

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



ATLANTICA

Un jeu de Christian Fiore et Knut Happel

de 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

Durée d'une partie : 30 à 60 minutes

Voici Atlantide, le royaume insulaire légendaire qui est resté enfoui au fond de l'océan pendant des siècles. Le nombre de légendes qui courent à son sujet est presque aussi grand que le nombre de scientifiques qui se sont lancés encore et toujours à la recherche de ce royaume. Mais désormais, le secret est dévoilé : Atlantide a été découverte de nouveau.

Chaque joueur est le directeur d'une équipe de chercheurs partie à l'assaut du trésor secret. Les plongeurs doivent être engagés sur un bateau, affréter les cargos et ramener leurs précieuses trouvailles dans les musées du monde entier. Au centre de recherche, les scientifiques acquièrent toujours plus de connaissances qui leur sont finalement très utiles. Mais ils doivent se dépêcher ! Un ouragan se prépare et il risque de mettre fin prématurément à tous les travaux de recherches. Qui parviendra à ramener le plus beau trésor sur son cargo et à acquérir le plus de connaissance ?



Piatnik no. 613876
© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria
180.426.21



piatnik.com

MATERIEL DE JEU

1 plateau de jeu

Il se divise en **4 zones** : le *bateau submersible* (A), le *port* (B), le *bistrot* (C) et le *centre de recherche* (D). Les symboles de couleur dans chaque lieu indiquent combien de plongeurs de chaque couleur sont nécessaire afin de réaliser une action dans ce lieu.



78 cartes-plongeur

Il y a 13 cartes-plongeurs de chacune des couleurs suivantes : blanc, jaune, rouge, vert, bleu et violet. On les joue pour réaliser des actions.



57 cartes-trésor

Il existe des cartes-trésors de 7 couleurs différentes (entre 5 et 12 cartes par couleur). Les joueurs collectent les cartes-trésors qui leur donnent des points gagnants (PG) à la fin du jeu. *A la fin de cette règle, il est expliqué de façon précise à quelle fréquence les différentes cartes-trésors sont disponibles et combien de PG elles permettent d'obtenir.*



1 carte-ouragan

La carte-ouragan est mélangée aux cartes-trésors et marque la fin du jeu.



24 cartes-bateau

Il y a 8 cartes-bateau de chaque type : des *bateaux à moteur*, des *chalands* et des *bateaux de transports* qui correspondent aux 3 zones du port, désignées par A, B ou C. Sur chaque bateau, on a construit entre 1 et 5 caisses de bois, qui sont nécessaires aux joueurs pour ranger les trésors.



30 cartes-recherche

Il y a 11 cartes-recherche différentes, ce qui fait 2 à 4 cartes par espèce. Les cartes-recherches sont un bon moyen de compléter les cartes-trésor pour gagner plus de PG. *A la fin de cette règle, il est expliqué de façon précise de quelle manière il est possible de gagner des PG grâce aux cartes-recherche.*



PREPARATION DU JEU

Place le **plateau** de jeu au milieu de la table.

Mélange les **cartes-plongeurs** et distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche qu'il faut placer dans la zone correspondante dans le *bistrot*.

Mélange les **cartes-trésor**. S'il y a 2 joueurs, on tire 26 cartes au hasard, s'il y a 3 joueurs 18 cartes et s'il y a 4 joueurs 9 cartes pour les remettre dans la boîte. S'il y a 5 joueurs, on garde les 57 cartes dans le jeu.

Parmi les cartes-trésor qui sont toujours en jeu, comptes-en 10 et retourne-les face cachée. Mélange la **carte-ouragan** avec ces 10 cartes. Les 11 cartes servent alors de pioche sur la zone ouragan du bateau submersible. Les cartes-trésor restantes forment quant à elles une pioche sur la zone correspondante du *bateau submersible*. Tire les 6 cartes du dessus de cette pioche et place-les face visible sur les zones des trésors numérotées de 1 à 6 sur le *bateau submersible*.

