu'à trois hexagones.

Les vents vous sont favorables ! Déplacez une des barques que vous contrôlez jusqu'à trois hexagones.



Bougez n'importe quel serpent de mer présent sur le plateau de jeu dans un hexagone de mer inoccupé.

Bougez n'importe quel requin présent sur le plateau de jeu dans un hexagone de mer inoccupé.





Bougez n'importe baleine présente sur le plateau de jeu dans un hexagone de mer inoccupé.

Les Tuiles à « jouer à n'importe quel moment/ de façon défensive » :

Si vous voyez un des ces symboles au dos d'une des tuiles que vous venez de retirer, placez la devant vous (dans votre « main » de tuiles, si vous en avez d'autres), de façon à ce que ce symbole soit dissimulé aux yeux des autres joueurs. Ces tuiles sont considérées comme étant des moyens de défense, elles sont jouées en réponse aux mouvements des créatures jouées par les autres joueurs. Une fois jouée, retirez la tuile du jeu.



Lorsqu'un autre joueur déplace un requin dans un hexagone de mer occupé par un de vos nageurs, vous pouvez jouer cette tuile pour retirer ce requin du jeu (avant que ce dernier ne retire votre nageur du jeu). Laissez votre nageur dans cet hexagone de mer.

Lorsqu'un autre joueur déplace une baleine dans un hexagone occupé par une barque que vous contrôlez, vous pouvez jouer cette tuile pour retirer la baleine du jeu avant qu'elle ne fasse chavirer la barque. Laissez la barque dans cet hexagone.



Remarque sur les icônes que vous trouverez au dos des tuiles terre :

Vous pourrez remarquer 4 petites icônes au dos des tuiles terre. Ce sont juste des rappels qui indiquent quand et comment jouer ces tuiles.



Jouez médiatement



Jouez au début de votre tour



Placez dans votre main



Jouez défensivement

Utiliser le De rouge :



Serpent de Mer

Si vous obtenez la silhouette du serpent de mer, choisissez un des serpents de mer et déplacez le sur la surface de jeu d'un hexagone. Si le serpent de mer atteint un hexagone occupé par une barque avec des pions personnages, la barque et les personnages sont retirés du jeu. Il en va de même pour des nageurs. Par contre si c'est une barque vide, elle reste en jeu.



Requin

Si c'est la silhouette d'un aileron de requin, choisissez un des requins sur le plateau et déplacez le sur la surface du jeu de un ou deux hexagones. Si le premier hexagone traversé est occupé par un ou des nageurs, le mouvement du requin prend fin et vous devez retirer tous les nageurs du jeu. Les requins n'affectent pas les barques dans le même hexagone.



Baleine

Si vous obtenez la silhouette d'une baleine, choisissez une des baleines en jeu et déplacez la de un à trois hexagones (au choix). Si la baleine entre dans un hexagone occupé par une barque contenant des personnages, son mouvement prend fin. La baleine fait chavirer la barque et tous les personnages passagers de cette barque deviennent des nageurs. S'il y a un requin dans ce même hexagone, tous les nageurs sont immédiatement retirés du jeu. Une baleine n'affecte pas une barque vide, ni des nageurs.

Les serpents de mer, les requins et les baleines ne s'attaquent pas entre eux, ils peuvent donc occuper un même hexagone.

Fin de Partie :

Une des tuiles Terre représentant une montagne à un volcan imprimé au dos. Au moment où l'un des joueurs retire cette tuile, il la révèle aux autres joueurs, un volcan en éruption détruit tout ce qui reste de l'île ainsi que toute vie aux alentours. La partie est finie.

Il est possible que vous n'ayez plus de personnages à déplacer avant la fin du jeu. Dans ce cas, le ou les joueurs concernés continuent de jouer en ignorant la phase 2 du tour de jeu (voir ci-avant dans Bougez vos pions personnages, ou vos pions barques).

Conditions de Victoire :

Quand le jeu s'achève, retournez tous vos pions personnages qui ont réussi à atteindre les îles refuges. Additionnez les valeurs inscrites sous leur base, le joueur qui obtient le plus de points gagne (il n'a pas nécessairement le plus de personnages).