Répartis et mélange les **cartes-bateau** selon les catégories de bateau (A, B ou C) puis place-les en tant que pioche visible sur les zones correspondantes du port.

Mélange et forme une pioche avec les **cartes-recherche** sur la case correspondante dans le *centre de recherche*. Tire les 4 cartes du dessus de cette pioche et place-les face visible sur les zones numérotées de 1 à 4 du *centre de recherche*.



DEROULEMENT DU JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Quand c'est à ton tour, tu peux réaliser 3 des actions suivantes numérotées de 1 à 4, ou bien passer ton tour (action 5, reprendre son souffle). Ensuite c'est au tour du joueur suivant :

1. Prendre 1 ou plusieurs carte(s)-trésor
2. Prendre 1 carte-bateau du port
3. Prendre des cartes-plongeur du bistrot ou bien 2 cartes au choix
4. Prendre 1 ou plusieurs carte(s)-recherche du centre
5. Reprendre sa respiration – passer et prendre des cartes-plongeur

Les cartes-plongeur :

Pour toutes les actions (excepté la n°5), tu dois jouer une carte-plongeur de ta main afin de pouvoir les réaliser dans les différentes parties du plateau de jeu.

Attention : Tu peux jouer seulement 3 cartes-plongeur par tour. Tu peux les répartir dans plusieurs lieux mais tu peux réaliser qu'une seule action par lieu !

Particularité : si tu n'as pas de carte-plongeur de la bonne couleur, tu peux utiliser 2 cartes de la couleur de ton choix (une seule couleur) pour remplacer la carte manquante (comme un joker). Tu as ainsi le droit de poser jusqu'à 4 cartes par tour en faisant cela. Cela n'est possible qu'une fois par tour.

Les cartes-plongeur utilisées seront regroupées en une pile au milieu du plateau

Les actions possibles :

1. LE BATEAU SUBMERSIBLE : prendre 1 ou plusieurs carte-trésor

Les plongeurs peuvent trouver quelques trésors juste sous la surface de l'eau. Mais pour remonter plus de trésors, il faut plonger dans de plus sombres profondeurs ! 6 cartes Trésor sont disposées à l'emplacement A et peuvent être collectées par les joueurs. Les cartes-trésor collectées sont placées devant leur possesseur face visible.

Comment collecter des trésors ?

Plonger à la surface de l'eau :

Lorsque tu joues 1 carte verte ou 1 carte jaune. Tu peux alors prendre la carte de la case trésor n°1 et la placer devant toi.



Plonger dans les profondeurs :

Lorsque tu joues 1 carte verte ou jaune **ET** 1 carte violette : tu peux prendre 2 cartes de ton choix parmi les 3 premières cases trésor.



Plonger dans les abysses dangereux :

Lorsque tu joues 1 carte verte ou jaune **ET** 1 violette **ET** 1 blanche, tu peux alors prendre 3 cartes de ton choix parmi les 6 cases trésor.



2. LE PORT : prendre 1 carte-bateau

Tu dois affréter des bateaux toujours plus gros afin de rapporter les trésors d'Atlantide dans les musées du monde entier. Pour chaque carte-trésor que tu possèdes, tu dois avoir 1 caisse en bois sur 1 carte-bateau jusqu'à la fin du jeu, sans quoi tu devras relâcher les trésors.

Affréter un petit bateau à moteur :

Lorsque tu joues 1 carte blanche ou 1 carte rouge, tu peux alors prendre la carte-bateau du dessus de la pioche A (à gauche, celle des bateaux à moteur) et la poser devant toi.



Affréter un gros chaland :

Lorsque tu joues 1 carte blanche ou rouge **ET** 1 carte verte ou bleue, tu peux alors prendre la carte du dessus de la pioche B (au milieu, celle des chalands). Sur les chalands, il y a souvent plus de caisses en bois que sur les bateaux à moteur.