Variante de jeu :

Variante 1 : Surpopulation !

Lors du placement des pions personnages, les joueurs peuvent placer jusqu'à deux pions personnages par tuile, sauf sur les tuiles qui sont adjacentes avec des hexagones de mer qui forment le pourtour de l'île. Seulement un pion personnage peut être placé sur les tuiles adjacentes aux hexagones de mer et formant le pourtour de l'île.

Variante 2 : On n'abandonne personne !

Le jeu se termine lorsque le dernier pion personnage est retiré du plateau de jeu (que ce soit parce qu'il atteint une île refuge, soit qu'il a été détruit par une créature, ou par un tourbillon). Si la tuile volcan est révélée, considérez-la comme une tuile tourbillon et continuez le jeu tant qu'il y a des personnages sur le plateau de jeu.

Variante 3 : Tous Egaux !

Le gagnant de la partie est celui ayant sauvé le plus de pions personnages, la valeur sous les pions personnages ne compte pas.

Variante 4 : Atlantis a disparu !

La partie se termine lorsque la dernière tuile est retirée du plateau de jeu. Lorsque la tuile volcan est révélée, jouez-la comme une tuile tourbillon, et continuez la partie tant qu'il reste encore des tuiles à retirer du plateau de jeu.

Variante 5 : Dauphins et Créatures Marines !

Cette variante des règles utilise les quatre pions dauphins et les deux **Dés bleus**. Ne vous servez plus du **Dé rouge** lorsque vous utilisez cette variante des règles.

Quand une tuile terre possède ce symbole à son dos :
...Suivez la démarche suivante à la place des règles de base :

- Montrez le symbole à tous les autres joueurs.
- Placez un pion dauphin à la place de la tuile que vous venez de retirer.
- Retirez la tuile du jeu au lieu de la placer dans votre « main ».



Toutes les créatures marines ainsi que les dauphins sont déplacées à l'aide des **dés bleus**.
A l'étape 4 de votre tour de jeu, au lieu de lancer le **dé rouge**, vous lancez les deux **dés bleus**.

- L'un des **dés bleus** indique quel genre de créature (ou barque) vous devez faire bouger (une seule au choix) : serpent de mer, requin, baleine, dauphin ou une barque vide. Si vous obtenez l'étoile, c'est à vous de choisir ce que vous souhaitez déplacer : serpent de mer, requin, baleine, dauphin ou une barque vide (toujours une seule au choix).

- Le second **dé bleu** possède des chiffres (1, 1, 2, 2,3) qui vous indiquent le nombre maximum d'hexagones dont vous pouvez déplacer l'une des créatures ou la barque vide. Une des faces de ce dé est un « D ».
- Si vous obtenez le « D », bougez l'une des créatures ou une barque vide sur n'importe quel espace vide du plateau de jeu. Ce « D » indique que la créature a « plongé » jusqu'à cet emplacement et que la barque a « dérivé » jusque là, en raison des vents et courants violents qui entourent Atlantis.
- Retenez que vous ne pouvez en aucun cas déplacer une barque occupée à l'aide du tirage de ces dés, même si vous êtes le joueur qui contrôle cette embarcation.
- Si un serpent de mer, un requin ou une baleine entre dans un hexagone occupé par quelque chose qu'ils peuvent attaquer, ils s'arrêtent dans cet hexagone (on utilise les mêmes règles que dans la section « Utiliser le Dé Rouge » pour ce point particulier).
- Les dauphins représentent les gentils ! Quand un dauphin entre dans un hexagone occupé par un nageur (ou l'inverse), le nageur est protégé des attaques des serpents de mer et des requins.
- Cependant un dauphin ne peut protéger qu'un seul nageur à la fois. Normalement le premier nageur qui rejoint un dauphin est protégé par ce dernier. Si vous déplacez un dauphin dans un hexagone occupé par plusieurs nageurs, celui qui déplace le dauphin décide quel nageur sera protégé par ce dernier (placez le pion dauphin à côté de ce nageur pour rappel).
- Plusieurs dauphins peuvent occuper le même hexagone et ainsi protéger chacun un nageur.
- Attention ! Si un dauphin quitte le nageur qu'il protège car un autre joueur lui fait quitter cet hexagone, et si un serpent de mer ou un requin est présent dans cet hexagone, le nageur est immédiatement retiré du jeu.
- Un dauphin peut partager son hexagone marin avec toutes autres créatures ou barques.
- Quand vous déplacez un nageur ainsi protégé, comme indiqué dans l'étape 2 du tour de jeu, vous pouvez déplacer le pion dauphin avec lui (mais seulement d'un hexagone par tour comme précisé pour les déplacements des nageurs).
- Lorsque vous déplacez un pion dauphin suite au résultat du **dé bleu**, et que le dauphin est dans un hexagone contenant plusieurs nageurs, vous pouvez utiliser ce mouvement pour qu'il protège un autre nageur de cet hexagone, sans que le dauphin ne quitte cet hexagone.

Extension Le Calmar Géant (The Giant Squid) :

Introduction

Un débat secoue depuis longtemps la communauté scientifique : quelle créature, de la baleine ou du calmar géant, est la plus puissante ? Au final, vous allez pouvoir décider ! La baleine et le calmar géant vont pouvoir s'affronter ! Mais attendez... sommes-nous certains qu'ils vont s'affronter ? Ou vont-ils attaquer les pauvres atlantes et leurs embarcations ? Que la bataille commence !

Composants

5 pions Calmar Géant

Règles de l'extension

1. A chaque fois qu'une tuile terre permet à une baleine d'entrer en jeu, **faites aussi** entrer un calmar géant. Le calmar géant est placé dans n'importe quel hexagone de mer vacant adjacent à une tuile terre. Si le calmar géant est adjacent à une tuile terre contenant un ou des pions personnages, le joueur qui a placé le calmar peut retirer un de ces pions personnages.
2. A chaque fois qu'une baleine peut être déplacée soit par la révélation d'une tuile (la tuile indiquant que l'on peut déplacer une baleine dans n'importe quel hexagone de mer inoccupé), soit suite au tirage d'un dé rouge ou bleu, un calmar géant **peut** être déplacé **à la place** d'une baleine.
3. Voilà comment déplacer le calmar géant :
 - a. Si le mouvement se fait grâce à une tuile terre, vous pouvez déplacer le calmar géant sur n'importe quel hexagone de mer inoccupé.
 - b. Si le déplacement fait suite au lancer du **dé rouge**, vous pouvez déplacer le calmar géant d'un maximum trois hexagones.
 - c. Si le mouvement fait suite au lancer du **dé bleu**, vous déplacez le calmar de la valeur obtenue sur le second **dé bleu** (celui contenant des chiffres ou le « D »).
 - d. Si, lors de son mouvement le calmar géant entre dans un hexagone de mer occupé par une barque contenant des personnages, ou une baleine, ou s'il est adjacent à une tuile terre avec un ou plusieurs pions personnages, le déplacement s'interrompt.
 - e. Le calmar géant peut choisir de ne pas bouger et de rester dans le même hexagone. Cela est considéré comme un « mouvement », et vous pouvez passer à la phase suivante (voire 4, ci-dessous).

4. Après que le joueur a exécuté le « mouvement » du calmar géant, il doit suivre la procédure suivante :

- a. Si le calmar géant est dans un hexagone contenant une baleine, retirez la baleine du jeu.
- b. Si le calmar géant est dans un hexagone adjacent à une tuile terre avec un ou plusieurs pions personnages dessus, retirez un de ces pions du jeu.
- c. De même si le calmar est dans le même hexagone qu'une barque contenant des pions personnages, retirez un des pions personnages de cette embarcation. Seulement un seul pion personnage peut être retiré de cette façon, que ce soit d'une tuile terre ou d'une embarcation, pas les deux.

5. Si une baleine pénètre dans un hexagone occupé par un calmar géant, le déplacement de la baleine s'interrompt, et le joueur qui déplace la baleine suit les instructions suivantes :

- a. Retirer le calmar géant du jeu.
- b. S'il y a aussi une embarcation contenant des pions personnages dans cet hexagone, la baleine la fait chavirer, retirer la barque du jeu, les pions personnages deviennent des nageurs.