Affréter un gigantesque bateau de transport :

Lorsque tu joues 1 carte blanche ou rouge **ET** 1 carte verte ou bleue **ET** 1 carte violette, tu peux alors prendre la carte du dessus de la pioche C (à droite, celle des bateaux de transport). Sur les bateaux de transport, il y a fréquemment encore plus de place pour les caisses en bois que sur les chalands.



Remarque : Les cartes-trésor collectées ne rapportent de PG à la fin du jeu seulement si pour chaque carte il y a une caisse en bois, représentée sur un bateau à moteur, un chaland ou un bateau de transport. Néanmoins, cela ne signifie pas que tu doives te soucier durant toute la partie de savoir si tu as un nombre de caisses suffisant avant de collecter les cartes-trésor. Les cartes-trésors peuvent être réparties durant le jeu et à la fin de la partie sur n'importe quelle carte-bateau. Les cartes-trésor de la même couleur ne doivent pas impérativement être casées sur un même bateau.

3. LE BISTROT : prendre des cartes-plongeur ou bien 2 cartes de ton choix

Dans le bistro, on engage de nouveaux plongeurs ! Tu vas pouvoir récupérer des cartes plongeurs en t'y rendant :

Engager une petite équipe de plongée :

Lorsque tu joues 1 carte-plongeur jaune ou violette ou bleue, tu peux alors tirer 3 cartes de la pioche et les poser face cachée devant toi.



Engager une grande équipe de plongée :

Lorsque tu joues 1 carte jaune ou violette ou bleue **ET** 1 carte blanche, tu peux alors tirer 6 cartes de la pioche et les poser face cachée devant toi.



Payer la tournée à tous les plongeurs :

Lorsque tu joues 1 carte jaune ou violette ou bleue **ET** 1 carte blanche **ET** 1 carte rouge, tu peux alors prendre 2 cartes de ton choix de cases marquées par le symbole du bistro.



Ces cartes doivent toutefois provenir de 2 lieux différents.



Important : Dès la fin de ton tour, tu peux mettre les cartes que tu as piochées dans ta main. Le nombre de carte que l'on peut avoir dans une main est illimité !

4. LE CENTRE DE RECHERCHE : prendre 1 ou plusieurs carte(s)-recherche

Dans le centre de recherche, le chef de l'équipe scientifique acquiert de nouvelles connaissances sur le royaume englouti d'Atlantide et reçoit des précisions utiles sur les lieux de la découverte des trésors. Grâce aux cartes-recherche, tu peux donc obtenir des points complémentaires à la fin du jeu.

Faire une découverte :

Lorsque tu joues une carte-plongeur bleue ou rouge, tu peux alors prendre la carte-recherche de la case n°1 et la poser devant toi, face visible.



Faire une précieuse découverte :

Lorsque tu joues une carte-plongeur bleue ou rouge **ET** une carte jaune, tu peux prendre 1 carte-recherche de l'une des 4 cases.



Faire deux découvertes sensationnelles :

Lorsque tu joues une carte-plongeur bleue ou rouge **ET** une carte jaune **ET** une carte verte, tu peux prendre 2 cartes-recherche des cases de ton choix.



Remarque : Grâce aux cartes-recherche, tu peux accumuler des points supplémentaires à la fin du jeu, partiellement mais toujours combinées avec des cartes-trésor, bateau, plongeur ou bien d'autres cartes-recherches. Le mode de répartition des points des cartes-recherche est expliqué de façon précise à la fin de cette règle. Aucune caisse en bois n'est nécessaire pour collecter les cartes-recherche !

Un joueur peut avoir plusieurs fois la même carte-recherche.

Même si les conditions sont complétées seulement une fois, le joueur collecte autant de PG qu'il possède de carte-recherche ! Les autres joueurs doivent donc faire attention à ce qu'un joueur ne gagne pas trop facilement de PG de cette façon !