6. Une barque chargée de personnages ne peut être déplacée dans un hexagone contenant un calmar géant [cela permet d'éviter que le joueur contrôlant l'embarcation en profite pour que les pions personnages d'autres joueurs soient retirés du jeu en déplaçant ainsi la barque].

7. Les tourbillons affectent le calmar géant de la même manière que tous les autres pions du jeu (retirer le calmar géant du jeu).

8. Les calmars géants, les serpents de mer, les requins et les dauphins ne s'attaquent pas les uns les autres. Ils peuvent occuper le même hexagone de mer.

Variante

Les pions calmar géant remplacent ceux des baleines.

Retirez tous les pions baleines du jeu. Les pions calmar géant suivent toutes les règles décrites ci-dessus, à l'exception évidente que jamais les baleines et les calmars s'agresseront puisque seuls ces derniers restent en jeu.

Cette extension a été développée par **Stephen M. Buonocore** et le « Seaple » de Calmar Géant a été conçu par **Andrew White**.

Stronghold Games sont fiers de vous présenter: Survive: Escape from Atlantis!

Créé et développé par Julian Courtland-Smith, ce jeu n'avait plus été réimprimé et distribué depuis plus de 10 ans.

Le jeu a été publié sous le titre original de « Survive ! » puis suite à des modifications et des ajouts à « Escape from Atlantis ! » et « Atlantis ! » par de nombreux éditeurs au cours des années.

Stronghold Games souhaite rendre hommage aux origines de ce grand jeu, et vous offre « Survive : Escape from Atlantis ! ».

Il se joue exactement comme son prédécesseur « Survive ! », mais il contient aussi des composants supplémentaires à utiliser comme variantes.

Ces suppléments au jeu ne sont pas la uniquement pour fournir aux joueurs de nouvelles possibilités, mais pour respecter l'esprit des modifications intervenues dans les jeux « Atlantis ! » et « Escape from Atlantis ! »

Nous aimerions remercier **Julian Courtland-Smith** pour nous avoir offert l'occasion de publier son merveilleux jeu. Nous aimerions aussi remercier la communauté des joueurs de **BoardGameGeek** (www.boardgamegeek.com) qui nous a demandé de réimprimer ce jeu.

J'espère que vous aurez du plaisir à jouer à ce jeu autant que nous à l'avoir publié.

Pour plus d'informations sur nos jeux, n'hésitez pas à vous rendre sur notre site :
WWW.STRONGHOLD-GAMES.COM

Remerciements

Concepteur du jeu : Julian Courtland-Smith

Développeur : Kevin Nesbitt et Stephen M. Buonocore

Art et Mise en page : David Ausloos (www.ausloosdesign.be)

Production : Stephen M. Buonocore et Kevin Nesbitt

Remerciements particuliers à Chad Mekash pour avoir réécrit le livret de règles.

Traduction et mise en page : Thierry Herth

Remerciements particuliers à mon épouse et à Gilles Cresto pour leur relecture et leurs conseils avisés.



Pour tous ceux qui aiment jouer aux Rescapés de l'Atlantide (<http://jeuxsoc.fr/jeu/atla2>) mais qui ont malencontreusement perdu le dé « créatures » de la défunte édition Parker, voici des pastilles à imprimer sur une étiquette pour refaire un beau dé tout neuf avec un vieux dé à six faces (... de Monopoly par exemple). Deux diamètres sont proposés pour convenir aux tailles des dés les plus courants.

Variante (d'après la suggestion de Paul sur Jeuxsoc.fr)

Remplacez une des pastilles « dauphin » par une des pastilles vertes (celle la plus à votre goût). Le joueur peut alors choisir la créature qu'il préfère déplacer : l'amical dauphin ou l'une des voraces créatures marines.

Pierre Hutin (plhutin@gmail.com) – Septembre 2012.

Diamètre : 15 mm



Diamètre : 13 mm