Rajouter des cartes : A la fin de chaque tour, tu dois tout de suite décaler les cartes-trésor et recherche sur le plateau vers la gauche, puis réapprovisionner les emplacements vides avec des cartes des pioches pour le tour suivant. Attention, tire les cartes-trésor de la pioche qui ne contient PAS la carte-ouragan. Ce n'est qu'au moment où cette pioche est épuisée que tu peux tirer les cartes de la pioche qui se trouve sur la case ouragan.

A la fin de ton tour, tu peux également prendre dans ta main les cartes-plongeurs que tu as prises au bistro.

5. REPRENDRE SA RESPIRATION : passer son tour et prendre des cartes-plongeur de la pioche

Même les plongeurs les plus intrépides ont besoin de calme et de repos de temps en temps. Tu ne joues pas pendant un tour et décides de te poser. Tu peux alors piocher 5 cartes-plongeur de la pile et les mettre dans ta main.

FIN DU JEU ET SCORE

L'ouragan annoncé force les équipes de recherche à se dépêcher. Les bateaux qui contiennent tous les précieux trésors doivent regagner la côte au plus vite avant que l'ouragan ne frappe.

Si à la fin de ton tour tu tires la carte-ouragan de la pioche, pose-la devant toi face visible. A présent, chaque joueur peut encore jouer durant un tour (c'est celui qui a pioché la **carte-ouragan** qui terminera). Les cartes tirées durant ce tour s'ajoutent à ton jeu, comme d'habitude. Arrive ensuite la notation :

Les joueurs gagnent des PG pour les cartes-trésors qu'ils ont collectées et qu'ils ont pu caser dans des caisses en bois sur leurs bateaux. Pour cela, compte le nombre de cartes-trésor et le nombre de caisses en bois que tu as. Si l'une de tes cartes-trésor n'a pas de caisse en bois, tu dois la relâcher. Tu es cependant libre de choisir de quelle carte tu souhaites te séparer.

Les cartes-trésor ont d'autant plus de valeur lorsque tu possèdes plusieurs cartes-trésor de la même couleur. A la fin de la règle, il est expliqué précisément combien de PG il est possible de gagner selon les cartes-trésor que l'on détient.

Après t'être séparé de tes cartes-trésor qui n'ont pas de caisse en bois, compte tes PG pour les cartes-recherche que tu possèdes.

A retenir : les cartes-recherche ne nécessitent pas de caisse en bois sur les bateaux !

Enfin, compte tes PG pour tes cartes-trésor et recherche ensemble. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes-trésor est le vainqueur.

Exemple d'une notation lors d'une partie avec trois joueurs :

Maja gagne en tout 40 PG :

10 PG pour les 3 cartes-trésors roses, 15 PG pour les 4 cartes-trésor jaunes et 15 PG pour les cartes-recherche (9 PG pour les cartes +2, +3, +4, 2 PG pour les deux cartes-bateau, 4 PG pour les 4 cartes-trésor jaunes collectées).

Les cartes-trésors oranges et bleues ne rapportent pas de points car il n'y a pas de caisse en bois pour les transporter.



Andréa gagne en tout 50 PG :

4 PG pour les cartes-trésor violettes, 13 PG pour les 5 cartes-trésor bleues, 16 PG pour les 4 cartes-trésor rouges et 17 PG pour les cartes-recherche (7 PG pour les cartes +3, +4, 5 PG supplémentaires pour les 5 cartes-trésor bleues, 5 PG pour les 3 cartes-trésor bleues, 5 PG pour les 3 cartes-trésor de couleur différentes).



Christian gagne en tout 55 PG :

9 PG pour les 2 cartes-trésor violettes, 12 PG pour les 3 cartes-trésor orange, 1 PG pour la carte-trésor jaune, 10 PG pour les 3 cartes-trésor rouges, 18 PG pour les 4 cartes-trésor vertes et 5 PG pour les 2 cartes-trésor roses. D'autre part, Christian a collecté plus de 3 cartes-trésor de couleurs différentes, ce pour quoi il gagne 5 PG grâce à la carte-recherche.

Christian remporte la partie car il a gagné le plus de PG.



Si tu as des questions ou des remarques concernant « Atlantica », adresse toi à Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien ou bien info@piatnik.com

Design graphique : Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Retrouve-nous sur Facebook
www.facebook.com/PiatnikJeux



VUE D'ENSEMBLE DES CARTES-TRESOR ET DES CARTES-RECHERCHE / COMBIEN DE POINTS RAPPORTENT-ELLES ?

LES CARTES-TRESOR

Les 57 cartes-trésor représentent les cultures variées d'Atlantide.

Il y a 7 types de trésor, et on compte 5 à 12 cartes par type.



architecture
12x



terres cuites
10x



or
9x



amphores
8x



épigraphes
7x



statues
6x



armures
5x

Sur chaque carte sont inscrites les indications suivantes :



Première flèche : le nombre de trésors qu'il y a sur cette carte.

Deuxième flèche : Les points gagnants (PG) qu'un joueur remporte pour toutes les cartes d'un même type qu'il collecte.

Exemple 1 : A la fin de la partie, si tu as 1 carte-trésor rose « *Amphores* », tu gagnes 2 PG. Si tu en as 2, tu gagnes 5 PG, si tu en as 3, tu gagnes 10 PG et si tu en as 4, tu gagnes 16 PG. Si tu as 5 cartes-trésor roses, tu gagnes 16 PG pour les 4 premières et tu en gagnes 2 pour la 5ème.

Exemple 2 : A la fin de la partie, si tu n'as qu'1 carte-trésor orange « *Epigraphes* », tu ne gagnes pas de PG. Si tu as 2 cartes-trésor oranges, tu gagnes 6 PG.

Exemple 3 : A la fin de la partie, tu as 4 cartes-trésor vertes « *Statues* ». Pour 3 cartes vertes, tu gagnes 15 PG et pour la 4ème tu gagnes de nouveau la première valeur inscrite sur la carte, c'est-à-dire 3 PG. En tout, tu gagnes donc 18 PG

Tu ne peux naturellement gagner de PG à la fin de la partie que s'il y a une caisse en bois sur le bateau pour chaque carte-trésor.

A retenir : Lorsqu'il y a 2, 3 ou 4 joueurs, il faut faire attention au début de la partie à ce qu'il y ait 26, 18 ou 9 cartes-trésor mises de côté dès le début.

LES CARTES-RECHERCHE



cette carte vaut 2 PG.



cette carte vaut 3 PG.



cette carte vaut 4 PG.



cette carte vaut 5 PG lorsque tu as au moins 3 trésors de différentes couleurs et lorsque tu as assez de caisses en bois pour les conserver.



cette carte vaut 7 PG lorsque tu as au moins 4 trésors de différentes couleurs et lorsque tu as assez de caisses en bois pour les conserver.



le possesseur de cette carte gagne 1 PG pour chaque carte-trésor d'un type de son choix. Les trésors doivent être tous conservés dans une caisse en bois.



le possesseur de cette carte gagne 1 PG pour chaque carte-trésor bleue « architecture ». Les trésors doivent être tous conservés dans une caisse en bois.



le possesseur de cette carte gagne 1 PG pour chaque carte-recherche qu'il a collectée durant la partie (celle-ci incluse).



le possesseur de cette carte gagne 1 PG pour chaque carte-bateau qu'il a collectée durant la partie.



le possesseur de cette carte gagne 6 PG s'il a affrété ses bateaux avec au total 12 caisses en bois ou plus.



cette carte peut être associée à un type de trésor de ton choix. Elle vaut aussi bien la valeur de la carte-trésor que la valeur d'autres cartes-recherche et qu'une carte-trésor de ce type. Elle ne peut toutefois pas être utilisée comme une carte-trésor seule. Cette carte ne nécessite PAS de caisse en bois sur un bateau.